

## REGULAMENTO GERAL DE E-SPORTS – JEIS 2026

### CAPÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS E OBJETIVOS

**Art. 1º** – Este Regulamento Geral constitui o conjunto de normas que regem as competições de esportes eletrônicos dos Jogos Escolares de Imperatriz (JEIs 2026).

**Art. 2º** – A competição fundamenta-se nos princípios de socialização, cooperação e na renovação dos valores humanos através do esporte, tendo como objetivos fundamentais:

- Incentivar a prática de esportes eletrônicos como ferramenta pedagógica no ambiente escolar;
- Promover a integração entre estudantes-atletas, instituições de ensino e gestores;
- Desenvolver o espírito de competitividade ética e o respeito mútuo;
- Estabelecer parcerias sólidas entre o poder público, escolas e entidades reguladoras do setor.

### CAPÍTULO II – DA PARTICIPAÇÃO E INSCRIÇÃO

**Art. 3º** – A participação é exclusiva para estudantes-atletas regularmente matriculados e com frequência ativa nas instituições de ensino, pertencentes à faixa etária de 12 a 17 anos (nascidos, obrigatoriamente, entre os anos de 2009 e 2014).

**Art. 4º** – As equipes e participações individuais obedecem à seguinte estrutura:

- **Free Fire:** Inscrição obrigatória de 4 (quatro) estudantes-atletas e 1 (um) técnico responsável. Não se admite inscrição com número inferior de componentes. (uma equipe por escola)
- **Clash Royale:** Modalidade individual, sendo obrigatória a indicação de 1 (um) técnico responsável pela representação do estudante.

**Art. 5º** – A identificação do estudante-atleta para fins de aptidão exige a apresentação de um dos seguintes documentos originais:

1. Cédula de Identidade (RG) original;
2. Passaporte original expedido pela Polícia Federal;
3. Documento digital oficial com foto via aplicativo Gov.br;
4. Boletim de Ocorrência (BO) por perda ou extravio, datado de até 30 (trinta) dias antes do início do evento.

**Art. 6º** – É obrigatório o uso de TAGs de 3 a 4 caracteres para identificação do município/escola no nome de usuário (*nick*) do jogador (Ex: ITZ-Nick). Na modalidade Free Fire, os 4 (quatro) integrantes titulares devem utilizar a mesma TAG de identificação. A inobservância desta regra acarreta advertência ou desclassificação.

**Art. 7º** – O estudante-atleta ou equipe que, após confirmar participação na reunião técnica, não se apresentar para a disputa, será declarado perdedor por W.O. (ausência) e o caso será encaminhado à Comissão Disciplinar.

### **CAPÍTULO III – NORMAS TÉCNICAS: FREE FIRE**

**Art. 8º** – A competição de Free Fire organiza-se em duas fases distintas:

1. **Seletiva Online:** Realizada de forma remota com supervisão da arbitragem oficial.
2. **Final Presencial:** Disputada em arena técnica com estrutura fornecida pela organização.

**Art. 9º** – As partidas seguem o formato Battle Royale, com 12 (doze) equipes de 4 (quatro) integrantes. Cada queda possui duração média de 30 minutos, com intervalos de 5 a 10 minutos entre as partidas.

**Art. 10** – É obrigatório que pelo menos 1 (um) integrante de cada equipe mantenha o recurso "Replay" ativado nas configurações do jogo. Em caso de disputa técnica ou suspeita de irregularidade, a incapacidade de fornecer o replay solicitado resultará em perda de pontos da queda para a equipe.

**Art. 11** – Durante toda a competição, a conectividade à internet (4G/5G ou Wi-Fi) e o funcionamento dos dispositivos móveis são de responsabilidade exclusiva das equipes participantes.

### **CAPÍTULO IV – NORMAS TÉCNICAS: CLASH ROYALE**

**Art. 12** – As disputas são realizadas por meio de "Batalhas Amistosas". Este modo de jogo aplica automaticamente os limites de nível de torneio para cartas e torres, garantindo o equilíbrio competitivo entre os participantes.

**Art. 13** – O formato de disputa transita entre "Eliminação Única" nas fases preliminares e "Melhor de Três (MD3)" para as fases finais. Todas as partidas devem configurar a prorrogação de 3 (três) minutos para evitar empates técnicos.

**Art. 14** – Organização de Clãs:

- As partidas devem ocorrer obrigatoriamente dentro de clãs criados especificamente para o torneio.
- Cada clã possui um limite rigoroso de 50 (cinquenta) pessoas. Caso o torneio exceda este número, novos clãs devem ser estruturados.
- A gestão de chaves e o registro de resultados oficiais são realizados via plataformas de suporte (Challonge ou BattleFy).

**CAPÍTULO V – DAS PENALIDADES E CONDOTA DISCIPLINAR**

**Art. 15** – Ficam terminantemente proibidas as seguintes condutas:

- Uso de *cheats*, *hacks*, modificações ou aplicativos externos que alterem a jogabilidade;
- Utilização de nomes de usuário (*nicks*) ofensivos, obscenos ou impróprios;
- Comportamentos antiesportivos, ofensas verbais, gestuais ou escritas contra qualquer participante, técnico ou árbitro;
- Atos discriminatórios relativos a raça, cor, credo, gênero ou orientação sexual.

**Art. 16** – A organização de E-SPORTS (Jogos Eletrônicos) do JEIs 2026 detém competência exclusiva para a supervisão da arbitragem e aplicação da escala de punições, que obedecerá à seguinte ordem de gravidade:

1. **Advertência Verbal:** Para infrações leves de etiqueta ou atrasos mínimos;
2. **Perda de Pontos:** Para reincidência em advertências ou falha técnica de replay;
3. **Desclassificação:** Aplicada imediatamente em casos de conduta discriminatória ou uso de nomes ofensivos;
4. **Suspensão de Edições Futuras:** Aplicada em casos confirmados de uso de *cheats*, *hacks* ou agressões físicas.

## CAPÍTULO VI – DA PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO (FREE FIRE)

**Art. 17** – O sistema de pontuação para a modalidade Free Fire baseia-se na posição final da equipe em cada queda e no número de abates realizados:

Posição	Pontuação de Sobrevivência
1º Lugar	12 pontos
2º Lugar	9 pontos
3º Lugar	8 pontos
4º Lugar	7 pontos
5º Lugar	6 pontos
6º Lugar	5 pontos
7º Lugar	4 pontos
8º Lugar	3 pontos
9º Lugar	2 pontos
10º Lugar	1 ponto
11º Lugar	0 ponto
12º Lugar	0 ponto

**Art. 18 – Pontuação Adicional:** Cada abate (*kill*) realizado pela equipe soma 1 (um) ponto ao total daquela queda.

**Art. 19** – Em caso de empate na pontuação geral, os critérios de desempate serão, nesta ordem:

1. Maior quantidade total de abates acumulados;
2. Melhor posição obtida na última queda realizada.

## CAPÍTULO VIII – UNIFORMES E EQUIPAMENTOS

**Art. 20** – Responsabilidade sobre o Hardware:

- A organização disponibilizará filtros de linha e extensões elétricas para a modalidade Free Fire nas finais presenciais.
- Para as finais de modalidades que exijam hardware fixo, serão fornecidos computadores e monitores de alto desempenho.

**Art. 21** – Periféricos: É autorizado o uso de fones de ouvido e luvas de dedo pessoais, desde que submetidos à homologação e inspeção prévia da arbitragem.

**Art. 22** – Vestimenta: Os participantes devem trajar uniformes que identifiquem claramente sua instituição de ensino. É terminantemente proibido o uso de chinelos ou sandálias no banco de reservas por técnicos e dirigentes.

## CAPÍTULO IX – DA PREMIAÇÃO E CONSIDERAÇÕES FINAIS

**Art. 23** – A premiação dos JEIs 2026 consistirá em:

- Medalhas de 1º, 2º e 3º lugares para os atletas vencedores de cada modalidade;
- Troféus de Classificação Geral para as instituições de ensino com maior acúmulo de pontos.

**Art. 24** – Fica estabelecida a competência exclusiva da organização de E-SPORTS (Jogos Eletrônicos) do JEIs 2026do para coordenar, organizar e julgar todos os aspectos técnicos do evento. Situações omissas neste regulamento serão resolvidas pela Coordenação Técnica-Geral em conjunto com a FMES, sendo suas decisões soberanas e inquestionáveis.

**Art. 25** – A inscrição neste evento implica na cessão gratuita e irrevogável do uso de imagem e voz do participante para fins de divulgação oficial do evento em qualquer suporte de mídia existente.