

REGULAMENTO ESPECÍFICO
(12 A 17 ANOS)

JOGOS ELETRÔNICOS



JEMS 2026
PARAJEMS

GOVERNO DO
MARANHÃO
TRABALHANDO PARA TODOS

SEDEL

SUMÁRIO

- Capítulo I – Da Participação
- Capítulo II – Das Normas Técnicas
- Capítulo III – Das Penalidades
- Capítulo IV – Das Categorias
- Capítulo V – Dos Uniformes e Equipamentos
- Capítulo VI – Da Pontuação e Classificação
- Capítulo VII – Das Normas Pedagógicas
- Capítulo VIII – Das Normas Disciplinares
- Capítulo IX – Da Premiação
- Capítulo X – Das Considerações Gerais

CAPÍTULO I – DA PARTICIPAÇÃO

Art. 1º – A competição de Esportes Eletrônicos dos Jogos Escolares Maranhenses (JEMS 2026) é inspirada nas Regras Oficiais das desenvolvedoras e organizadoras dos jogos – Garena (Free Fire Battleroyale), Supercell (Clash Royale), Konami (e-Football) – observando-se as adaptações deste Regulamento.

Art. 2º – Cada delegação poderá inscrever atletas conforme as seguintes modalidades:

- Free Fire Battleroyale: 4 estudantes-atletas titulares, 1 atleta reserva e 1 técnico por equipe, não sendo permitido número inferior aos titulares.
- Clash Royale: modalidade individual – 1 estudante-atleta por inscrição, com técnico facultativo.
- e-Football: modalidade individual – 1 estudante-atleta por inscrição, com técnico facultativo.

Art. 3º – A competição será para atletas nascidos exclusivamente nos anos de 2009 a 2014 **(12 A 17 ANOS)**.

Art. 4º – A reunião técnica da modalidade, de participação obrigatória para os representantes, será realizada em data e local previamente estabelecidos pela Comissão Organizadora.

Art. 5º – Todo atleta ou equipe que tenha confirmada a sua participação durante a reunião técnica e não se apresente para disputar os jogos perderá por W.O (ausência) e será encaminhado à Comissão Disciplinar dos JEMS/2026.

Art. 6º – Todos os atletas na modalidade Free Fire Battleryoale deverão portar dispositivo celular com número válido e conexão 4G funcionando durante a competição. Para garantir acesso ininterrupto, a Comissão Organizadora disponibilizará internet Wi-Fi 5G na fase final da competição. A Comissão Organizadora não se responsabiliza por eventuais imprevistos decorrentes de problemas de conexão.

Art. 7º – Cada delegação classificada para a fase presencial deverá inserir uma TAG com a abreviação do seu município, utilizando de 3 até 4 caracteres (letras). Exemplos:

- São Luís: "SLZ" (nick do jogador)
- Imperatriz: "ITZ" (nick do jogador)
- Caxias: "CAX" (nick do jogador)

CAPÍTULO II – DAS NORMAS TÉCNICAS

Art. 8º – As competições serão organizadas conforme os formatos descritos abaixo, por modalidade e etapa.

Modalidade: Free Fire Battleryoale

Etapa Municipal

- Mínimo: 12 equipes.
- Partidas em formato Battle Royale com 12 equipes de 4 integrantes por queda.
- Mapas: Bermuda, Purgatório e Kalahari.
- Sistema de pontuação: segue a tabela oficial da FFWS (Free Fire World Series – Campeonato Brasileiro de Free Fire).
- Critério de desempate: quantidade de abates nas partidas.
- Times com menos de 4 jogadores não serão aceitos.
- Intervalos entre quedas: 5 a 10 minutos.
- É obrigatório pelo menos 1 integrante de cada equipe ter o recurso Replay ativado.

Etapa Regional

- Mínimo: 24 equipes. Máximo: 48 equipes.
- Partidas em formato Battle Royale com 12 equipes de 4 integrantes por queda.
- Mapas: Bermuda, Purgatório e Kalahari.
- Sistema de pontuação: segue a tabela oficial da FFWS (Free Fire World Series – Campeonato Brasileiro de Free Fire).
- Critério de desempate: quantidade de abates nas partidas.
- Intervalos entre quedas: 5 a 10 minutos.
- É obrigatório pelo menos 1 integrante de cada equipe ter o recurso Replay ativado.

Etapa Estadual (Fase Final)

- 24 times divididos em 2 grupos (A e B), disputando entre 3 mapas (Bermuda, Purgatório e Kalahari).
- Semifinal: os 6 melhores de cada grupo avançam para a grande final.
- Sistema de pontuação: segue a tabela oficial da FFWS (Free Fire World Series – Campeonato Brasileiro de Free Fire).
- Grande Final: 8 quedas com 12 times, entre 4 mapas (Bermuda, Purgatório, Kalahari e Nova Terra).
- Intervalos entre quedas: 5 a 10 minutos.
- É obrigatório pelo menos 1 integrante de cada equipe ter o recurso Replay ativado.

Modalidade: Clash Royale

Etapa Municipal

- Mínimo: 16 atletas.
- Formato: eliminação direta (mata-mata).
- Semifinal: MD3 (melhor de 3). Final: MD5 (melhor de 5).

Etapa Regional

- Mínimo: 16 atletas. Máximo: 32 atletas.
- Formato: eliminação direta (mata-mata).
- Semifinal: MD3 (melhor de 3). Final: MD5 (melhor de 5).

Etapa Estadual (Fase Final)

- 16 atletas.
- Oitavas de final: MD1 (melhor de 1).
- Quartas de final e Semifinal: MD3 (melhor de 3).
- Grande Final: MD5 (melhor de 5).

Modalidade: e-Football (Individual – IND)

Etapa Municipal

- Mínimo: 16 atletas.
- Formato: eliminação direta (mata-mata).
- Final: MD3 (melhor de 3).

Etapa Regional

- Mínimo: 16 atletas. Máximo: 32 atletas.
- Formato: eliminação direta (mata-mata).
- Final: MD3 (melhor de 3).

Etapa Estadual (Fase Final)

- 16 atletas.
- Oitavas de final: MD1 (melhor de 1).
- Quartas de final e Semifinal: MD3 (melhor de 3).
- Grande Final: MD5 (melhor de 5).

Art. 9º – Qualquer problema técnico ou desconexão será analisado pela Comissão Organizadora, podendo resultar em reinício ou desclassificação conforme a gravidade e a frequência do ocorrido.

CAPÍTULO III – DAS PENALIDADES**Art. 10º** – Penalidades Gerais:

- Uso de trapaças (cheats/hacks) ou comportamento antidesportivo resultará em desclassificação imediata.
- Nomes ofensivos ou impróprios não serão permitidos, podendo resultar em eliminação da competição.

- Qualquer ato de ofensa ou desrespeito por cor, raça, credo, orientação sexual ou gênero será avaliado pela Comissão Disciplinar, podendo resultar em desclassificação.
- É obrigatório que todos os integrantes de uma equipe portem a TAG correspondente ao seu município. O descumprimento resultará em advertência ou eliminação.

Art. 11º – Penalidades Específicas por Modalidade:

- Free Fire Battleryoale: não é permitido o uso de dispositivos e/ou aplicativos externos que modifiquem o desempenho ou a jogabilidade.
- Clash Royale: não é permitido o uso de dispositivos e/ou aplicativos externos que modifiquem o desempenho ou a jogabilidade.
- e-Football: não é permitido o uso de dispositivos e/ou aplicativos externos que modifiquem o desempenho ou a jogabilidade.

CAPÍTULO IV – DAS CATEGORIAS

Art. 12º – Para todas as modalidades, será considerada a categoria Mista, de 12 a 17 anos. Mulheres e homens podem integrar a mesma equipe.

CAPÍTULO V – DOS UNIFORMES E EQUIPAMENTOS

Art. 13º – Os participantes deverão utilizar uniformes que identifiquem sua escola ou equipe, conforme as normas dos JEMS.

Art. 14º – Os dispositivos utilizados para a competição presencial serão fornecidos pelo Comitê Organizador, incluindo filtros de linha (mínimo 4 entradas) e extensões para as modalidades que utilizem dispositivos móveis.

Art. 15º – É permitido o uso de periféricos pessoais (fone de ouvido e luva de dedo), desde que homologados pela Comissão Organizadora.

CAPÍTULO VI – DA PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO

Art. 16º – O sistema de pontuação seguirá as diretrizes abaixo por modalidade.

Free Fire Battleryoale

A pontuação de todas as etapas (Municipal, Regional e Estadual) segue a tabela oficial da FFWS (Free Fire World Series – Campeonato Brasileiro de Free Fire), conforme abaixo:

POSIÇÃO	PONTUAÇÃO
1º (Booyah!)	12 pontos
2º	9 pontos
3º	8 pontos
4º	7 pontos
5º	6 pontos
6º	5 pontos
7º	4 pontos
8º	3 pontos
9º	2 pontos
10º	1 ponto
11º	0 ponto
12º	0 ponto

- A quantidade de equipes classificadas da etapa Municipal para a Regional dependerá do número de municípios inscritos, sendo garantido um mínimo de equipes participantes por etapa, conforme critério definido pela Comissão Organizadora.

Clash Royale

- Eliminação direta em todas as fases.
- A quantidade de atletas classificados entre etapas dependerá do número de inscritos, sendo garantido um mínimo de participantes por etapa, conforme critério definido pela Comissão Organizadora.

e-Football (Individual)

- Eliminação direta em todas as fases.
- A quantidade de atletas classificados entre etapas dependerá do número de inscritos, sendo garantido um mínimo de participantes por etapa, conforme critério definido pela Comissão Organizadora.

CAPÍTULO VII – DAS NORMAS PEDAGÓGICAS

Art. 17º – Os atletas participantes dos Jogos Escolares Maranhenses de eSports deverão atender aos requisitos pedagógicos estabelecidos pela Federação Maranhense de e-Sports – FMES. A participação está condicionada ao cumprimento das seguintes condições:

a) Requisitos Acadêmicos

- Obrigações escolares em dia: o atleta não pode ter pendências acadêmicas, como faltas injustificadas ou matérias não cursadas.
- Nota mínima: o aluno deverá apresentar notas de acordo com o critério de avaliação da escola. A média mínima será estabelecida pela própria escola.
- Frequência escolar: o atleta deverá comprovar frequência mínima nas aulas, conforme os requisitos do sistema educacional do município.

b) Comissão de Análise Pedagógica

- A comissão será composta por professores da rede pública ou privada, coordenadores pedagógicos e membros da FMES.
- Cabe à comissão verificar: notas dentro da média escolar, frequência regular às aulas e bom desempenho acadêmico, com atenção especial a português, matemática e ciências.
- A comissão solicitará o histórico escolar do aluno junto ao professor responsável ou à coordenação pedagógica, como condição para a efetivação da inscrição.

CAPÍTULO VIII – DAS NORMAS DISCIPLINARES

Art. 18º – Os participantes, técnicos e representantes das delegações devem respeitar integralmente as regras do evento, demonstrando conduta ética e comportamento esportivo.

Art. 19º – É proibido:

- Proferir ofensas verbais, gestuais ou escritas contra qualquer pessoa presente no evento.
- Utilizar dispositivos e aplicativos de comunicação para fins de trapaças ou manipulação de resultados.
- Participar das competições sob efeito de substâncias proibidas ou embriagantes.

Art. 20º – Condutas antidesportivas, como atrasos intencionais, abandono de partidas sem justificativa ou comportamento agressivo, serão passíveis de punição pela Comissão Disciplinar.

Art. 21º – Penalidades por descumprimento:

1. Advertência verbal.
2. Perda de pontos na competição.
3. Desclassificação individual ou da equipe.
4. Suspensão de participação em edições futuras.

Art. 22º – Todos os casos serão avaliados pela Comissão Disciplinar, cuja decisão será final e inquestionável.

Art. 23º – Os vencedores serão premiados conforme abaixo:

- Medalhas para 1º, 2º e 3º lugares em todas as modalidades e categorias.
- Troféus para as escolas com maior pontuação geral ao final dos jogos.

Art. 24º – Fica estabelecido que a Federação Maranhense de e-Sports – FMES é a única entidade oficialmente reconhecida e autorizada a planejar, coordenar, organizar e executar as etapas municipais, regionais e estaduais dos Jogos Escolares de Esportes Eletrônicos vinculados aos JEMS.

§1º – Nenhuma outra organização, instituição, empresa ou grupo poderá realizar, em nome dos Jogos Municipais, Regionais ou Estaduais de eSports, qualquer competição vinculada ao projeto sem a anuência expressa e formal da FMES.

§2º – Cabe à Federação garantir o cumprimento dos padrões técnicos, éticos, educacionais e operacionais que regem a competição, incluindo: definição das regras e formatos das disputas; homologação das equipes e atletas; supervisão da arbitragem; controle dos resultados e classificações; emissão de certificados e validação das representações em nível estadual.

§3º – A exclusividade da FMES assegura a padronização e a integridade do projeto em todas as suas fases, protegendo o alinhamento institucional com a Secretaria de Estado da Educação e demais órgãos parceiros.

§4º – Caso o município opte por organizar de forma independente suas etapas internas, deverá obrigatoriamente firmar um Termo de Responsabilidade junto à FMES, comprometendo-se a seguir integralmente o regulamento oficial, as normas técnicas, pedagógicas e disciplinares vigentes. A não observância desta exigência poderá implicar na desclassificação do município e de seus representantes.

Art. 25º – Os participantes, técnicos e representantes das delegações devem respeitar integralmente as regras do evento, demonstrando conduta ética e comportamento esportivo.

- Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação Técnica-Geral.

Direção Técnica
Jogos Escolares Maranhenses – JEMS/2026