



JUMs E-SPORT

JOGOS UNIVERSITÁRIO MINEIROS 2025

Regulamento Geral e Específico

Realização:



Apoio:



SUMÁRIO

1. FINALIDADE, JUSTIFICATIVA E OBJETIVO	03
2. REALIZAÇÃO	04
3. MODALIDADES	04
4. RESPONSABILIDADES	05
5. DOS PODERES	05
6. PARTICIPAÇÃO	07
7. INSCRIÇÕES	07
8. REUNIÃO TÉCNICA	09
9. JOGOS	09
10. CESSÃO DE DIREITO	09
11. DISPOSIÇÕES GERAIS	10
12. REGULAMENTOS ESPECÍFICOS	
➤ Brawl Stars	12
➤ Counter Strike	18
➤ Free Fire	25
➤ Futebol Eletrônico	28
➤ League of Legends	32
➤ Valorante	37
➤ Anexos	44

Realização:



Apoio:



FINALIDADE, JUSTIFICATIVA E OBJETIVO

Art. 1. O JUMs- Jogos Universitários Mineiros 2025 E-Sport tem por finalidade fomentar a participação desportiva entre todas as Instituições de Ensino Superior – (doravante denominadas IES) do estado de Minas Gerais, sejam elas públicas ou privadas, promovendo uma ampla mobilização da juventude universitária em torno do esporte.

Art. 2. Ao educar o jovem através da prática desportiva universitária, estamos cada vez mais difundindo e reforçando a construção da cidadania e os ideais do movimento olímpico, estes direcionados para construção de um mundo melhor e mais pacífico, livre de qualquer tipo de discriminação e dentro do espírito de compreensão mútua, fraternidade, solidariedade, cultura da paz e *fair-play*. Através das atividades desportivas, jovens e adultos constroem seus valores, seus conceitos, socializam-se e, principalmente, vivem as realidades.

Art. 3. O JUMs 2025 E-Sport tem por objetivos:

- a) Fomentar a forma online e presencial da prática do esporte universitário com fins educativos e competitivos;
- b) Possibilitar a identificação de talentos desportivos nas IES para o cenário esportivo nacional e internacional;
- c) Desenvolver o intercâmbio sociocultural e desportivo entre os participantes de forma online;
- d) Promover o conagraçamento dos universitários brasileiros, estimulando a prática do esporte, visando o desenvolvimento da personalidade integral do jovem.
- e) Contribuir para o desenvolvimento integral do (a) estudante-atleta como ser social, autônomo, democrático e participante, estimulando o pleno exercício da cidadania através do esporte;
- f) Definir os representantes de Minas Gerais nos Jogos Universitários Brasileiros-JUBs 2026.
- g) O quantitativo de escolhidos como representantes de Minas Gerais será de acordo com o regulamento JUBs E-Sport.

Parágrafo Único – As escolhas das modalidades para o JUMs E-Sport 2025, são baseadas no JUBs 2025, sendo que a FUME se isenta em caso de não haver competição em uma dada modalidade no JUBs e-Sport 2026.

Realização:



Apoio:



REALIZAÇÃO

Art. 4. O JUMs –Jogos Universitários Mineiros 2025 E-Sport serão realizados pela Federação Universitária Mineira de Esportes – FUME, com apoio da Confederação Brasileira do Desporto Universitário- CBDU e Ministério do Esporte em formato totalmente online.

Art. 5. O JUMs 2025 E-Sport será realizado de 01 de setembro a 30 de setembro de 2025.

Art. 6. Os JUMs 2025 E-Sport serão abertos a participação de todas as IES – Instituições de Ensino Superior sediadas no território do Estado de Minas Gerais filiadas e em situação regular com a FUME.

Art. 7. Para todos os fins, os participantes do JUMs 2025 E-Sport serão considerados conhecedores das regras desportivas adotadas pela Federação Universitária Mineira de Esportes - FUME e expostas por este Regulamento, Normas Específicas e Informes, ficando submetidos a todas as suas disposições e as penalidades que delas possam emanar.

Art. 8. Não haverá limite de equipes por IES nos JUMS E-Sports 2025.

Art. 9. Cada atleta só poderá se inscrever por apenas uma IES.

- a) Nas modalidades de equipe, o estudante-atleta só poderá participar de uma única equipe, ficando liberada a inscrição desde nas demais modalidades individuais.
- b) Fica liberada a inscrição de mais de uma equipe e ou atleta por Instituição de Ensino superior.

MODALIDADES

Art. 10. O JUMs 2025 E-Sport será disputado nas seguintes modalidades listadas abaixo nos naipes masculino e feminino:

- Brawl Stars;
- Counter-Strike: Global Offensive;
 - Free Fire;
- Futebol eletrônico (FIFA);
 - League Of Legends;
 - Valorant.

Realização:



Apoio:



RESPONSABILIDADES

Art. 11. A Federação Universitária Mineira de Esportes - FUME:

- a) Definir a equipe de trabalho dos Jogos Universitários Mineiros - JUMs 2025 E-Sport.
- b) Elabora Regulamento Geral e Específico de cada modalidade.

Art. 12. As Instituições de Ensino Superior participantes serão responsáveis por:

- a) Indicar o representante da Instituição nos Jogos Universitários Mineiros de JUMs 2025 E-Sport;
- b) Fornece documentação exigida neste regulamento nos prazos estabelecidos.

Art. 11 - A IES, Modalidade ou estudante-atleta que desistir da competição, após ter efetuado o pagamento, não será ressarcido do valor pago. Caso o cancelamento seja realizado após o prazo estabelecido, além do não ressarcimento da sua inscrição, a IES/Modalidade terá como pena o pagamento de até 30 (trinta) cestas básicas, além das sanções previstas no CBJD.

DOS PODERES

Art. 12 - Para o JUMs 2025 E-Sport serão reconhecidos os seguintes poderes:

- a) Comitê Organizador;
- b) Comissão Disciplinar.
- c) Superior Tribunal de Justiça Desportiva Universitária (STJDU).

Realização:



Apoio:



❖ **COMITÊ ORGANIZADOR**

Art. 16. O Comitê Organizador do JUMs 2025 E-Sport será constituído pelos representantes indicados pela FUME.

Art. 17. O Comitê Organizador deverá preparar em até 30 (trinta) dias após o encerramento dos JUMs 2025 o relatório geral de suas atividades, para ser entregue a FUME.

➤ **Coordenação Geral**

Art. 18. A Coordenação Geral será exercida pelo coordenador geral, indicado pela Federação Universitária Mineira de Esportes – FUME.

Art. 19. Haverá nos Jogos Universitários Mineiros 2025 - E-Sports uma Comissão Disciplinar, incumbida de apreciar e julgar as infrações cometidas durante as competições, composta por 3 (três) membros nomeados pelo Tribunal de Justiça Desportiva Universitária – TJDU nos termos da Legislação em vigor.

Parágrafo Único - A Comissão Disciplinar deverá reunir-se a qualquer hora, sempre que necessária convocada pelo seu Presidente.

Art. 20. As decisões da Comissão Disciplinar estão sujeitas à apreciação, em grau de recurso, pelo tribunal de Justiça Desportiva Universitária – TJDU.

Art. 21. As sanções disciplinares terão vigência de acordo com o Código Brasileiro de Justiça Desportiva Universitário – CBJDU.

Art. 22. Segue alguns motivos dos quais os jogadores podem se eliminados dos torneios ou punidos:

- * Má fé;
- * Falta de compromisso para a realização das partidas;
- * Falta de ética desportiva;
- * Agressões físicas e/ou verbais, tais como RACISMO, XENOFOBIA, HOMOFOBIA e outros;
- * Expulsões ou banimentos causados pelo jogo através de linguagem inapropriada ou descumprimento das regras, serão válidas também para o campeonato.

Realização:



Apoio:



PARTICIPAÇÃO

Art. 23. Somente poderão participar dos Jogos Universitários Mineiros 2025 E-Sport- as IES que se encontrem em situação regular com a FUME até a data final das inscrições.

Art. 24. Somente poderão participar do JUMs 2025 E-Sport na qualidade de estudante- atleta, o estudante que estiver:

- a) Devidamente Inscrito no evento;
- b) Matriculado regularmente na IES filiadas à FUME e reconhecidas ou autorizadas pelo MEC.
- c) Deve estar cursando em nível de graduação ou pós-graduação (aperfeiçoamento, especialização, mestrado, doutorado ou pós-doutorado) até 01 de agosto de 2025.
- d) Atender os demais requisitos estabelecidos neste Regulamento.

Art. 25. Só poderão participar estudantes-atletas nascidos entre 01 de janeiro de 2001 a 31 de dezembro de 2009.

INSCRIÇÕES

Art. 26. As inscrições das IES devem ser realizadas de 01 de julho a 10 de agosto de 2025 IMPRETERIVELMENTE.

Art. 27. O pagamento deverá ser confirmado até o dia 10 de agosto 2025 para o deferimento da inscrição. Após esse prazo não serão aceitas inscrições.

Art. 28. Para realizar sua inscrição no JUMs E-Sport 2025 a Instituição de Ensino Superior – IES deverá:

- a) Estar Filiado e sem débitos com a FUME;
- b) Retirar o(s) formulário(s) neste Regulamento.
- c) Realizar o pagamento das Taxas de inscrição de acordo com os prazos estabelecidos neste regulamento.

Realização:



Apoio:



VALORES	
MODALIDADES	VALOR
Todas as modalidades	R\$ 10,00

d) As IES deverão criar uma pasta no Google drive, com todos os documentos solicitados, sendo esses separados por modalidade/comissão técnica e naipes, posteriormente encaminhar via e-mail (inscricoesfume@gmail.com) o link de acesso aos documentos citados abaixo no formato de PDF, não podendo ser foto dos mesmos.

- ✓ Ficha de Inscrição Individual (PDF);
- ✓ Relação Nominal (Excel);
- ✓ Comprovante de Depósito Bancário do pagamento da anuidade e da taxa de inscrição das modalidades (PDF ou JPG);
- ✓ Foto no formato 3x4 JPG;
- ✓ Foto frente e verso de um documento que contenha foto, CPF, RG e data de nascimento, no caso de estudantes, já para a comissão técnica, deverão enviar a foto da carteira profissional com data de validade vigente para o ano de 2025 (JPG).

Parágrafo Primeiro – Todas os documentos devem ser anexados no drive no formato **PDF** e o link de acesso enviado para o e-mail oficial de inscrição (inscricoesfume@gmail.com).

e) Em caso de desistência de participação na competição após efetuado o pagamento da taxa de inscrição e anuidade, os valores pagos NÃO serão reembolsados, ou creditados em futuras competições da FUME ou CBDU. Além de a modalidade/gênero em questão ser penalizado com uma suspensão na próxima competição correspondente, ou quaisquer realizadas pela FUME.

f) O prazo para cancelamento sem sanções disciplinares de acordo com o Art. 30º, será até o dia 11 de agosto de 2025.

Art. 29. As fichas estarão disponíveis neste regulamento nos anexos e no site da FUME.

Art. 30. Serão automaticamente indeferidas as inscrições de IES que não tiverem regularizado sua situação junto à FUME nos prazos estabelecidos nos Art. 26º e 27º deste Regulamento Geral.

Realização:



Apoio:



REUNIÃO TÉCNICA

Art. 31. As Reuniões Técnicas serão realizadas em formato online em plataforma, data e horários a serem definidos posteriormente.

JOGOS

Art. 32. Os JUMs 2025 E-Sport terão um Regulamento Específico de disputa para cada modalidade esportiva e neste serão adotadas as regras das Confederações Brasileiras das Modalidades, em tudo que não contrarie este Regulamento.

Art. 33. A organização será responsável por criar um grupo por aplicativo de telefone celular, inserindo todos os competidores confirmados.

Art. 34. Todos os participantes têm que ter o jogo da modalidade e dispor de uma internet que de o mínimo de condição para jogar online.

Art. 35. Jogadores que tiverem suas contas suspensas por infringir os Termos de Uso das plataformas poderão ser impedidos de participar da competição.

- a) O(a) aluno(a)-atleta deverá estar conectado à plataforma de jogo com antecedência de pelo menos 15 minutos.
- b) É de plena responsabilidade do jogador a manutenção e uso de seus equipamentos, assim como a estabilidade de sua conexão com a internet.
- c) Jogadores usarão seus logins pessoais. É de responsabilidade do jogador configurar a sua conta para suas preferências. O Nome da conta não poderá ser alterado durante o torneio.
- d) O sistema de disputa será decidido pela Coordenação da Modalidade, de acordo com a quantidade de equipes e ou alunos- atletas inscritos.

CESSÃO DE DIREITOS

Art. 36. Os integrantes das delegações e das instituições de ensino superior – IES assim como todos os competidores, técnicos e quaisquer outros participantes dos JUMs 2025 E-Sport, devidamente representados por quem de direito, através da adesão ao presente regulamento, que se comprova através do preenchimento do termo de inscrição ou da efetiva participação nos JUMs 2025 E-Sport, autorizam, em caráter universal, gratuito, irrevogável e irretratável, a Federação Universitária Mineira de Esportes - FUME, ou terceiros devidamente autorizados, a captar e fixar sua imagem e voz durante todo o período de realização dos JUMs 2025 E-Sport, seja durante as competições, seja durante os aquecimentos, os treinamentos, em qualquer suporte existente ou que venha a ser criado, podendo utilizá-los a seu

Realização:



Apoio:



exclusivo critério, a qualquer tempo, no Brasil e/ou no exterior, em número ilimitado de vezes, podendo, inclusive, fixá-los em películas cinematográficas de qualquer bitola, CD ROM, CD-I, "home vídeo", DAT, DVD e suportes de computação gráfica em geral, ou armazená-los em banco de dados, podendo também disseminá-los, transmiti-los, exibi-los e reexibí-los através de projeção de tela em casas de frequência coletiva ou em locais públicos, via televisão de qualquer espécie, através da *internet*, satélite, rádio, livros, jornais, revistas, telefonia fixa e móvel, ou por qualquer outra forma, podendo a FUME, ainda, ceder os direitos ora adquiridos a quaisquer terceiros, gratuita ou onerosamente.

Parágrafo Único: A FUME nos mesmos termos dispostos acima fica expressamente autorizado a utilizar as marcas, insígnias e emblemas de todas as equipes participantes dos JUMs 2025 E-Sport.

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 37. Quaisquer consultas atinentes aos JUMs 2025 E-Sport, sobre matéria não constante neste Regulamento, deverão ser formuladas pelo representante da Instituição de Ensino Superior ao Comitê Organizador que após o devido exame, apresentará sua solução através de Nota Oficial.

Art. 38. Nos JUMs 2025 E-Sport, as Instituições de Ensino Superior - IES, componentes das delegações, árbitros, auxiliares e pessoas físicas ou jurídicas que infringirem este Regulamento ou decisões do Comitê Organizador ou cometerem faltas disciplinares no transcurso das competições ou dentro da jurisdição da sede dos jogos, estarão sujeitos às sanções previstas neste Regulamento e no Código Brasileiro de Justiça Desportiva.

Art. 39. Somente será permitido a transmissão do campeonato pela organização da competição, sendo vedado a transmissão por terceiros, incluindo os alunos(as)-atletas jogadores;

Art. 40. A Comissão Organizadora reserva-se o direito de modificar total ou parcialmente os termos e condições deste Instrumento, devendo: informar os participantes acerca de eventuais alterações com a devida antecedência através do site dos Organizadores; As dúvidas e omissões deste Regulamento serão solucionadas pela Comissão Organizadora do Campeonato de forma soberana, não cabendo recurso a essas decisões; Qualquer tolerância em relação ao disposto neste Regulamento será mera liberalidade da Comissão Organizadora;

Realização:



Apoio:



Art. 41. A Comissão Organizadora reserva-se o direito de desqualificar qualquer participante que venha a manipular, violar e/ou fraudar, ou mesmo tentar manipular e/ou violar o correto andamento deste Campeonato ou seu resultado, bem como aqueles que descumprirem o presente Regulamento;

Art. 42. A Comissão Organizadora poderá, ao seu exclusivo critério, a qualquer tempo, se julgar necessário, interromper, alterar, suspender ou cancelar o presente Regulamento, por motivos de força maior ou qualquer outro fator ou motivo imprevisto, os quais estejam fora do controle da Comissão Organizadora e que comprometam o andamento deste Campeonato, de forma a impedir ou modificar substancialmente a sua condução como originalmente previsto.

Art. 43. Ao inscrever-se neste Campeonato, o participante assume automaticamente o conhecimento de todos os termos deste Regulamento, ficando de acordo com todos os itens mencionados e acatando todas as decisões da Comissão Organizadora.

Art. 44. O JUMs e-Sport 2025 será uma seletiva dos representantes de Minas Gerais no JUBs e-Sport 2026, visto isso, qualquer modificação realizada no formato ou nas modalidades presentes no JUBs e-Sport 2026 será de responsabilidade de seus organizadores, ficando responsável assim a FUME e seus representantes a se adequar as regras da referida competição.

Realização:



Apoio:



Regulamentos Específicos JUMs e-Sport

REGULAMENTO ESPECÍFICO BRAWL STARS

1. A competição de Brawl Stars será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os(as) estudantes atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações antes de concordar com os termos deste documento. Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.
2. **OS(AS) ESTUDANTES ATLETAS DEVEM:**
 - 2.1 Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição.
 - 2.2 Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.
 - 2.3 Ter uma conta Supercell válida, não podendo esta ser alterada durante todo o período de competição.
 - a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios.
 - b) Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Supercell Inc., nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida.
 - 2.4 Ter uma conta Battlefy válida.
 - a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios.
 - 2.5 Jogar em suas próprias contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo.
 - 2.6 Só é permitido que um(a) estudante atleta represente uma única equipe/instituição de ensino superior, ou seja, fica vedado que o(a) mesmo jogue em 02(duas) equipes distintas.
 - 2.7 Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade.
 - 2.8 É de responsabilidade do(a) estudante atleta estar ciente das condições

Realização:



Apoio:



de participação dos **JUBs 2026 - e-Sports ETAPA ONLINE**, descritas no Regulamento Geral do evento.

3. A COMPETIÇÃO SERÁ REALIZADA NA CATEGORIA CONFORME DESCRITO ABAIXO:

- 3.1** O Jogo compreende o software para dispositivos móveis intitulado Brawl Stars, desenvolvido pela empresa Supercell Inc.
- 3.2** A Plataforma compreende os sistemas operacionais para dispositivos móveis Android e iOS.
- 3.3** Para a etapa competição, cada equipe deverá ter no mínimo 03(três) estudantes atletas titulares, e no máximo 01 (um) reserva, sendo este opcional, obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição.
- 3.4** Durante a competição, é de responsabilidade do(a) estudante atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu Celular ou Tablet, estabilidade de conexão e atualização do jogo.

4. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:

4.1. A competição é dividida em 03 (três) etapas sendo estas:

- a)** Qualify Online.
- b)** Playoff Online.
- c)** Elite Eight Presencial.

4.2. Da etapa online:

4.2.1 Etapa Qualify Online.

- a)** Formato suíço, sendo o número de rodadas definidas a depender do número de inscritos, sendo 03(três) o mínimo e 06(seis) o máximo.
- b)** As equipes jogam contra adversários de desempenho W-L semelhante.
- c)** Ao atingir 03 (três) derrotas em confrontos, a equipe não disputará mais partidas nesta etapa.
- d)** As equipes não devem enfrentar o mesmo adversário duas vezes na mesma fase, se possível.
- e)** O pareamento dos confrontos será aleatório.
- f)** Os confrontos serão disputados em melhor-de-três (MD3).

Realização:



Apoio:



g) Ao final da etapa Qualify Online, as 16 melhores equipes ranqueadas estarão classificadas para a etapa Playoffs.

g1. Se duas equipes do mesmo estado estiverem no top 16, elas serão obrigadas a se enfrentar na Etapa de Playoffs para disputa da vaga.

g2. Se três ou mais equipes do mesmo estado estiverem no top 16, apenas as duas melhores ranqueadas se classificam para Etapa de Playoffs para disputa da vaga.

g2.1. A vaga anteriormente preenchida será remanejada para a melhor equipe ranqueada.

4.2.2 Etapa Playoff Online.

- a)** Chaveamento em formato eliminação simples.
- b)** Os confrontos serão disputados em melhor-de-três (MD3).
- c)** Se possível, o confronto das equipes seguirá a partir da colocação das equipes na etapa do Qualify Online.

CONFRONTOS PLAYOFFS ONLINE*		
1º Colocado	X	16º Colocado
2º Colocado	X	15º Colocado
3º Colocado	X	14º Colocado
4º Colocado	X	13º Colocado
5º Colocado	X	12º Colocado
6º Colocado	X	11º Colocado
7º Colocado	X	10º Colocado
8º Colocado	X	9º Colocado

***Essa tabela é um exemplo e os confrontos podem ser diferentes caso equipes do mesmo estado sejam obrigadas a se enfrentar.**

Conforme regulamento Geral, o quantitativo de classificados para a fase online do JUBs e-Sport 2026 será de acordo com o estabelecido pelo regulamento da competição JUBs e-Sport 2026.

5. DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS:

5.1. O horário das partidas estará disponível nos boletins técnicos da

modalidade.

5.2. Os Operadores de liga podem, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível.

5.3. Os(as) estudantes-atletas deverão estar online com ao menos 30 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários determinados e, caso um estudante-atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas.

5.4. Para a disputa das partidas da competição, os jogadores devem entrar no clube do torneio e aguardar orientação do operador de liga.

5.5. Os Operadores de liga podem a qualquer momento solicitar que um ou mais estudantes realizem verificação de integridade ligando câmera, exibindo o rosto e a documentação.

5.6. Os Operadores de liga podem a qualquer momento verificar a integridade dos equipamentos do estudante.

5.7. Falha nos servidores:

a) Caso haja alguma falha nos servidores, as equipes devem informar ao administrador da competição por meio do Discord da competição para que seja decidido o que será feito.

6. DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO ESPECÍFICAS:

6.1. As partidas melhor-de-três (MD3) durante a Etapa Qualify Online serão realizadas em “Batalha Amistosa” no modificador “Luta por Poder” e terão a seguinte ordem de Modos e Mapas:

Realização:



Apoio:



Modo 1:	Pique Gema	Mapa: Mina Rochosa
Modo 2:	Fute-Brawl	Mapa: Campos Ardilosos
Modo 3:	Nocaute	Mapa: Rocha da Belle

6.2. A ordem dos modos e mapas das partidas melhor de três (MD3) da Etapa Playoffs Online serão definidas via sorteio, após a realização dos pareamentos das disputas desta mesma etapa em uma transmissão online.

6.3. Um tempo total para o intervalo entre partidas será determinado pelos árbitros da Temporada. Esse tempo pode variar conforme a fase da competição. Os (As) estudantes atletas serão informados quando deverão voltar para o local de partidas. O descumprimento dos prazos estipulados poderá acarretar em penalidades.

6.4. O(a) estudante atleta que não estiver presente no horário estipulado para uma partida sofrerá um WO e o adversário vencerá a partida pelo placar de 2x0.

7. DO CÓDIGO DE CONDUTA:

7.1 Todos os participantes do evento concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensas ou agressões a qualquer participante ou aos organizadores do evento acarretará em punição direta à equipe infratora.

7.2 Demos e Replays:

- a)** A FUME se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todas as demos dos jogos realizados.
- b)** Caso existam problemas com as demos da partida, a FUME se compromete a fazer o possível para recuperação das mesmas. Partidas não finalizadas não possuem Demos.

7.3 Cheating e Fraude:

- a)** Ao se inscrever na competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são

Realização:



Apoio:



ou não cheaters.

8. DISPOSIÇÕES GERAIS:

8.1 Desistência da equipe:

- a)** Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 2x0 por administradores, em casos de punições, WOs etc.
- b)** Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do campeonato, esta decisão não poderá ser revertida.

8.2 Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos Operadores de liga.

8.3 Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

Realização:



Apoio:



REGULAMENTO ESPECÍFICO COUNTER STRIKE 2

1. A competição de Counter Strike Go (2) será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os(as) alunos-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações antes de concordar com os termos deste documento. Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

2. Toda a equipe deverá estar matriculada na mesma IES;

3. Para a competição, poderá ser inscrito um quantitativo livre de equipes;

REGRAS GERAIS

4. AS EQUIPES/ALUNOS(AS)-ATLETAS DEVEM:

4.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;

4.2. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade;

4.3. Ter uma tag/nickname não podendo este ser alterado durante todo o período de competição;

4.3.1. A tag/nickname da equipe deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;

4.4. Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo;

4.5. Os jogadores não podem ser funcionários das empresas envolvidas direta ou indiretamente no campeonato;

4.6. Só é permitido que um(a) aluno(a)-atleta represente uma única instituição de ensino superior, ou seja, fica vedado que o(a) mesmo jogue em duas equipes distintas;

4.7. A equipe só pode ser formada por jogadores da mesma instituição de ensino superior (IES);

Realização:



Apoio:



4.8. Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade.

REGRAS ESPECÍFICAS

5. A COMPETIÇÃO SERÁ REALIZADA NA CATEGORIA CONFORME DESCRITO ABAIXO:

5.1. Equipe, podendo ser mista ou não;

5.2. Cada equipe deverá ter 5 componentes titulares, e no máximo 2 reservas (optativo) obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição;

5.3. Todos os jogadores participantes devem estar no time inscrito na Plataforma Gamers Club (Faceit) durante suas partidas da competição.

6. A competição será composta por 1 fase Quartas de Final (playoff em partidas MD3), com semifinal e final, em partidas melhor-de-5 (MD5);

6.1. É de responsabilidade do(a) aluno(a)-atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu celular, estabilidade de conexão, atualização do jogo;

6.2. A escalação oficial ("time base") de uma equipe são os 5 (cinco) jogadores que participarem da primeira partida da classificatória. Será possível substituir os jogadores do "time base" apenas com os reservas pré-cadastrados, caso a equipe tenha feito a inscrição de reservas;

7. DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS:

7.1. O horário das partidas estará disponível nos boletins técnicos da modalidade, bem como no grupo de WhatsApp da modalidade (contendo um representante de cada equipe, no caso, o(a) capitão(ã));

7.2. Os(as) alunos(as)-atletas deverão estar on-line com ao menos 15 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um aluno(a)-atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada W.O., e punições adicionais poderão ser aplicadas;

7.3. Será decretada a derrota por 1x0 para a equipe que vencer uma partida utilizando um jogador sem premium Gamers Club ativa (conta verificada na faceit), caso a equipe perca a partida usando um jogador irregular o resultado será mantido;

Realização:



Apoio:



7.4. Limite de tempo para liberar o servidor:

7.4.1. A equipe deve terminar os vetos e clicar em aceitar dentro do prazo de 10 minutos após o horário pré determinado da partida, caso a equipe esteja ausente e não libere o servidor, o time deve solicitar o WO (1x0) chamando um administrador;

7.4.2. Caso a solicitação seja feita após a equipe prosseguir com os vetos ou liberar o servidor no limite do tempo, ela não será aceita;

7.4.3. Não será aplicado o WO se a equipe realizar o veto nos últimos segundos e solicitar o WO para o adversário;

7.5. Limite de tempo para entrar no servidor:

7.5.1. A equipe deve entrar com no mínimo 4 jogadores na partida e iniciar dentro de 10 minutos após o horário agendado da partida, não será permitido o pause para estender este tempo, a equipe precisa jogar o primeiro round para dar pause neste caso;

7.5.2. Se a equipe não iniciar dentro do prazo estipulado, o administrador deve ser chamado para verificar o motivo, se necessário o WO será aplicado;

7.5.3. O Report deve ser realizado no momento do ocorrido, não será aceito Report ao final da partida;

7.6. É permitido que o 5o (quinto) jogador entre no servidor após o início da partida;

7.7. Caso uma equipe não compareça por conta de uma partida do mesmo campeonato que ainda estiver em andamento, o juiz deve estipular um prazo para a partida começar, caso não inicie no horário, o juiz deverá determinar o resultado;

7.8. O Comitê organizador pode, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível;

7.9. Serão divulgadas as tabelas de pontuações após a finalização das partidas por meio dos Boletins Técnicos da modalidade;

7.10. Somente será permitido a transmissão do campeonato pela organização da competição, sendo vedado a transmissão por terceiros, incluindo os alunos(as)-atletas jogadores;

7.11. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição enviados diariamente após o término das partidas e/ou WhatsApp oficial da competição.

Realização:



Apoio:



8. DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO ESPECÍFICAS DA MODALIDADE:

8.1. Mapas:

8.1.1. de_inferno;

8.1.2. de_nuke;

8.1.3. de_ancient;

8.1.4. de_vertigo;

8.1.5. de_ancient;

8.1.6. de_dust2;

8.1.7. de_train;

8.2. Partidas melhor-de-3 (MD3):

8.2.1. Equipe A veta um mapa;

8.2.2. Equipe B veta um mapa;

8.2.3. Equipe A escolhe um mapa (o lado será decidido em uma disputa de round faca);

8.2.4. Equipe B escolhe um mapa (o lado será decidido em uma disputa de round faca);

8.2.5. Equipe A veta um mapa;

8.2.6. Equipe B veta um mapa;

8.2.7. Em caso de empate, será utilizado o mapa restante para a terceira partida (o lado será decidido em uma disputa de round faca);

8.3. Uso do pause:

8.3.1. Quando necessário, a equipe deve utilizar o comando “!pause” que paralisará a partida no próximo freezetime;

8.3.2. Os jogadores devem anunciar a razão do pause no chat do servidor;

8.3.3. É permitido o uso de 1 pause tático de 3 minutos por lado para cada equipe;

8.3.4. É permitido o uso de 1 pause técnico de até 10 minutos por partida para cada equipe;

8.3.5. Caso a equipe abuse da função pause, o administrador deverá ser chamado durante o jogo, reclamações posteriores não serão aceitas;

Realização:



Apoio:



8.4. Uso de Bugs e Glitches:

8.4.1. O uso intencional de bugs, glitches ou erros do jogo serão avaliados pelos Administradores da competição e a equipe poderá ser penalizada com a vitória do oponente por 1x0;

8.5. POV:

8.5.1. O jogador não é obrigado a gravar POV, acusações de cheating serão analisadas pela demo da partida;

8.5.2. O administrador do campeonato pode eventualmente solicitar que determinados jogadores gravem sua POV para análise e caso não entreguem a POV em até 1h após a partida o resultado da partida poderá ser alterado.

9. DO CÓDIGO DE CONDUTA:

9.1. Todos os participantes do evento concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensas ou agressões a qualquer participante ou aos organizadores do evento acarretará em punição direta à equipe infratora;

9.2. Reportar:

9.2.1. O administrador deve ser chamado no discord do torneio no momento do ocorrido. O caso será analisado no mesmo instante ou caso o juiz solicite, a partida deverá acontecer até o final e o juiz decidirá a punição após o término da mesma;

9.3. Conta do Jogo:

9.3.1. Cada jogador deve ter sua conta de jogo em seu respectivo perfil na Plataforma Gamers Club (Faceit): SteamID para Counter-Strike:Global Offensive;

9.3.2. Não é permitido que terceiros acessem a conta de outro jogador a fim de participar de uma partida oficial. Não é levado como prova materiais providos por terceiros. Não é permitido jogadores com banimento VAC;

Realização:



Apoio:



9.4. Demos e Replays:

9.4.1. O JUMs eSports se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todas as demos dos jogos realizados;

9.4.2. Caso existam problemas com as demos da partida, o JUMs eSports se compromete a fazer o possível para recuperação das mesmas com apoio da Plataforma Gamers Club (faceit). Partidas não finalizadas não possuem Demos;

9.5. Cheating e Fraude:

9.5.1. Todos os jogadores devem utilizar o Anticheat da Plataforma Gamers Club (Faceit) durante todos os jogos do JUMs Esports de CS:GO;

9.5.2. Todas as denúncias serão analisadas por uma comissão avaliadora específica durante a competição;

9.5.3. Ao jogar na Plataforma Gamers Club (faceit), seja em lobby ou competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

9.5.4. Caso algum aluno(a)-atleta venha a ser suspenso após o fim de um evento, os resultados anteriores à suspensão não serão alterados, mas a equipe perderá as vagas e as premiações obtidas;

9.6. Falha no sistema e servidores:

9.6.1. Caso haja alguma falha no sistema, as equipes devem parar a partida usando o comando “pause” e informar ao administrador da competição por meio do discord para que seja decidido o que será feito;

9.6.2. Quando uma partida parar, o administrador tentará restaurar a partida, caso não seja possível a partida será reiniciada independente do resultado atual;

9.7. Queda do servidor:

9.7.1. A organização tentará restaurar a partida no round anterior à queda, caso seja possível. Caso não exista a possibilidade, a partida deverá seguir. Caso uma das equipes não concorde com tal medida, será aplicado WO;

Realização:



Apoio:



9.8. Backups durante a partida por motivos externos:

9.8.1. Será realizado o backup somente se o jogador cair durante o freeze time e a equipe deve aplicar o pause antes do início do round, após isso, mesmo que jogadores travem ou caiam durante o round não será realizado backup;

9.8.2. Somente será realizado o backup neste caso se a equipe adversária concordar;

9.8.3. O administrador deverá ser chamado no Discord da competição para realizar o backup;

9.9. Atualização de versão do Counter Strike:

9.9.1. Caso haja alguma atualização do jogo durante uma partida poderá ser solicitado pause pelos administradores para que o servidor seja atualizado e a partida restaurada;

9.9.2. Na hipótese de um jogador sair do servidor durante uma atualização será responsabilidade das equipes usarem o comando “pause” na partida, saírem do servidor e comunicar um administrador para que a partida seja restaurada após a atualização do servidor;

9.10. Desistência da equipe:

9.10.1. Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 1x0 por administradores, em casos de punições, WOs etc;

9.10.2. Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do campeonato, esta decisão não poderá ser revertida.

10. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos árbitros dos JUMs E-Sports 2025;

10.1. A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão na etapa on-line;

11. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

Realização:



Apoio:



REGULAMENTO ESPECÍFICO FREE FIRE

1. A competição de Free Fire será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os(as) alunos(as)- atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações antes de concordar com os termos deste documento. Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

2. Toda a equipe deverá estar matriculada na mesma IES.

3. Para a competição, cada IES poderá inscrever um número quantitativo 8 equipes.

REGRAS GERAIS

4. AS EQUIPES/ALUNO(A)-ATLETAS DEVEM:

4.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;

4.2. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade;

4.3. Ter uma tag/nickname não podendo este ser alterado durante todo o período de competição;

a) A tag/nickname da equipe deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;

4.4. Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo;

4.5. Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade.

REGRAS ESPECÍFICAS

5. Só é permitido que um(a) aluno(a)-atleta represente uma única instituição de ensino superior, ou seja, vedado que o(a) mesmo jogue em duas equipes distintas;

Realização:



Apoio:



6. A COMPETIÇÃO SERÁ REALIZADA NA CATEGORIA CONFORME DESCRITO ABAIXO:

6.1. Equipe, podendo ou não ser mista.

7. É de responsabilidade do (a) aluno(a)--atleta seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu celular, estabilidade de conexão, atualização do jogo;

8. Será totalmente vedado o uso de emuladores;

9. Remakes só serão permitidos caso houver uma falha no servidor para a maioria dos jogadores, ou desconectarem ao mesmo tempo;

10. O número de grupos irá depender do número de equipes inscritas;

11. O horário das partidas estará disponível nos boletins técnicos da modalidade, bem como no grupo de Whatsapp da modalidade (contendo um representante de cada equipe, no caso, o(a) capitão(ã));

12. Os (As) aluno(a)-atletas deverão estar on-line com ao menos 15 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um aluno(a)--atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada W.O., e punições adicionais poderão ser aplicadas;

12.1. O tempo máximo de tolerância para atraso no início de cada partida será de 3 (três) minutos. Após encerrar o tempo máximo de tolerância a equipe incompleta ou que não estiver presente estará automaticamente desclassificada; de horários com os membros de sua equipe, sendo assim

13. O Comitê organizador pode, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível;

14. DO CÓDIGO DE CONDUTA:

14.1. As seguintes ações abaixo estão totalmente vedadas e estarão sujeitas a sanções pela organização:

Realização:



Apoio:



- 14.1.a.1.** Hacker: Qualquer modificação no cliente do jogo estará sujeita a eliminação imediata. Caso o árbitro da partida identifique qualquer irregularidade de alguma equipe será reportado a organização. Será analisado o uso de programas ou aplicativos indevidos, estando sujeito a análise;
- 14.1.a.2.** Bug: O uso intencional ou não de qualquer erro dentro do jogo para tirar vantagens, serão analisados pela organização, podendo então ser penalizado ou eliminado;
- 14.1.a.3.** Acordo: Proibido qualquer tipo de acordo entre 2 (dois) ou mais aluno(as)-atletas de equipes distintas, causando então, desvantagem para os adversários;
- 14.1.a.4.** Representação: Jogar na conta de outro jogador;
- 14.1.a.5.** Assédio, discriminação e difamação: Serão totalmente proibidos;
- 14.1.a.6.** Engano: Apresentar provas falsas para a organização;
- 14.1.a.7.** Infrações: Toda e qualquer violação às regras determinadas neste documento, a organização estará autorizada a emitir sanções ou até mesmo eliminar qualquer equipe.

15. DISPOSIÇÕES GERAIS:

- 15.1.** Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos árbitros dos JUMs E-Sports 2025;
- 15.2.** A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão na etapa on-line;
- 15.3.** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.

Realização:



Apoio:



REGULAMENTO ESPECÍFICO FUTEBOL ELETRÔNICO

1. A competição de Futebol Eletrônico será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os(as) aluno(a)-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações antes de concordar com os termos deste documento.

2. REGRAS GERAIS

2.1. O desse torneio será disputado com o jogo FIFA 24. Esse jogo eletrônico não é um produto da entidade organizadora e, portanto, a mesma não tem qualquer responsabilidade sobre seu conteúdo.

2.2. O campeonato será feito em duas categorias: masculino e feminino.

2.3. Número máximo de participantes: 64 por categoria.

2.4. A organização adotará critérios para o formato de disputa de acordo com o número de inscritos.

2.5. Os alunos(as)- atletas devem:

2.5.1. Concordar com os termos, e compromete-se a estar presente nos dias e horários dos jogos estabelecidos pela Organização, estando passível de punição em caso de W.O;

2.5.2. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade, estando passível de punição em casos de descumprimento de regras, rage, difamação, intolerância e/ou violência;

2.5.3. Ter uma tag/nickname não podendo este ser alterado durante todo o período de competição;

2.5.3.1. Tag/nickname deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;

3. A plataforma compreende os sistemas operacionais para Playstation 5. Os(as) aluno(a)s-atletas devem adicionar seus adversários na PSN. Será possível encontrar o ID dele(a), a partir da plataforma de torneio na aba Participantes;

3.1. Durante todo o campeonato é de plena responsabilidade de cada aluno(a)-atleta a manutenção e uso de seus equipamentos;

Realização:



Apoio:



4. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição, bem como na plataforma Discord e/ou WhatsApp oficial da competição;

5. É de total responsabilidade dos jogadores realizarem as devidas atualizações da plataforma de torneio bem como o reporte de resultados das partidas;

6. Em caso de empate na classificação, serão levados em consideração os seguintes critérios de desempate, seguindo sua ordem:

a) Melhor saldo de gols;

b) Maior números de gols pro (a favor);

c) Confronto direto;

d) Sorteio.

7. DAS CONFIGURAÇÕES DE PARTIDA

Duração de cada partida: 6 (seis) minutos na classificatória / fase eliminatória.

Nível de Dificuldade: Lendário

Estádio: Aleatório

Condições de partida: Personalizado

Estação: Verão

Câmera: Transmissão de TV

Defesa: O uso da defesa tática é obrigatório em todas as fases da competição.

§ Único. Caso verifique que as opções citadas não estejam conforme exigidas, deve-se tirar uma foto e print imediatamente, antes dos 15 minutos de jogo e avisar seu adversário, para que a partida seja reiniciada do zero.

8. Cada jogador é responsável pela escolha do seu time, e não será permitida a escolha de seleções. Não será permitida a mudança de time durante o torneio.

Realização:



Apoio:



9. A organização será responsável por criar um grupo por aplicativo de telefone celular para cada categoria, inserindo todos os competidores confirmados.

10. DOS LAGS E DESCONEXÕES

10.1. Em caso de lag que atrapalhe o desenvolvimento do jogo, o player que se sentir prejudicado deve pausar, mandar um chat ao adversário e interromper o jogo imediatamente, antes dos 15 minutos de partida. Caso ultrapasse este tempo de jogo, você estará assumindo por sua conta e risco as consequências da partida.

10.2. Em caso de desconexão não proposital, ocorrida nos primeiros 15 minutos de partida, o jogo deve ser reiniciado com o mesmo placar que se encontrava, e será jogado apenas o tempo restante da partida. Se antes da queda de conexão tiver ocorrido alguma expulsão, o jogador penalizado pela expulsão deve forçar a expulsão do mesmo jogador, quando o jogo for reiniciado.

10.3. Em caso de placar favorável a um jogador, o mesmo terá que relatar que houve queda de conexão com seu adversário. O jogo será reiniciado e jogado apenas 1 tempo de partida, respeitando o placar já imposto antes da desconexão.

10.4. Em caso de placar empatado, a partida deverá ser reiniciada.

§ Único. ATENÇÃO: Os jogadores devem comunicar a organização do torneio sobre o erro de conexão, dentro dos prazos estabelecidos de reclamações para cada fase. Caso não seja informado, poderá ocorrer aplicações de WO na partida não realizada, de acordo com os agendamentos dos jogos realizados pelo sistema.

11. DAS INFRAÇÕES E PENALIDADES

11.1. O participante que infringir as cláusulas deste regulamento será penalizado nos termos abaixo. As penalidades serão sempre aplicadas pela Comissão Organizadora e serão as seguintes:

- a)** Aviso: a ser aplicado apenas em infrações leves e não desclassificará o participante;
- b)** Advertência: uma vez aplicada, desclassificará o participante da partida que estiver disputando;
- c)** Expulsão do participante do Campeonato.
- d)** O participante que não se apresentar no horário designado para o início da realização da sua partida será automaticamente desclassificado.

12. DOS EQUIPAMENTOS

12.1. Todos os participantes têm que ter disponível o console da plataforma escolhida por ele para competir, o jogo FIFA 24 e dispor de uma internet que de o mínimo de condições para jogar online.

Realização:



Apoio:



13. CÓDIGO DE CONDUTA:

13.1. Esta organização tem o direito de anunciar publicamente as penalidades impostas aos alunos(a)- atletas, e tais aluno(a)s-atletas renunciam por meio deste documento a qualquer direito de ação judicial contra os membros da comissão organizadora;

13.2. Qualquer postagem em redes sociais que um participante fizer denegando a imagem do torneio, do operador de liga ou de qualquer outro envolvido poderá levar a punição ou até mesmo a desclassificação do(a) aluno(a)-atleta dependendo da situação;

13.3. Integridade Competitiva: Espera-se que os(as) aluno(a)s-atletas joguem o seu melhor em todos os momentos durante a competição e evitem qualquer comportamento incompatível com os princípios do espírito esportivo e fair play;

13.4. Assédio: Assédio é proibido. Assédio é definido como atos sistemáticos, hostis e repetidos que ocorrem durante um período de tempo, que são destinados a isolar uma pessoa e/ou afetar a dignidade da pessoa;

13.5. Assédio Sexual: Assédio sexual é proibido. Assédio sexual é definido como avanço sexual indesejável. A avaliação baseia-se se uma pessoa comum considera a atitude ofensiva. Há tolerância zero para qualquer ameaça ou a promessa de vantagens em troca de favores sexuais;

13.6. Discriminação e Difamação: Membros das equipes não podem ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa ou um grupo de pessoas por meio de palavras ou atos de desprezo ou ações de raça, cor de pele, etnia, nação, origem social, gênero, língua, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, status financeiro, idade ou qualquer outro status de orientação sexual.

14. PUNIÇÕES

14.1. Qualquer ato de má fé;

14.2. Falta de comprometimento com as partidas;

14.3. Falta de ética esportiva;

14.4. Agressões verbais;

14.5. Inserções irracionais a fim de perturbar o ambiente do torneio;

14.6. Má conexão, o que dificulta e / ou impossibilita a realização das partidas;

14.7. Retranca: tocar a bola com o goleiro ou na defesa para passar o tempo de jogo;

14.8. Todos os casos sempre serão analisados pelos operadores de liga e devem sempre conter evidências que comprovem as irregularidades;

14.3. Cabe à organização interpretar e julgar qualquer norma descrita no presente regulamento.

15. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.

Realização:



Apoio:



REGULAMENTO ESPECÍFICO LEAGUE OF LEGENDS

1. A competição de League of Legends será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os(as) aluno(a)s-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações antes de concordar com os termos deste documento. Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.
2. Jogadores não podem ser funcionários da Riot Games Inc. ("RGI"), ou de nenhuma das suas respectivas afiliadas.
3. Torneio será realizado através dos servidores brasileiros da Riot (empresa fornecedora do jogo), as partidas serão no formato 5v5, casual, onde o ranqueamento do jogador não será afetado.
4. A competição será composta por 1 fase Quartas de Final (playoff em partidas MD3), com semifinal e final, em partidas melhor-de-5 (MD5);
5. Jogadores que tiverem suas contas suspensas por infringir os Termos de Uso do League of Legends poderão ser impedidos de participar da competição.
6. A equipe deve ser composta por 05 (cinco) jogadores, 02(dois) reservas(opcional) e 01 (um) técnico (opcional). O técnico **NÃO** poderá ser um jogador. Todos os integrantes deverão ser da mesma IES.
7. **Será permitida a inscrição de mais de 1(uma) equipe por IES, podendo ela ser inteiramente feminina, masculina ou mista.**
8. O(a) aluno(a)-atleta deverá estar conectado à plataforma de jogo com antecedência, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
9. Todas as equipes deverão estar conectadas com ao menos 15 minutos de antecedência ao horário marcado para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários marcados e, caso uma equipe não esteja presente ou esteja incompleta, a partida poderá ser considerada como ausência (WxO).

Realização:



Apoio:



- 10.** Os nicknames dos jogadores deverão ser entregues juntos com a inscrição das equipes. As equipes tem que ter 5 integrantes oficiais.
- 11.** É de plena responsabilidade de cada equipe e/ou jogador a manutenção e uso de seus equipamentos.
- 12.** Jogadores usarão seus logins pessoais. É de responsabilidade do jogador configurar a sua conta para suas preferências. O Nome de Invocador da conta e não poderá ser alterado durante o torneio.
- 13.** O sistema de disputa será decidido pela Coordenação da Modalidade, de acordo com a quantidade de equipes e de tempo hábil para a realização da competição. Poderão ser em forma de:
- 13.1.** Jogo – Uma instância de competição no mapa Summoner’s Rift até que um vencedor seja determinado através de um dos métodos abaixo, que ocorrer primeiro:
- 13.1.1.** A conclusão do objetivo final (destruição do Nexus);
- 13.1.2.** Rendição de uma das equipes;
- 13.1.3.** Desistência da equipe adversária; ou
- 13.1.4.** Vitória por julgamento.
- 13.2.** Série – Uma série de jogos disputados até que um time vença a maioria do total de jogos. Ex: vencer dois jogos de três (“melhor-de-três”); vencer três jogos de cinco (“melhor-de-cinco”). A equipe vencedora avançará para a próxima fase no torneio.
- 14.** As configurações de jogo serão:
- 14.1.** Mapa: Summoner’s Rift;
- 14.2.** Tamanho de Time: 5;
- 14.3.** Permitir Espectadores: Apenas Saguão;
- 14.4.** Tipo de Partida: Torneio Competitivo.
- 15.** Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Campeões, Skins, Runas, Talentos ou Feitiços de Invocador, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da organização.
- 15.1.** Não haverá reinício da partida (remake) caso o jogador escolha o campeão errado;

Realização:



Apoio:



16. No evento de um erro durante o início de uma partida, um oficial pode iniciar uma partida de maneira controlada usando a escolha livre. Todos os jogadores selecionarão os mesmo Campeões de acordo com o processo de pick e ban anterior.

17. A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão.

18. CÓDIGO DE CONDUTA:

18.1. Todos os(as) aluno(a)s-atletas estão sujeitos a regras de boas condutas associadas às informações e comportamentos dos mesmos. A equipe de administradores e demais membros associados a FUME se reserva o direito de não aceitar o “nickname” de alguns participantes e equipes, se acharem que ele seja inapropriado, ofensivo ou não esteja de acordo com as regras;

18.2. Os nicknames deverão permanecer os mesmos desde o ato da inscrição até o final do evento.

19. CHEAT E GAMEPLAY:

19.1. Nenhuma forma de trapaça, ou ganho de uma vantagem indevida de qualquer forma será tolerado.

Isso inclui, mas não está limitado a:

- a)** Hacking - Qualquer modificação feita ao Jogo ou outro software por qualquer pessoa que não seja por meio de patches ou atualizações padrão;
- b)** Explorando falhas no jogo - Fazer uso de mecânicas e/ou funcionalidades do jogo com o propósito de executar ações não previstas e incompatíveis com o comportamento normal do jogo;
- c)** Compartilhamento de Conta - Fazer uso de contas de jogo de terceiros para participar do evento;
- d)** Combinação de Resultado - Qualquer acordo entre dois ou mais jogadores/equipes que visa manipular de e/ou interferir com o andamento do evento.

Realização:



Apoio:



20. COMPORTAMENTO ANTIDESPORTIVO:

20.1. Qualquer comportamento ofensivo, desrespeitoso ou antidesportivo não será tolerado. Incluem, mas não se limitando a, insultos, racismo, xenofobia, machismo, violência física ou qualquer comportamento que, inapropriados na opinião da Coordenação da Modalidade. Caso sejam constatadas ações que possam prejudicar o andamento do torneio ou até mesmo afetar a um jogador ou uma equipe em particular, medidas serão tomadas, podendo levar à desqualificação da equipe. Casos também serão analisados pelo STJD que se fará presente durante a fase presencial podendo a equipe e/ou um aluno(a)- atleta ser punido por tal conduta antidesportiva;

20.2. Nenhum participante pode participar de apostas relacionada a sua equipe ou seus parceiros de times;

20.3. Os participantes não devem oferecer ou aceitar qualquer presente ou recompensa para ou de qualquer pessoa por serviços prometidos/prestados. Incluindo serviços relacionados a prejudicar ou tentar prejudicar outra equipe/participante.

21. DISPOSIÇÕES GERAIS

21.1. Todo contato entre as equipes e o torneio deverá ser feito através da Coordenação da Modalidade via o método oficial de comunicação enviado às equipes. Nenhum outro método não aprovado previamente será utilizado a não em caso de necessidade emergencial;

21.2. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição enviados diariamente após o término das partidas, bem como na plataforma Battlefy;

21.3. Qualquer tipo de conversa, discussão, tickets que existirem entre algum participante e a FUME são estritamente confidenciais, qualquer publicação sobre o assunto em qualquer meio de comunicação sem a aprovação da Coordenação da Modalidade levará a desclassificação da equipe;

21.4. Qualquer pessoa envolvida ou com tentativa de envolvimento em qualquer ação que a coordenação da modalidade acredite, a seu critério exclusivo e absoluto, que constitua uma vantagem desigual, estará sujeita a punição imposta devido a esses atos. A natureza e extensão das punições impostas devido a essas operações obedecerão a critérios exclusivos e absolutos da organização da Temporada 2025;

21.5. Após a descoberta de violação por um membro de uma equipe de qualquer uma das regras listadas acima, a coordenação da modalidade pode emitir as seguintes penalidades:

Realização:



Apoio:



- a) Advertência Verbal;
- b) Perda da escolha de lado para o Jogo atual e/ou futuros;
- c) Perda de ban para o Jogo atual e/ou futuros;
- d) Perda de Partidas;
- e) Suspensões;
- f) Desclassificações;

21.6. Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a escalação de penalidades, até, e incluindo, a desclassificação. É importante notar que penalidades não precisam seguir uma ordem. A critério da coordenação da modalidade, um jogador pode ser suspenso por uma primeira infração se a ação do jogador for o suficiente para uma suspensão.

22. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.

Realização:



Apoio:



REGULAMENTO ESPECÍFICO VALORANT

1. A competição de Valorant será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os(as) estudantes atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações antes de concordar com os termos deste documento. Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

2. Toda a equipe deverá estar matriculada na mesma IES;

3. Não há limitação de equipes por IES;

REGRAS GERAIS

4. AS EQUIPES/ESTUDANTES ATLETAS DEVEM:

5. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral e Específico – JUMs E-Sport 2025;

5.1. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade;

5.2. Ter uma conta Riot válida (verificada);

a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;

5.3. Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo;

5.4. Só é permitido que um(a) estudante atleta represente uma única instituição de ensino superior, ou seja, fica vedado que o(a) mesmo jogue em duas equipes distintas;

5.5. A equipe só pode ser formada por jogadores da mesma instituição de ensino superior (IES);

5.6. Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade;

Realização:



Apoio:



REGRAS ESPECÍFICAS

6. A COMPETIÇÃO SERÁ REALIZADA NA CATEGORIA CONFORME DESCRITO ABAIXO:

6.1. Equipe, podendo ser mista ou não;

6.2. Cada equipe deverá ter 5 componentes titulares, e no máximo 2 reservas;

6.3. Todos os jogadores participantes devem ter conta válida (verificada) e estar na mesma equipe na plataforma indicada pelo Operador de liga;

6.4. A plataforma irá exibir os horários das partidas de acordo com o fuso horário de Brasília, porém este horário pode ser afetado caso o jogador tenha configurado outro fuso horário em seu perfil da plataforma;

7. DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS:

7.1. O horário das partidas estará disponível nos boletins técnicos da modalidade, bem como no grupo de WhatsApp da modalidade contendo um representante de cada equipe, no caso, o(a) capitão(ã);

7.2. Os(as) estudantes atletas deverão estar online com ao menos 30 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um estudante atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas;

7.3. Limite de tempo para liberar o servidor:

a) A equipe deve terminar os vetos e clicar em aceitar dentro do prazo de 10 minutos após o horário pré determinado da partida, caso a equipe esteja ausente e não libere o servidor, a equipe adversária poderá solicitar o WO (1x0) chamando um administrador;

b) Caso a solicitação seja feita após a equipe prosseguir com os vetos ou liberar o servidor no limite do tempo, ela não será aceita; **c)** Não será aplicado o WO se a equipe realizar o veto nos últimos segundos e solicitar o WO para o adversário;

7.4. Limite de tempo para entrar no servidor:

a) A equipe deve entrar com no mínimo 4 jogadores na partida e iniciar dentro de até 10 minutos após o horário agendado da partida, não será permitido o pause para

Realização:



Apoio:



estender este tempo, a equipe precisa jogar o primeiro round para dar pause neste caso;

b) Se a equipe não iniciar dentro do prazo estipulado, o administrador deve ser chamado para verificar o motivo, se necessário o WO será aplicado;

c) O Report deve ser realizado no momento do ocorrido, não será aceito Report ao final da partida;

7.5. Caso uma equipe não compareça por conta de uma partida do mesmo campeonato que ainda estiver em andamento, o juiz deve estipular um prazo para a partida começar, caso não inicie no horário, o juiz deverá determinar o resultado;

7.6. O Comitê organizador pode, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível;

7.7. Serão divulgadas as tabelas de pontuações após a finalização das partidas por meio dos Boletins Técnicos da modalidade;

7.8. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição enviados após o fim de cada rodada;

8. DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO ESPECÍFICAS DA MODALIDADE:

8.1. Os vetos devem ser realizados utilizando a plataforma mapban;

8.2. Mapas:

a) Ascent;

b) Bind;

c) Corrode;

d) Haven;

e) Icebox;

f) Lotus;

Realização:



Apoio:



g) Pearl (Sunset);

8.2.1 A lista de mapas pode ser atualizada pelo operador de liga para se adequar a rotação competitiva da RIOT;

8.2.2 O Operador de liga deve anunciar a mudança em tempo que considere justo;

8.3. Partidas melhor de 1 (MD1):

a) Equipe A veta um mapa;

b) Equipe B veta um mapa;

c) Equipe A veta um mapa;

d) Equipe B veta um mapa;

e) Equipe A veta um mapa;

f) Equipe B veta um mapa;

g) Será jogado o mapa restante. A equipe A começará como Atacante e a equipe B como Defensor;

8.4. Partidas melhor de 3 (MD3):

a) Equipe A veta um mapa;

b) Equipe B veta um mapa;

c) Equipe A escolhe um mapa (Equipe B escolhe o lado que começa);

d) Equipe B escolhe um mapa (Equipe A escolhe o lado que começa);

e) Equipe A veta um mapa;

f) Equipe B veta um mapa;

g) Em caso de empate, será utilizado o mapa restante para a terceira partida. A equipe A começará como Atacante e a equipe B como Defensor;

8.5. Uso do pause:

a) Quando necessário, a equipe poderá utilizar o Pause;

Realização:



Apoio:



- b) O capitão deve anunciar a razão do pause para o Árbitro da partida e para a equipe adversária no chat;
- c) Regras de pause tático serão regidas pela mecânica do jogo;
- d) É permitido o uso de apenas 1 pause técnico de até 10 minutos por mapa para cada equipe;
- e) Caso a equipe abuse da função pause, o administrador deverá ser chamado durante o confronto. Reclamações posteriores não serão aceitas;

8.6. Uso de Bugs e Glitches:

- a) O uso intencional de bugs, glitches ou erros do jogo serão avaliados pelos Administradores da competição e a equipe poderá ser penalizada com a vitória do oponente por W0;

9. DO CÓDIGO DE CONDUTA:

9.1. Todos os participantes do evento concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensas ou agressões a qualquer participante ou aos organizadores do evento acarretará em punição direta à equipe infratora;

9.2. O administrador deve ser chamado no chat do Discord/TeamSpeak no momento do ocorrido. O caso será analisado no mesmo instante ou caso o Operador de Liga solicite, a partida deverá acontecer até final e decidirá a punição após o término da mesma;

9.3. A CBDU se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todos os Replays dos jogos realizados;

9.4. Cheating e Fraude:

9.5. Todas as denúncias devem ser enviadas para esports.cbdu@gmail.com em até 3h00min após o término da partida. Está será encaminhada ao STJDU (Superior Tribunal de Justiça Desportiva Universitário) que avaliará o caso. Denúncias enviadas após o prazo estipulado não serão consideradas.

- a) Ao se inscrever na competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

Realização:



Apoio:



9.6. Falha no sistema e servidores:

- a)** Caso haja alguma falha no sistema, as equipes devem parar a partida usando o “Pause Técnico” e informar ao administrador da competição por meio do Discord/TeamSpeak da competição para que seja decidido o que será feito;
- b)** Quando uma partida parar, o administrador tentará restaurar o último round disponível da partida, caso não seja possível a partida deverá continuar independente do resultado atual;

9.7. Queda do servidor:

- a)** A organização tentará restaurar a partida no round anterior à queda, caso seja possível. Caso não exista a possibilidade, a partida deverá seguir. Caso uma das equipes não concorde com tal medida, será aplicado WO;

9.8. Backups durante a partida por motivos externos:

- a)** Será realizado o backup somente se o jogador cair durante o freeze time. A equipe deve aplicar o pause técnico antes do início do round, após isso, mesmo que os jogadores travem ou caiam durante o round não será realizado backup;

9.9. Atualização de versão do Valorant:

- a)** Caso haja alguma atualização do jogo durante uma partida, poderá ser solicitado pause pelos administradores para que o servidor seja atualizado e a partida restaurada;
- b)** Na hipótese de um jogador sair do servidor durante uma atualização será responsabilidade das equipes usarem o “Pause Técnico” na partida, saírem do servidor e comunicar um administrador para que a partida seja restaurada após a atualização do servidor;

9.10. Desistência da equipe:

- a)** Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 1x0 por administradores, em casos de punições, WOs etc;
- b)** Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do campeonato, esta decisão não poderá ser revertida;

Realização:



Apoio:



10. DISPOSIÇÕES GERAIS:

10.1. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos operadores de liga dos coordenação da modalidade Valorant dos JUMs E-Sport 2025;

10.2. A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão na etapa online;

10.3. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

Realização:



Apoio:



ANEXOS

Realização:



Apoio:



Federação Universitária Mineira de Esportes



FICHA DE INSCRIÇÃO INDIVIDUAL

MODALIDADE:	
IES*:	
FUNÇÃO	
<input type="checkbox"/> ESTUDANTE-ATLETA <input type="checkbox"/> TÉCNICO(A) <input type="checkbox"/> DIRIGENTE	
<input type="checkbox"/> OUTRO (QUAL?):	
Nº DE REGISTRO NO CONSELHO (CREF/ CREFITO/ CRM...):	
DADOS PESSOAIS	
NOME:	
RG:	CPF:
DATA DE NASCIMENTO:	
ENDEREÇO	
RUA:	Nº
BAIRRO:	CEP:
CIDADE:	ESTADO:
TELEFONE:	
E-MAIL:	
CURSO:	
MATRÍCULA:	
PERÍODO:	

* IES - Instituição de Ensino Superior

Federação Universitária Mineira de Esportes
CNPJ: 17.450.768/0001-60
R. DD, 110. Apt. 205 | Arvoredo | Contagem | MG | 32.113-177