

JOGOS ESCOLARES ELETRÔNICOS

Globo Comunicação e Participações S.A. e Globosat Programadora Ltda., sediadas na Rua Lopes Quintas, 303, Jardim Botânico e Av. das Américas, n.º 1650, bl. 05, Barra da Tijuca, respectivamente, ambas localizadas no Rio de Janeiro, RJ, registradas no CNPJ/MF de número 27.865.757/0001-02 e 00.811.990/0001-48 respectivamente, e coletivamente doravante denominadas como “Globo”,

B2S Marketing Esportivo Ltda. - EPP, sediada na Rua Helena, nº 235, 11º andar, mezanino, Vila Olímpia, localizada em São Paulo, SP, registrada no CNPJ/MF número 09.262.440/0001-91, doravante denominada como “Octagon”,

Globo e Octagon conjuntamente denominada “Organização”.

Globo e Octagon estão organizando os **Jogos Escolares Eletrônicos** 2019 (“JEE” ou “Competição”), uma competição de esportes eletrônicos para estudantes entre 15 e 17 anos (“Competidores”), seguindo as regras de elegibilidade determinadas nas “Regras da Competição”. Todos os Competidores deverão cumprir as “Regras das Modalidades”, e também seguir o “Código de Conduta da Competição de Esportes Eletrônicos”.

Regras da Competição

Este documento contém as regras para as partidas e comportamento do Competidor durante a Competição. Caso você tenha alguma dúvida envie uma mensagem para nosso time de suporte através de nosso site. Todos Competidores deverão estar cientes das obrigações presentes nos termos que regem o comportamento do Competidor e das regras da Competição.

1. Inscrição e Elegibilidade

- 1.1. O processo de registro e inscrição dos Competidores se dará exclusivamente pelo site <https://www.jogosescolareseletronicos.com.br/>.
- 1.2. O Competidor, para ser considerado elegível a participar do JEE, deverá cumprir com os seguintes requisitos mínimos:
 - 1.2.1. Ser nascido entre 1º de Janeiro de 2002 e 14 de Agosto de 2004;
 - 1.2.2. Estudante em tempo parcial ou integral, com bom desempenho escolar e disciplinar em sua escola;
 - 1.2.3. Matriculado em uma escola regular no território Brasileiro;
 - 1.2.4. Cidadania ou nacionalidade Brasileira comprovada;
 - 1.2.5. Consentimento de pai e mãe, ou adulto responsável, ou guardião;
 - 1.2.6. Aceitar seguir as Regras da Modalidade e o Código de Conduta de eSports para poder competir;
 - 1.2.7. Concordar e estar ciente de que não haverá diferenciação entre gêneros.
- 1.3. Para registrar na Competição, os Competidores deverão acessar o site <https://www.jogosescolareseletronicos.com.br/>, selecionar o jogo que irão participar e se inscrever na plataforma Player 1 (www.player1.com.br), além de enviar para a

Organização, através da plataforma, o primeiro documento (1.3.1) será necessário para a fase regional e os outros 2 (1.3.2 e 1.3.3) documentos serão necessários para a fase de playoffs.:

1.3.1. Foto ou versão digitalizada em scanner do RG (documento com foto).

1.3.2. Foto ou versão digitalizada em scanner de um Comprovante de Matrícula Escolar.

1.3.3. Foto ou versão digitalizada em scanner do Termo de Autorização Gratuita de Uso de Som e Imagem, assinado pelo pai e/ou mãe do Competidor, ou adulto responsável, ou guardião.

1.4. Todos os documentos deverão ser enviados a Organização, através de upload no website (item 1.1) de um arquivo com boa leitura conforme estas orientações:

1.4.1. Arquivos JPEG, PNG ou PDF;

1.4.2. Com um mínimo de 150dpi, cor;

1.4.3. Com até 5Mb por arquivo;

1.4.4. Com o nome antes da extensão respeitando este padrão: Nome Sobrenomes – RG (item 1.3.1), Nome Sobrenome – Certificado (item 1.3.2), Nome Sobrenome – Termo (item 1.3.3);

1.4.5. Arquivos que não sigam estas regras aqui estabelecidas não serão aceitos.

1.5. Ao enviar todas as informações, documentos e preencher os formulários, o Competidor aceita integralmente estas Regras e Termos, e também reconhece que todas informações pessoais serão processadas de acordo com a legislação vigente.

1.6. O processo de registro para todas as competições começará no dia 14 de Agosto de 2019 e encerrará no dia 04 de Setembro de 2019.

1.7. Após receber e processar o registro para a Competição, a Organização irá informar todos os Competidores por e-mail sobre o status de elegibilidade de seu registro, se foi aceito ou rejeitado em até 48 horas.

1.8. Todos Competidores terão possibilidade de consultar todas as informações relacionadas as partidas, rounds, chaveamentos, oponentes, e mais, através do site do JEE (item 1.1).

2. Use de Nome e Imagem

2.1. Seu nome de jogador será utilizado na Competição.

2.2. Seu nome de jogador será utilizado nas transmissões, vídeos e materiais impressos e digitais relacionados a Competição. Isto também poderá ser distribuído pelo Organizador ou outra mídia. Esta distribuição poderá ser antes, durante ou depois da Competição.

2.3. Outros usos serão especificados no Termo de Uso preenchido e assinado pelo pai ou mãe do Competidor, ou pelo adulto responsável ou guardião, conforme item 1.3.3.

3. Fase 1 : Competição Online – Etapa Regional

3.1. Os Competidores irão representar a Escola e o Estado, através da Etapa Regional de cada modalidade.

3.2. Os Competidores serão divididos em cada Regional de acordo com o Estado que o Competidor representa.

3.3. Cada Modalidade terá 5 (cinco) Regionais, uma para cada Região do Brasil: Sul, Sudeste, Centro-Oeste, Nordeste e Norte.

- 3.4. Cada Regional terá um ranking e os competidores terão a oportunidade de participar em 3 torneios, um torneio por final de semana, com oponentes que serão determinados randomicamente pelo sistema da plataforma.
 - 3.5. Cada Modalidade terá um sistema específico de competição – importante conferir as Regras das Modalidades.
 - 3.6. Os jogadores receberão pontos de acordo com a posição final em cada torneio:
 - 3.6.1. 1ª posição - 2200 pontos
 - 3.6.2. 2ª posição - 1600 pontos
 - 3.6.3. 3-4ª posição - 1100 pontos
 - 3.6.4. 5-8ª posição - 700 pontos
 - 3.6.5. 9-16ª posição - 400 pontos
 - 3.6.6. 17-32ª posição - 200 pontos
 - 3.6.7. 33-64ª posição - 100 pontos
 - 3.6.8. Menor ou igual a 65ª posição não haverá pontuação.
 - 3.7. Cada torneio dará 50% a mais de pontos do que torneio do final de semana anterior.
 - 3.8. Após os 3 torneios, e ao final da Fase Regional, os melhores jogadores daquela Modalidade irão formar o grupo de 27 posições que disputará o Play-off Nacional (um por Modalidade).
 - 3.9. O número de vagas dedicadas para cada Região será determinado pelo número de competidores registrados que iniciaram a Competição por Região. Porém, as Regiões terão um mínimo de 1 vaga para o Play-off Nacional.
 - 3.10. Por exemplo: se uma das Regiões for responsável por 50% do total de competidores registrados, 50% das 27 vagas serão dedicadas para aquela Região.
 - 3.11. A distribuição das vagas será arredondada para baixo, se o número resultante for decimal. De acordo com o exemplo do item 3.9, a Região com 50% dos competidores teria 13,5 vagas, e arredondando para baixo, fica com 13 vagas no Play-off Nacional.
 - 3.12. Se o número total de vagas resultante após os arredondamentos, for menor que 27, as vagas remanescentes serão distribuídas para as regiões que decimais mais próximos a ,99.
4. Fase 2 : Votação Online
 - 4.1. 5 vagas para o Play-off Nacional de cada Modalidade serão atribuídas para as Regiões: 1 para cada Região. Haverá uma votação online para a audiência de cada Região eleger um representante adicional para o Play-off de cada Modalidade.
 - 4.2. Por exemplo: se uma região receber 13 vagas para o Play-off Nacional para determinada Modalidade, os próximos 2 competidores no ranking terão uma segunda chance através da escolha do público. Neste exemplo, o 14 e 15 colocados disputarão a Votação Online.
 - 4.3. A votação será disponibilizada pelo site do JEE (item 1.1) e todos os votantes precisarão se registrar. Somente 1 voto será computado por pessoa.
 - 4.4. Na situação pouco provável de empate entre os Competidores, uma partida online será marcada para o desempate.
5. Fase 3 : Play-off Nacional Online
 - 5.1. O Play-off Nacional será composto pelos 27 melhores Competidores conforme a Fase Regional (Fase 1), e pelos 5 Competidores escolhidos pelo público através da Fase de Votação Online (Fase 2). Um total de 32 competidores irão participar do

torneio online de eliminação simples (melhor de 1 partida), e o chaveamento será determinado pelo sistema da plataforma.

5.2. Ao final do Play-off Nacional, cada Jogo, portanto, terá 4 vagas para a Fase 4, a Final Nacional, conforme as Regras das Modalidades.

6. Fase 4 : Final Nacional

6.1. O evento da Final Nacional acontecerá dia 24 de Novembro em uma Cidade Sede que será anunciada até final do mês de Setembro.

6.2. A Organização irá cobrir os custos logísticos para os Competidores participarem da Final Nacional, incluindo 1 (um) adulto responsável ou guardião. É obrigatório que todos os Competidores estejam acompanhados de 1 (um) adulto responsável ou guardião. A logística será providenciada da cidade de origem do Competidor até a Cidade Sede da Final Nacional, além de outras despesas conforme abaixo:

6.2.1. Despesas de transporte local e ou necessidades de transporte para e do aeroporto ou rodoviária mais próxima da casa do Competidor, e mais próxima ao Evento;

6.2.2. Passagem aérea ou passagem de ônibus da casa do Competidor para o Evento, e retorno;

6.2.3. 2 (duas) noites em hotel – 1 (um) quarto duplo – a ser escolhido pela Organização, na Cidade Sede do Evento;

6.2.4. Per diem de até R\$ 50 por Competidor/Responsável, por dia, além do catering disponível no Evento;

6.2.5. Seguro viagem e outras despesas obrigatórias por lei;

6.2.6. Os detalhes específicos de cada viagem serão determinados pela Organização, única e exclusivamente. Nenhuma mudança nos arranjos feitos pela Organização poderá ser feita após a confirmação da viagem;

6.2.7. Os documentos necessários para viagem (documento oficial com foto) são de responsabilidade do Competidor e do Responsável viajando, bem como outras despesas pessoais como taxas de bagagens adicionais, extras de viagem, ou outras despesas não descritas acima.

6.3. Um novo sorteio, antes do Evento, irá determinar os confrontos e o chaveamento, em uma competição de eliminação simples, melhor de 1 partida.

6.4. O vencedor da Final Nacional de cada Jogo, será o Campeão dos Jogos Escolares Eletrônicos de 2019. Além de medalhas para os Campeões de cada Jogo, a escola receberá um troféu. Outros prêmios serão revelados até a data da Final Nacional.

[fim do documento]

Última atualização em 14 de agosto de 2019.

Regras das Modalidades

Todas as necessidades (sistema, técnica, ambiente) para competir online são de responsabilidade dos Competidores.

As Modalidades de cada Jogo, para as Fases 1 até 3, são:

PES 2019 – Versões: PlayStation 4 e XBOX One – Custom Match 1v1

Importante: para participar, os Competidores deverão ter acesso a um console de vídeo game, uma conta de jogo válida com o respectivo serviço de acesso multijogador (XBOX Live Gold e PSN Plus, de acordo com o console usado),¹ (através de dispositivo móvel, computador, etc).

Just Dance – Versão: Just Dance Now com Just Dance App – Single Mode

Importante: para participar, os Competidores deverão ter acesso a uma tela (tablete, TV, computador, etc) com acesso ao site www.JustDanceNow.com, um telefone móvel com o aplicativo Just Dance Now app (android ou iOS), conexão a internet, e acesso a Plataforma Player 1 (através de dispositivo móvel, computador, etc).

Clash Royale – Versão: Mobile – Friendly Battle 1v1

Importante: para participar, os Competidores deverão ter um dispositivo móvel com o app Clash Royale (android ou iOS), conexão a internet, e acesso a Plataforma Player 1 (através de dispositivo móvel, computador, etc).

Regras de Competição das Modalidades

Competidores deverão se registrar na Plataforma Player 1 utilizando a conta PSN ou XBOX Live para o PES, username do Just Dance Now ou Name+ID(#TAG) do Clash Royale.

Competidores deverão escolher uma das 5 Regiões, e registrar para a Fase 1 da Competição: a Etapa Regional Online, composto de 3 torneios em cada final de semana, que compõe uma pontuação total a ser alcançada, válida para o ranking que determinará os Competidores que avançarão para a próxima fase, até a Final Nacional.

7. Processo de Competição

- 7.1. O processo de registro e inscrição dos Competidores se dará exclusivamente pelo site <https://www.jogosescolareseletronicos.com.br/>, conforme as Regras da Competição.
- 7.2. Todos Competidores terão possibilidade de consultar todas as informações relacionadas as partidas, rounds, chaveamentos, oponentes, e mais, através do site do JEE (item 1.1).
- 7.3. Todos Competidores deverão fazer o check-in no torneio pelo menos 1 hora antes do início da partida. Isto poderá ser feito pela Plataforma Player 1, na página de competição do JEE. Importante: se você não fizer o check-in pelo menos 1 hora antes do início da partida, você poderá ser desclassificado e impedido de competir na rodada.

- 7.4. O cronograma das partidas e os horários dos jogos serão publicados no site do JEE e informados para todos os Competidores com antecedência de até 24 horas.
 - 7.5. Os Competidores jogando em 'casa' no PES, ou aqueles que primeiro fizerem o check-in, são responsáveis por iniciar a partida.
 - 7.6. Ambos oponentes serão responsáveis por contatar o oponente através da Plataforma Player 1, através conta PSN ou XBOX Live para o PES, username do Just Dance Now ou Name+ID(#TAG) do Clash Royale, e adicionando como amigo no Jogo, exceto no Just Dance Now.
8. Reportando os pontos e o resultado da partida
- 8.1. O Competidor que vencer a partida deverá tirar, pelo menos, uma foto da pontuação ou do resultado, para provar sua vitória. Esta foto deverá conter: a pontuação, o nome de jogador e a hora.
 - 8.2. No caso do Just Dance Now os Competidores deverão submeter a pontuação, e a partida será sempre moderada por um árbitro. No PES 2019 PS4 / XBOX one, e Clash Royale, quando a pontuação dos Competidores não for compatível como uma vitória e derrota, ou o resultado for inconsistente, a partida será moderada por um árbitro que irá decidir a vitória baseada nas provas submetidas pelos Competidores.
 - 8.3. Se algum Competidor enviar a pontuação errada, tentar mentir ou causar dano a competição de algum modo, o Competidor pode ser excluído do JEE quando o árbitro confirmar a prática antidesportiva. O Competidor ainda será banido de qualquer evento dos Organizadores, incluindo edições futuras dos Jogos Escolares Eletrônicos.
 - 8.4. Se ambos Competidores não reportarem a pontuação, o árbitro irá determinar o resultado da partida.
 - 8.5. Quando não houver um árbitro online acompanhando a resolução de um conflito, a solução do conflito entre Competidores será adiada até que um árbitro esteja online.
 - 8.6. No caso do PES, se o árbitro decide que informação adicional é necessária para determinar o resultado da partida, os Competidores deverão obter os resultados diretamente da Konami, e reportando o resultado da partida para o árbitro. O árbitro irá instruir os Competidores em como entrar em contato diretamente com a Konami e quais informações são necessárias de enviar.
9. Fase 1 : Competição Online – Etapa Regional
- 9.1. Os Competidores irão representar a Escola e o Estado, através da Etapa Regional de cada modalidade.
 - 9.2. Os Competidores serão divididos em cada Regional de acordo com o Estado que o Competidor representa.
 - 9.3. Cada Modalidade – Clash Royale, Just Dance Now, PES PS4, PES Xbox One – terá 5 (cinco) Regionais, uma para cada Região do Brasil: Sul, Sudeste, Centro-Oeste, Nordeste e Norte.
 - 9.4. Cada Regional terá um ranking e os competidores terão a oportunidade de participar em 3 torneios, um torneio por final de semana, com oponentes que serão determinados randomicamente pelo sistema da plataforma.
 - 9.5. Os torneios de final de semana terão um sistema de chaveamento de eliminação simples.
 - 9.6. Todas as partidas até a final serão decididas em melhor de 1 partida.

- 9.7. Os critérios de desempate poderão ser ajustados para cada Modalidade, mas no geral consideram que, para decidir quem irá para a próxima fase depois de um empate no ranking:
 - 9.7.1. a maior pontuação das partidas;
 - 9.7.2. a média de pontos/gols;
 - 9.7.3. os pontos/gols na disputa (se tiver acontecido) entre os Competidores;
 - 9.7.4. os pontos/gols acumulados;
 - 9.7.5. uma nova partida será jogada entre os Competidores, até que o primeiro vença.
 - 9.8. Os jogadores receberão pontos de acordo com a posição final em cada torneio:
 - 9.8.1. 1ª posição - 2200 pontos
 - 9.8.2. 2ª posição - 1600 pontos
 - 9.8.3. 3-4ª posição - 1100 pontos
 - 9.8.4. 5-8ª posição - 700 pontos
 - 9.8.5. 9-16ª posição - 400 pontos
 - 9.8.6. 17-32ª posição - 200 pontos
 - 9.8.7. 33-64ª posição - 100 pontos
 - 9.8.8. Menor ou igual a 65ª posição não haverá pontuação.
 - 9.9. Cada torneio dará 50% a mais de pontos do que torneio do final de semana anterior.
 - 9.10. Após os 3 torneios, e ao final da Fase Regional, os melhores jogadores daquela Modalidade irão formar o grupo de 27 posições que disputará o Play-off Nacional (um por modalidade: Just Dance Now, PES 2019 PlayStation 4, PES 2019 XBOX one, e Clash Royale).
 - 9.11. O número de vagas dedicadas para cada Região será determinado pelo número de competidores registrados que iniciaram a Competição por Região. Porém, as Regiões terão um mínimo de 1 vaga para o Play-off Nacional.
 - 9.12. Por exemplo: se uma das Regiões for responsável por 50% do total de competidores registrados, 50% das 27 vagas serão dedicadas para aquela Região.
 - 9.13. A distribuição das vagas será arredondada para baixo, se o número resultante for decimal. De acordo com o exemplo do item 3.9, a Região com 50% dos competidores teria 13,5 vagas, e arredondando para baixo, fica com 13 vagas no Play-off Nacional.
 - 9.14. Se o número total de vagas resultante após os arredondamentos, for menor que 27, as vagas remanescentes serão distribuídas para as regiões que decimais mais próximos a ,99.
10. Fase 2 : Votação Online
- 10.1. 5 vagas para o Play-off Nacional de cada modalidade serão atribuídas para as Regiões: 1 para cada Região. Haverá uma votação online para a audiência de cada Região eleger um representante adicional para o Play-off de cada modalidade.
 - 10.2. Por exemplo: se uma região receber 13 vagas para o Play-off Nacional para determinada modalidade, os próximos 2 competidores no ranking terão uma segunda chance através da escolha do público. Neste exemplo, o 14 e 15 colocados disputarão a Votação Online.
 - 10.3. A votação será disponibilizada pelo site do JEE (item 1.1) e todos os votantes precisarão se registrar. Somente 1 voto será computado por pessoa.
 - 10.4. Na situação pouco provável de empate entre os Competidores, uma partida online será marcada para o desempate.

11. Fase 3 : Play-off Nacional Online

- 11.1. O Play-off Nacional será composto pelos 27 melhores Competidores conforme a Fase Regional (Fase 1), e pelos 5 Competidores escolhidos pelo público através da Fase de Votação Online (Fase 2). Um total de 32 competidores irão participar do torneio online de eliminação simples (melhor de 1 partida), e o chaveamento será determinado pelo sistema da plataforma.
- 11.2. Depois do round de 32, do round de 16 (oitavas de final), o round de 8 (quartas de final) irá determinar os 4 competidores de Just Dance e Clash Royale que irão para a Fase 4, a Final Nacional.
- 11.3. Depois do round de 32, do round de 16 (oitavas de final), do round de 8 (quartas de final), o round de 4 (semi-final) irá determinar os 2 competidores de cada console de PES (2 de PlayStation 4 e 2 de XBOX) que irão para a Fase 4, a Final Nacional.
- 11.4. Cada Jogo, portanto, terá 4 vagas para a Fase 4, a Final Nacional: Just Dance, Clash Royale e PES (2 para cada console).
- 11.5. Todos os 4 finalistas de PES (2 de cada console) receberão uma cópia gratuita do jogo eFootball PES 2020, e os 4 finalistas de Just Dance receberão uma cópia do jogo Just Dance 2020, para poderem treinar e melhor se preparar para a Final Nacional.

12. Fase 4 : Final Nacional

- 12.1. O evento da Final Nacional acontecerá dia 24 de Novembro em uma Cidade Sede que será anunciada até final do mês de Setembro.
- 12.2. Os 2 melhores Competidores de cada console de PES (PlayStation e XBOX one) irão competir na Final Nacional utilizando um PC (eFootball PES 2020, versão Steam). Cada Competidor poderá levar o próprio controle para o evento desde que o mesmo seja compatível com a versão destinada a PC do eFootball PES 2020. Cada competidor que alcançar a Final Nacional de eFootball PES 2020 ganhará um controle de seu respectivo console, compatível com o eFootball PES 2020 no PC.
- 12.3. Os 4 melhores Competidores de Just Dance Now irão competir no PlayStation 4 com a versão do jogo Just Dance 2020.
- 12.4. Os 4 melhores Competidores de Clash Royale irão competir em um celular Android com a última versão do jogo.
- 12.5. As partidas na Final Nacional serão decididas em até 5 jogos: melhor de 5.
- 12.6. Esta etapa será no modo LAN.
- 12.7. Se uma partida terminar em empate:
 - 12.7.1. PES: prorrogação com penalties.
 - 12.7.2. Just Dance: nova música.
- 12.8. No caso do PES é permitido jogar somente com clubes brasileiros, e é permitido jogar com o mesmo time ou mudar de time durante o evento.

13. Configuração de jogo do PES 2019

- 13.1. Competidores poderão escolher qualquer time brasileiro da série A do Brasileirão dentro do PES 2019 utilizando o modo Friendly Match Lobby.
- 13.2. Balanceamento de stats não poderá ser utilizado nas competições de PES.
- 13.3. As habilidades individuais (como ter uma ótima arrancada) serão controladas dentro do possível.
- 13.4. Configurações de jogo dentro do PES 2019:
Match level: Superstar

Match Time: 10 minutes
Injuries: Off
Emotions: Off
Condition: Live update
Time Limit: Normal
No. of substitutions: 3
Stadium: Konami Stadium
Daytime: Night
Weather: Normal
Length of grass: Normal
Pitch conditions: Normal

- 13.5. Se caso os servidores do jogo PES caírem durante uma partida, e todos os Competidores do torneio caírem também, o torneio será paralisado e postergado, e um anúncio da Organização informará data e hora.
 - 13.6. Quando a conexão dos Competidores cair, a partida será marcada novamente.
 - 13.7. Quando a conexão cair para um dos Competidores, os árbitros, dependendo da situação, poderão decidir em repetir a partida, poderão decidir pela vitória por W.O. caso um dos Competidores não apareça, ou avaliar as provas de resultado e o contexto da interrupção.
14. Controle Contra Trapaças
- 14.1. A Organização irá monitorar continuamente todas as competições dos Jogos Escolares Eletrônicos. Toda e qualquer atividade suspeita cometida pelos Competidores será investigada minuciosamente pela Organização. É mandatório a todos Competidores o aceite do “Código de Conduta da Competição de Esportes Eletrônicos”.
 - 14.2. Quando cada torneio acaba, os Competidores de cada Regional terão os resultados e as partidas checadas pela Organização, buscando identificar atividades maliciosas, suspeitas ou que vão contra as Regras estabelecidas, para garantir que todos sejam classificados de maneira justa.
 - 14.3. Para reportar suspeitas de trapaça, por favor contate a Organização ou o árbitro. A Organização e o árbitro irão realizar uma investigação detalhada.
 - 14.4. No caso das modalidades do PES, se houver algum conflito que a Organização ou o árbitro não consigam resolver, e em situações concretas que necessitem de dados específicos da partida diretamente da Konami que a Organização não tem acesso, o item 8.6 será seguido.

[fim do documento]

Última atualização em 14 de agosto de 2019.

Código de Conduta da Competição de Esportes Eletrônicos

1. Sobre as Regras

- 1.1. A Organização se reserva no direito de tomar providências e decisões sobre assuntos que não estão especificados nas Regras de Competição, para manter o espírito competitivo e desportivo.
- 1.2. A Organização se reserva no direito de mudar as regras a qualquer momento. Por exemplo, isto pode acontecer por mudanças e atualizações no software utilizado, ou nos jogos. Todas as mudanças serão informadas aos competidores pelo menos 24 horas antes delas serem efetivadas.
- 1.3. O Competidor assume que está ciente que todas as Regras e Termos de Uso e que checa elas periodicamente. Conhecimento insuficiente das Regras não poderá ser utilizado como desculpa pela quebra ou não cumprimento das regras. Se o Competidor tem alguma dúvida ou problema, poderá contatar a Organização a qualquer momento. O juiz poderá, eventualmente, tomar decisões em caráter excepcional quando situações excepcionais e não previstas nas Regras aconteçam.

2. Sobre o comportamento dos Competidores

- 2.1. Os Jogos Escolares Eletrônicos é uma competição individual. Os Competidores que participam deverão jogar/competir com a identificação do jogo que for informada (Gamer ID). Um competidor poderá criar somente uma conta. Vender, alugar, trocar, ou receber algum tipo de compensação, de qualquer forma, origem ou finalidade é terminantemente proibido. Em casos de fraude e/ou trapagens, o Competidor será desqualificado imediatamente, e medidas disciplinares serão tomadas pela Organização.
- 2.2. Todos os Competidores deverão tratar outros Competidores e a Organização respeitosamente. Quando um competidor proferir obscenidades, expressões ou discursos racistas, homofóbicos, ofensivos, ou agressivos, contra o oponente, ou qualquer membro da Organização, ou dentro do ambiente da Competição, este Competidor será imediatamente desqualificado e expulso da Competição, e medidas disciplinares serão tomadas pela Organização.
- 2.3. Outros atos proibidos incluem:
 - 2.3.1. Cometer qualquer ato que comprometa a realização da Competição;
 - 2.3.2. Cometer qualquer ato que infrinja os direitos (incluindo direitos de propriedade intelectual e privacidade) do Organizador, ou de qualquer outra pessoa ou entidade;
 - 2.3.3. Disseminar falsas informações sobre a Competição ou Organização para o público;
 - 2.3.4. Cometer qualquer ato com o objetivo de lucrar com a Competição;
 - 2.3.5. Cometer qualquer ato de violação da ordem ou moral pública;
 - 2.3.6. Cometer qualquer ato que quebre os Termos de Uso, Política Operacional e outras regras que forem providenciadas e apresentadas pela Organização.
- 2.4. As partidas precisam ser jogadas dentro dos horários e períodos estabelecidos pela Competição, respeitando as rodadas dos finais de semana.

- 2.5. Cada Competidor é responsável pela sua própria conectividade, e necessita de uma conexão a internet que não apresente “lag” ou outra condição que interfira na participação na Competição.
- 2.6. Reclamações sobre derrotas reportadas de maneira incorreta não serão consideradas para análise do resultado final da partida. Se houver razões para suspeitar que seu oponente não está seguindo as Regras, ou se problemas técnicos persistam por longo período de tempo, é necessário reportar imediatamente a Organização, antes que seu oponente se beneficie do problema.

3. Limitação de Responsabilidade

O Organizador não será responsável por qualquer perda de lucros; danos especiais, punitivos, consequenciais, incidentais ou indiretos; ou quaisquer danos decorrentes de circunstâncias especiais, independentemente de qualquer aviso sobre a possibilidade de tais danos. Isso ocorre sob a condição de que tal limitação não se aplique aos danos resultantes de conduta dolosa ou negligência grave do Organizador.

[fim do documento]

Última atualização em 14 de agosto de 2019.