



Regulamento Oficial E-JEPS 2025

Realização:



SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	3
2. ELEGIBILIDADE.....	3
3. INSCRIÇÕES.....	4
4. PLATAFORMAS E EQUIPAMENTOS.....	5
5. FORMATO DA COMPETIÇÃO.....	6
6. SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO	
7. CONDUTA E PENALIDADES.....	10
8. REGISTRO E FISCALIZAÇÃO.....	11
9. PREMIAÇÃO.....	12
10. DISPOSIÇÕES GERAIS.....	12

1. INTRODUÇÃO

Art. 1.1 – Finalidade do Regulamento

Este regulamento estabelece as regras oficiais aplicáveis à participação na modalidade **EA Sports FC 24** da edição de 2025 dos Jogos Estudantis de E-sports do Paraná (E-JEPS), promovido pela empresa **SporTI**, em conjunto com a **Secretaria de Estado do Esporte do Paraná e Secretaria de Estado da Educação do Paraná**.

Art. 1.2 – Aplicação das Regras

As normas aqui descritas são de **cumprimento obrigatório** por todos os(as) participantes inscritos(as). Ao efetuar sua inscrição, o(a) jogador(a) declara estar ciente e de acordo com este regulamento, bem como com os **Termos de Uso** e a **Política de Privacidade** da plataforma **SporTI**.

Art. 1.3 – Atualizações e Comunicações

A organização poderá alterar, complementar ou atualizar este regulamento a qualquer momento, comunicando as mudanças pelos canais oficiais.

Art. 1.4 – Arbitragem e Decisões Oficiais

Dúvidas, solicitações ou conflitos deverão ser encaminhados à equipe de Arbitragem da SporTI, por meio do canal de suporte da Plataforma.

As decisões da arbitragem são soberanas, definitivas e irrecorríveis.

2. ELEGIBILIDADE

Art. 2.1 – Faixa Etária

Podem participar estudantes com idade entre 12 e 17 anos completos, considerando a data de nascimento até 31 de dezembro de 2025.

As disputas serão organizadas em duas categorias:

- **Categoria A (12 a 14 anos)** – para estudantes nascidos entre 1º de janeiro de 2011 e 31 de dezembro de 2013.
- **Categoria B (15 a 17 anos)** – para estudantes nascidos entre 1º de janeiro de 2008 e 31 de dezembro de 2010.

Art. 2.2 – Nacionalidade e residência

O(a) participante deve ser brasileiro(a) e residente no estado do Paraná durante o período do evento.

Art. 2.3 – Vínculo Escolar

O(a) participante deve estar **regularmente matriculado(a)** em instituição de ensino da **rede pública ou privada do Paraná**, no momento da inscrição e durante toda a competição.

Parágrafo único - A qualquer momento, a organização da competição poderá solicitar comprovante de matrícula em uma das instituições de ensino do Paraná, bem como outros documentos que comprovem a identidade do participante, sob pena de eliminação direta em caso de não envio ou irregularidades

Art. 2.4 – Formação de Equipes

A modalidade será disputada em formato **individual**, não sendo permitida a formação de duplas ou equipes.

Art. 2.6 – Validação das informações

O fornecimento de informações falsas, incompletas ou adulteradas poderá acarretar a desclassificação imediata, mesmo após o início da competição.

3. INSCRIÇÕES

Art. 3.1 – Período de Inscrição

As inscrições deverão ser realizadas de forma individual, por meio da plataforma e-SporTI, disponível em <https://e-sporti.com.br>, entre os dias 20 de junho e 7 de julho de 2025, até às 23h59 (horário de Brasília – UTC-3).

Art. 3.2 – Vagas Disponíveis

Serão oferecidas vagas ilimitadas por cada categoria.

Art. 3.3 – Inscrição em Múltiplas Modalidades

É permitido que um(a) mesmo(a) jogador(a) se inscreva em **mais de uma modalidade**, desde que respeite a categoria de faixa etária.

Art. 3.4 – Cadastro do nickname

O(a) participante deve cadastrar seu nickname exatamente como aparece no jogo (respeitando letras maiúsculas, minúsculas e caracteres especiais).

Caso o sistema não aceite o nickname por uso de caracteres especiais, o jogador deverá abrir um chamado no chat de suporte da plataforma, informando o nickname exato e o ID do jogo para que a organização possa realizar o cadastro manual.

Art. 3.5 – Uso de conta pessoal

Cada jogador deve competir utilizando sua própria conta do Jogo, a mesma informada no ato da inscrição.

O uso de contas de terceiros, resultará na desclassificação imediata do participante, em qualquer fase do torneio, inclusive após o encerramento, e acarretando a perda do direito à premiação.

Parágrafo Único - O jogador deve informar o seu **ID da conta PlayStation (PSN)** que será utilizada na competição ou equivalente em caso de crossplay/crossplataforma.

Art. 3.6 – Critérios de seleção em caso de vagas excedidas

Caso o número de inscrições válidas ultrapasse o limite de vagas disponíveis, os critérios de prioridade serão:

- I. Data e hora da solicitação de inscrição;
- II. Situação cadastral completa (dados obrigatórios preenchidos corretamente);
- III. Jogador(a) mais velho(a), dentro da respectiva categoria.

4. PLATAFORMAS E EQUIPAMENTOS

Art. 4.1 – Plataforma de jogo

As partidas da modalidade EA Sports FC 24 serão realizadas exclusivamente por meio da plataforma oficial do jogo PlayStation 5 e compatíveis por crossplataforma, utilizando a versão oficial do jogo **EA Sports FC 24** licenciada pela EA Sports.

Art. 4.2 – Equipamentos permitidos

O PlayStation 5 será o console preferencial da competição, porém, caso o jogo permita crossplataforma, o jogador poderá utilizar outros consoles.

É responsabilidade do(a) participante garantir que seu equipamento esteja em condições adequadas para a realização da partida.

Na etapa presencial a competição será realizada no Playstation 5.

Art. 4.3 – Responsabilidades técnicas do jogador

Cada jogador é responsável por garantir as condições técnicas adequadas para sua participação, incluindo:

- I. Garantir a estabilidade de sua conexão à internet
- II. Verificar atualizações do jogo e do sistema
- III. Utilizar a conta PSN correta e autorizada
- IV. Estar disponível nos horários definidos para as partidas

5. FORMATO DA COMPETIÇÃO

Art. 5.1 – Estrutura geral da competição

A competição da modalidade EA Sports FC 24 será realizada em formato híbrido, com as fases eliminatórias realizadas online e a fase final disputada presencialmente, em ambiente lounge gamer com estrutura fornecida pela organização. A data e local definidos e divulgados pela organização.

Art. 5.2 – Fases da competição por categoria

I – Eliminatórias Online

§1º – A fase eliminatória será disputada no formato mata-mata, com confrontos eliminatórios organizados pela plataforma e-SporTI.

§2º – Cada confronto será composto partida única.

§3º – O(a) vencedor(a) avançará de fase.

§4º – Caso a partida termine empatada: disputa de pênaltis.

§5º – Ao final das eliminatórias, os(as) 8 melhores jogadores(as) avançam para a fase final presencial, 4 de cada categoria.

II – Fase Final Presencial

§1º – Os(as) 4 classificados(as) de cada categoria farão as respectivas semifinais.

§2º – Cada confronto será composto por duas partidas (ida e volta).

§3º – O(a) vencedor(a) será definido pela soma dos placares das duas partidas.

§4º – Persistindo o empate:

- I. Haverá prorrogação (2 tempos de 5 minutos);
- II. Persistindo o empate: disputa de pênaltis.

Art. 5.3 – Configurações técnicas obrigatórias para partidas online

As partidas online deverão seguir obrigatoriamente as seguintes configurações:

§1º - Menu: Amistosos Online

§2º - Duração do tempo: 6 minutos por tempo

§3º - Tipo de Elenco: Online

§4º - Velocidade do jogo: Normal

§5º - Controles: Semi (com defesa clássica desabilitada)

§6º - Equipes: Clubes e seleções permitidos, exceto Ultimate Team, times clássicos ou especiais

§7º - Troca de time entre partidas é permitida

§8º - Jogadores podem utilizar a mesma equipe um do outro (devem alterar uniformes)

Art. 5.4 – Organização das partidas online (versão atualizada)

§1º – A criação do lobby para as partidas será de responsabilidade da equipe de arbitragem da SporTI, que organizará e enviará os convites por meio da PSN (PlayStation Network).

§2º – As instruções e convites serão comunicados com antecedência aos(às) jogadores(as) por meio dos grupos oficiais de WhatsApp e do servidor do Discord da competição.

§3º – O(a) jogador(a) deverá estar online e disponível no horário marcado para aceitar o convite no lobby.

§4º – Em caso de dificuldade técnica ou ausência injustificada, será aplicada

a regra de W.O., conforme o Art. 5.6.

Art. 5.5 – Lag, desconexões e problemas técnicos

§1º – Se ocorrer lag severo ou erro de configuração, o(a) jogador(a) deve pausar a partida e avisar o(a) adversário(a) até os 15 minutos de jogo.

§2º – Caso confirmada a irregularidade, a partida deverá ser reiniciada.

§3º – Em desconexões, a partida deve ser retomada com o tempo restante e o placar anterior reproduzido (inclusive gols e expulsões).

§4º – A arbitragem poderá solicitar prints ou vídeos para validar o reinício da partida.

Art. 5.6 – W.O. e ausências

§1º – O(a) jogador(a) que não comparecer no horário da partida, com tolerância de 30 minutos, será declarado(a) ausente.

§2º – O placar aplicado será de 2x0 por W.O., mediante validação da arbitragem.

§3º – Casos recorrentes de ausência injustificada poderão resultar em eliminação do torneio.

Art. 5.7 – Registro e dos resultados

O(a) vencedor(a) da partida deverá comunicar o resultado à arbitragem, conforme orientações descritas no Capítulo 8 – Registro e Fiscalização.

A ausência de comprovação do resultado poderá resultar em anulação da partida ou aplicação de W.O., conforme análise da organização.

6. SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO

Art. 6.1 – Aplicação da pontuação

Os confrontos da fase online são realizados em jogo único com classificação definida pela vitória na partida ou nos pênaltis em caso de empate.

Na fase presencial, serão jogos de ida e volta com prorrogação e pênaltis em caso de empate geral.

Art. 6.2 – Prorrogação e pênaltis (finais)

Em caso de empate nas **finais presenciais**, as partidas seguirão o seguinte procedimento:

- I. **Prorrogação:** dois tempos de 5 minutos
- II. **Persistindo o empate:** disputa de pênaltis (formato padrão do jogo)

Art. 6.3 – Pontuação anulada ou desconsiderada

O(a) jogador(a) poderá ter sua pontuação anulada ou alterada nas seguintes situações:

- I. Envio de resultado incorreto ou não comprovado
- II. Ausência injustificada em partidas
- III. Conduta antidesportiva comprovada (Capítulo 7)
- IV. Uso de conta irregular ou descumprimento das configurações obrigatórias
- V. Conflito de resultado sem prova ou recusa de envio de print

Art. 6.4 – Consulta da classificação

A classificação dos grupos será atualizada e divulgada pela equipe de arbitragem na página oficial da competição, dentro da plataforma e-SporTI, até **24 horas após o término de cada rodada**.

7. CONDUITA E PENALIDADES

Art. 7.1 – Comportamento esperado

Todos(as) os(as) participantes da E-JEPS 2025 devem manter conduta respeitosa e esportiva durante toda a competição, incluindo partidas, interações em chats e redes sociais vinculadas ao evento.

Art. 7.2 – Proibições gerais

São consideradas infrações passíveis de advertência, penalização ou desclassificação, conforme gravidade:

- I. Uso de trapaças (cheats), exploits ou modificações não autorizadas no jogo;
- II. Utilização de **modos ou times proibidos** (como Ultimate Team ou equipes especiais);
- III. Acesso ou tentativa de jogar com a **conta de outro jogador**;
- IV. Desrespeito a árbitros, organizadores ou demais participantes;
- V. Uso indevido do chat do jogo ou da plataforma;
- VI. Atitudes antidesportivas, como desconexões propositalmente, combinações de resultados ou “jogar para perder”;
- VII. Divulgação de informações falsas ou manipulação de resultados;
- VIII. Publicação de conteúdo difamatório, ofensivo ou fora do contexto da competição.
- IX. Desrespeito aos membros da organização da competição.

Art. 7.3 – Advertências e sanções

As penalidades serão aplicadas de acordo com a gravidade da infração cometida.

As possíveis sanções incluem:

- I. Advertência formal registrada na plataforma;
- II. Perda de pontuação ou anulação de resultado da partida;
- III. Suspensão temporária do jogador(a) da competição;
- IV. Desclassificação imediata da competição;

Art. 7.4 – Acúmulo de infrações

O acúmulo de duas ou mais advertências ao longo do campeonato poderá resultar em **eliminação automática** do(a) participante, mesmo que ele esteja classificado(a) para as fases seguintes.

Art. 7.5 – Esclarecimentos e solicitações

Jogadores(as) poderão solicitar esclarecimentos sobre situações específicas da partida exclusivamente pelos canais oficiais da organização, no prazo de até 1 hora após o encerramento da rodada, as solicitações fora desse prazo ou que desrespeitem os árbitros serão desconsideradas.

Art. 7.6 – Arbitragem e decisão final

Casos omissos ou situações não previstas neste regulamento serão avaliadas pela arbitragem e pela organização da E-JEPS 2025.

8. REGISTRO E FISCALIZAÇÃO

Art. 8.1 – Registro oficial das partidas

As partidas realizadas durante a competição, sejam elas online ou presenciais, serão registradas oficialmente pela equipe de arbitragem, garantindo transparência e integridade no processo. Os registros podem incluir capturas de tela, gravações de vídeo

Art. 8.2 – Responsabilidade dos jogadores no registro dos resultados

§1º – Os resultados oficiais das partidas serão registrados pela arbitragem, com base nas evidências fornecidas (print da tela final ou acompanhamento direto).

§2º – É dever do(a) jogador(a) vencedor(a) enviar o print da tela final da partida imediatamente após o término do confronto.

§3º – Em caso de erro, ausência de imagem ou contestação, a arbitragem poderá solicitar novo envio, reaplicação do jogo ou, em último caso, atribuição de W.O.

Art. 8.3 – Validação e auditoria dos resultados

A equipe de arbitragem é responsável por revisar todos os registros, podendo solicitar provas adicionais em caso de suspeita de irregularidade.

Art. 8.4 – Comunicação e resolução de conflitos

Qualquer dúvida, reclamação ou conduta deve ser formalmente registrada no canal oficial de comunicação da arbitragem, disponível na plataforma SporTI, em até 1

(uma) hora após o término da partida. Reclamações feitas fora desse prazo não serão aceitas para análise.

9. PREMIAÇÃO

Art. 9.1 – Premiação

A definição da premiação para os(as) vencedores(as) da modalidade será de responsabilidade da **Secretaria de Estado do Esporte** e da **Secretaria de Estado da Educação do Paraná**.

As informações sobre premiações serão divulgadas posteriormente, por meio dos canais oficiais da competição, assim que forem confirmadas pelos órgãos responsáveis.

10. DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 10.1 – Aceitação do regulamento

Ao se inscrever na E-JEPS 2025, o(a) participante declara estar ciente e concordar integralmente com todas as normas e regras estabelecidas neste regulamento, bem como com os termos e políticas da plataforma SporTI.

Art. 10.2 – Alterações no regulamento

A organização reserva-se o direito de alterar, complementar ou atualizar este regulamento sempre que necessário, com o objetivo de assegurar o bom andamento da competição. Toda mudança será comunicada pelos canais oficiais.

Art. 10.3 – Casos omissos e dúvidas

Situações não previstas neste regulamento serão avaliadas e resolvidas pela equipe de arbitragem e pela organização da E-JEPS 2025. Suas decisões são finais e irrecorríveis.

Art. 10.4 – Divulgação de dados e imagem

Os(as) participantes autorizam, desde já, o uso de seu nome, imagem, voz, nickname e dados de performance para fins de divulgação do evento, sem ônus ou necessidade de autorização adicional.



Art. 10.5 – Responsabilidade Individual

Cada jogador(a) é responsável por seu próprio desempenho técnico, comportamento e cumprimento das normas. Alegações de desconhecimento das regras não serão aceitas como justificativa.

Art. 10.6 – Vigência do regulamento

Este regulamento entra em vigor na data de sua publicação oficial e permanecerá válido durante toda a realização da E-JEPS 2025.