



# LEAGUE OF LEGENDS®

## Regulamento Oficial E-JEPS 2025

Realização:



## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	2
2. ELEGIBILIDADE.....	3
3. INSCRIÇÕES.....	4
4. PLATAFORMAS E EQUIPAMENTOS.....	5
5. FORMATO DA COMPETIÇÃO.....	6
6. SISTEMA DE PONTUAÇÃO.....	9
7. CONDUTA E PENALIDADES.....	11
8. REGISTRO E FISCALIZAÇÃO.....	13
9. PREMIAÇÃO (A definir).....	14
10. DISPOSIÇÕES GERAIS.....	15



## 1. INTRODUÇÃO

### Art. 1.1 – Finalidade do Regulamento

Este regulamento estabelece as regras oficiais aplicáveis à participação na modalidade de League of Legends 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.

**Parágrafo único** - A organização da competição disponibilizará um canal no Discord oficial do campeonato para jogadores encontrarem membros para sua equipe

### 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 12 a 14 anos** – para estudantes nascidos entre 1º de janeiro de 2011 e 31 de dezembro de 2013.
- **Categoria 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 de equipes (5x5).

### Art. 2.5 – 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 são por equipes e realizadas exclusivamente pela plataforma <https://e-sporti.com.br>, a partir de 02/08/2025, com término em 18/08/2025, às 23h59

#### **Art. 3.2 – Vagas Disponíveis**

Serão oferecidas 1024 vagas por categoria, totalizando 2048 vagas para a modalidade.

#### **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.

#### **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 League of Legends serão realizadas exclusivamente por meio da plataforma oficial do jogo League of Legends (PC), desenvolvida e distribuída pela Riot Games.

##### **Art. 4.2 – Equipamentos permitidos**

Apenas Computadores Pessoais (Notebooks ou computadores de mesa) serão aceitos. O jogador é responsável por utilizar um equipamento funcional e compatível com os requisitos mínimos do jogo.

##### **Art. 4.3 – Responsabilidades técnicas do jogador**

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

- I. Funcionamento do dispositivo;
- II. Conexão de internet estável e suficiente para o jogo;
- III. Nível de bateria adequado para a duração da partida
- IV. Verificar atualizações do jogo e do sistema
- V. Estar disponível nos horários definidos para as partidas

**Parágrafo único** - A organização **não se responsabiliza** por falhas de conexão, travamentos, quedas de energia, bateria, ou qualquer outro problema técnico enfrentado pelo(a) jogador(a).

##### **Art. 4.4 – Atualização do Jogo**

O jogo deve estar sempre com a versão mais recente disponibilizada pela Riot Games. A organização não se responsabiliza por problemas decorrentes de versões desatualizadas ou falhas de login.

## 5. FORMATO DA COMPETIÇÃO

### Art. 5.1 – Estrutura geral da competição

A competição será realizada em formato totalmente online , com ambiente e estrutura estando em completa responsabilidade do jogador

**Parágrafo único** – As partidas ocorrerão por meio da plataforma oficial do League of Legends (Riot Games).

### Art. 5.2 - Comunicação

As instruções de acesso às salas das partidas serão fornecidas exclusivamente pela equipe de arbitragem, por meio do servidor oficial do Discord e do grupo de notificações no WhatsApp.

### Art. 5.3 – Etapas do torneio

O torneio terá início em **30 de agosto de 2025**, e será feito em somente uma etapa, que seria ela:

#### I. Eliminatórias

§1º – Cada confronto será decidido em **uma única partida** e serão organizados automaticamente pela plataforma SporTI

§2º – O Torneio seguirá o modelo de eliminatória simples, com as equipes vencedoras avançando de fase até a grande final.

### Art. 5.4 – Modo de jogo e mapas

§1º – O modo de jogo será no formato de escolhas **Alternado - Torneio** .

§2º – As partidas serão disputadas no mapa **Summoner's Rift (5x5)**

§3º – Apenas **árbitros oficiais da SporTI** poderão acessar as partidas como espectadores.

#### **Art. 5.5 – Horários e tolerância**

§1º - Será concedida uma **tolerância de 5 (cinco) minutos** após o horário previsto para o(a) jogador(a) se apresentar no lobby

§2º - Caso o(a) jogador(a) não esteja presente após o tempo de tolerância, será decretada **eliminação por W.O**

#### **Art. 5.6 – Remakes e desconexões**

§1º – Remakes só serão autorizados em situações excepcionais, como falhas técnicas generalizadas ou desconexão simultânea de múltiplos jogadores.

§2º–Questões individuais, descritas no **Art 4.3**, são de responsabilidade exclusiva do(a) jogador(a) e não serão aceitas como justificativas para reinício de partidas.

#### **Art. 5.7 – Transmissão das partidas**

§1º - Caso a organização realize transmissão oficial da competição, os(as) jogadores(as) não poderão fazer lives ou gravações públicas da mesma partida simultaneamente.

§2º - A gravação pessoal poderá ser publicada apenas após o término da transmissão oficial.

## 6. CONDUCTA E PENALIDADES

### Art. 6.1 – 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. 6.2 – 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 emuladores ou dispositivos não permitidos;
- III. Acesso à conta de outro jogador, ou permitir que terceiros utilizem sua conta;
- IV. Desrespeito a árbitros, organizadores ou demais participantes;
- V. Uso indevido do chat do jogo ou da plataforma;
- VI. Atitudes anti desportivas, 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.

### Art. 6.3 – 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. 6.4 – 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(a) esteja classificado(a) para fases seguintes.

#### **Art. 6.5 – 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. 6.6 – Arbitragem e decisão final**

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

### **7. REGISTRO E FISCALIZAÇÃO**

#### **Art. 7.1 – 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. 7.2 – Responsabilidade dos jogadores no registro dos resultados**

A equipe de arbitragem será responsável por registrar os resultados oficiais de cada confronto. A coleta das informações será feita por meio da visualização direta da sala de jogo e da classificação final.

#### **Art. 7.3 – 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. 7.4 – 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.



## 8. PREMIAÇÃO

### **Art. 8.1 – 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

## **9. DISPOSIÇÕES GERAIS**

### **Art. 9.1 – 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. 9.2 – 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. 9.3 – 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. 9.4 – 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. 9.5 – 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. 9.6 – 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.