



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
7. REGISTRO E FISCALIZAÇÃO.....	9
8. PREMIAÇÃO.....	9
9. DISPOSIÇÕES GERAIS.....	10

1. INTRODUÇÃO

Art. 1.1 – Finalidade do Regulamento

Este regulamento estabelece as regras oficiais aplicáveis à participação na modalidade Street Fighter 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

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 são individuais, realizadas exclusivamente pela plataforma <https://e-sporti.com.br>, a partir de 20/06/2025, com término em 07/07/2025, às 23h59

Art. 3.2 – Vagas Disponíveis

Serão oferecidas vagas ilimitadas 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 Street Fighter 6 serão realizadas exclusivamente por meio da plataforma oficial do jogo, desenvolvida e distribuída pela Capcom.

Art. 4.2 – Equipamentos permitidos

Apenas **dispositivos compatíveis com a versão oficial do jogo**, como consoles (PlayStation, Xbox) e PC, 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

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 **Capcom**. 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 da modalidade Street Fighter 6 será realizada em formato híbrido, com as fases classificatórias disputadas online e a fase final de forma presencial, em ambiente equipado (lounge gamer), com local e data definidos e divulgados pela organização.

Art. 5.2 – Etapas da competição

A competição será dividida nas seguintes etapas:

I – Eliminatórias Online

§1º – As eliminatórias ocorrerão em formato individual (1x1), com confrontos organizados automaticamente pela plataforma **e-SporTI**.

§2º – Os duelos serão disputados no formato **Md3 (melhor de 3 partidas)**.

§3º – Avançam os(as) jogadores(as) vencedores(as) de cada confronto, conforme o sistema de eliminação direta.

§4º – Serão classificados(as) **4 jogadores(as) por categoria** para a fase final presencial.

Parágrafo único – A quantidade de rodadas eliminatórias necessárias para definir os(as) 8 classificados(as) de cada categoria será determinada com base no número total de inscritos(as).

II – Fase Final Presencial

§1º – A fase final será disputada de forma presencial, com os(as) 4 classificados(as) de cada categoria.

§2º – Os(as) participantes farão as respectivas semifinais **com 4 jogadores(as)** em cada.

§3º – Os duelos serão disputados no formato **Md3 (melhor de 3 partidas)**.

§6º – O(a) vencedor(a) da final será declarado(a) **campeão(ã) da categoria**.

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. 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.
- IX. Desrespeito aos membros da organização 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

§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. 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.