



ROCKET LEAGUE®



Regulamento Oficial E-JEPS 2026

REALIZAÇÃO





1. INTRODUÇÃO

Art. 1.1 – Finalidade do Regulamento Este regulamento estabelece as regras oficiais aplicáveis à participação na modalidade Rocket League da edição de 2026 dos Jogos Escolares do Paraná (E-JEPS), promovido pela SporTI.

Art. 1.2 – Aplicação das Regras As normas aqui descritas são de cumprimento obrigatório por todos(as) os(as) participantes inscritos(as). Ao efetuar a inscrição, o(a) jogador(a) e o seu responsável legal declaram estar cientes 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, pelo 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 2026, organizados em duas categorias:

- **Categoria A (12 a 14 anos)** – para estudantes nascidos entre 1º de janeiro de 2012 e 31 de dezembro de 2014.
- **Categoria B (15 a 17 anos)** – para estudantes nascidos entre 1º de janeiro de 2009 e 31 de dezembro de 2011.

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 (Solo). Não haverá formação de equipes.

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. A responsabilidade pela veracidade das informações é do(a) participante e de seu responsável legal.

3. CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA E PROTEÇÃO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Art. 3.1 – Classificação Indicativa da Modalidade A modalidade Rocket League possui classificação indicativa 10 anos, atribuída pelo Sistema de Classificação Indicativa (ClassInd) do Ministério da Justiça e Segurança Pública. A inscrição e a participação observam essa classificação, nos termos do ECA Digital (Lei nº 15.211/2025) e do ECA (Lei nº 8.069/1990).

Art. 3.2 – Participação e Classificação Indicativa Como a classificação indicativa do Rocket League é 10 anos, todos os(as) participantes das categorias A e B encontram-se dentro da faixa etária permitida pelo ClassInd. A inscrição e a participação seguem normalmente os critérios de elegibilidade estabelecidos no Capítulo 2.

Art. 3.3 – Verificação e Documento de Identificação A organização poderá solicitar o envio de documento de identificação oficial com foto para verificação da idade do(a) participante. O documento é utilizado exclusivamente para fins de elegibilidade, sendo tratado conforme a Política de Privacidade da SporTI e o Cap. 6 deste regulamento.

4. CONSENTIMENTO E RESPONSABILIDADE DO RESPONSÁVEL LEGAL

Art. 4.1 – Aceite Expresso do Responsável Legal Por se tratar de competição destinada a participantes menores de 18 anos, a inscrição depende do aceite expresso do responsável legal, manifestado em campo próprio e obrigatório no ato da inscrição. A inscrição não se concretiza sem esse aceite.

Art. 4.2 – Declaração do Responsável Legal

Ao autorizar a inscrição, o responsável legal declara:

- (i) ser o representante legal do(a) atleta identificado(a);
- (ii) ter ciência das condições deste Regulamento e da classificação indicativa 10+ da modalidade Rocket League;
- (iii) responsabilizar-se pela veracidade das informações prestadas;

- (iv) comprometer-se a acompanhar a participação e as comunicações do(a) atleta na competição (Cap. 7).

Art. 4.3 – Responsabilidade de Fiscalização A fiscalização da faixa etária no momento da inscrição é de responsabilidade da organização e do responsável legal, que assumem os ônus decorrentes de eventual descumprimento. A escola e o(a) próprio(a) atleta também respondem pela veracidade das informações prestadas no cadastro.

5. INSCRIÇÕES

Art. 5.1 – Período de Inscrição

As inscrições são individuais, realizadas exclusivamente pela plataforma <https://e-sporti.com.br>.

- **Rocket League (modalidade híbrida): de 22 a 30 de junho de 2026.**

Art. 5.2 – Vagas Disponíveis Serão oferecidas vagas ilimitadas por categoria.

Art. 5.3 – 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 e a classificação indicativa de cada jogo.

Art. 5.4 – Cadastro do Epic Games ID

O(a) participante deve cadastrar seu Epic Games ID exatamente como aparece no jogo (respeitando letras maiúsculas, minúsculas e caracteres especiais). Caso o sistema não aceite o Epic Games ID por uso de caracteres especiais, o jogador deverá abrir um chamado no chat de suporte da plataforma, informando o Epic Games ID exato para que a organização possa realizar o cadastro manual.

Art. 5.5 – Uso de Conta Pessoal Cada jogador deve competir utilizando sua própria conta do Rocket League (Epic Games ID), 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, acarretando a perda do direito à premiação.

Art. 5.6 – 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.

Art. 5.7 – Termo de Autorização e Consentimento dos Responsáveis Em conformidade com o ECA Digital (Lei nº 15.211/2025), todos os participantes deverão anexar, no ato da inscrição, o Termo de Autorização e Consentimento dos Responsáveis, devidamente preenchido e assinado pelo(a) responsável legal. A inscrição somente será considerada válida após o envio do referido termo, sendo automaticamente cancelada caso o documento não seja apresentado.

6. PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS — LGPD E ECA DIGITAL

Art. 6.1 – Tratamento de Dados Os dados pessoais dos(as) participantes e de seus responsáveis legais são tratados pela SporTI exclusivamente para as finalidades da competição (inscrição, classificação, gestão de resultados, comunicação e relatórios), em conformidade com a LGPD (Lei nº 13.709/2018) e o ECA Digital (Lei nº 15.211/2025). A base legal para o tratamento de dados de menores é o consentimento do responsável legal, observado o art. 14 da LGPD.

Art. 6.2 – Compartilhamento de Dados Os dados necessários à execução do evento — incluindo relatórios finais de classificação por modalidade, estabelecimento de ensino e município de origem — poderão ser compartilhados com os organizadores do E-JEPS 2026, limitados à finalidade do evento.

Art. 6.3 – Retenção e Direitos do Titular Os dados, inclusive os documentos de verificação etária, são retidos pelo prazo necessário à realização do evento, à apuração de resultados e ao cumprimento de obrigações legais e contratuais, sendo

depois eliminados ou anonimizados. As solicitações relativas a dados pessoais podem ser feitas ao Encarregado da SporTI pelo e-mail dpo@sporti.com.br.

7. COMUNICAÇÃO ENTRE PARTICIPANTES

Art. 7.1 – Canais de Comunicação As instruções de acesso às salas das partidas serão fornecidas exclusivamente pela equipe de arbitragem, por meio do servidor oficial do Discord da E-JEPS, minutos antes de cada partida. A comunicação entre atletas para combinação de horários e formação de salas ocorrerá exclusivamente por esses canais oficiais.

Art. 7.2 – Acompanhamento pelo Responsável Legal Tratando-se de participantes menores de 18 anos, o responsável legal autoriza e se compromete a acompanhar as comunicações e interações necessárias à participação do(a) atleta, assumindo a sua supervisão. A organização adotará medidas de moderação e conduta compatíveis com a proteção de crianças e adolescentes, podendo aplicar as penalidades do Cap. 11 a interações abusivas, ofensivas ou inadequadas.

8. PLATAFORMAS E EQUIPAMENTOS

Art. 8.1 – Plataforma de Jogo As partidas da modalidade Rocket League serão realizadas exclusivamente por meio da plataforma oficial do jogo, desenvolvida pela Psyonix e distribuída pela Epic Games. Nas etapas presenciais, a estrutura de equipamentos é fornecida pela organização.

Art. 8.2 – Equipamentos Permitidos Consoles (PlayStation, Xbox, Nintendo Switch) ou PC com a versão oficial do Rocket League serão aceitos nas etapas online. O jogador é responsável por utilizar um equipamento funcional e compatível com os requisitos mínimos do jogo.

Art. 8.3 – Responsabilidades Técnicas do Jogador Cada jogador é responsável por garantir as condições técnicas adequadas para sua participação nas etapas online, incluindo:

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

- I. Funcionamento do dispositivo (console ou PC);
- 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) nas etapas online.

Art. 8.4 – Atualização do Jogo O jogo deve estar sempre com a versão mais recente disponibilizada pela Psyonix/Epic Games. A organização não se responsabiliza por problemas decorrentes de versões desatualizadas ou falhas de login.

9. FORMATO DA COMPETIÇÃO

Art. 9.1 – Estrutura Geral da Competição A competição da modalidade Rocket League 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.

Parágrafo único – As partidas online ocorrerão por meio do cliente oficial do Rocket League (PC ou console), com sala privada criada conforme orientação da arbitragem.

Art. 9.2 – Comunicação nas Partidas As instruções de acesso às salas das partidas serão fornecidas exclusivamente pela equipe de arbitragem, por meio do servidor oficial do Discord da E-JEPS, minutos antes da partida.

Art. 9.3 – Calendário da Competição

- **Eliminatórias Online:** 04 e 05, 11 e 12, 18 e 19, 25 e 26 de julho de 2026.
- **Final Presencial:** 01 e 02 de agosto de 2026.

I – Eliminatórias Online

§1º – As eliminatórias serão disputadas no modo Soccar 1v1, com confrontos organizados automaticamente pela plataforma e-SporTI após o encerramento das inscrições.

§2º – Cada confronto será disputado no formato Melhor de 3 partidas (Md3).

§3º – Os(as) jogadores(as) vencedores(as) de cada confronto avançam na chave de eliminação direta, sendo classificados(as) 4 participantes por categoria para a fase final presencial.

§4º – A quantidade de rodadas eliminatórias necessárias para definir os(as) 8 classificados(as) será determinada com base no número total de inscritos(as).

II – Fase Final Presencial

§1º – As finais presenciais serão realizadas em ambiente equipado (lounge gamer), com estrutura fornecida pela organização, nos dias 01 e 02 de agosto de 2026.

§2º – Cada confronto será disputado no formato Melhor de 3 partidas (Md3).

§3º – A grande final também será disputada em formato Md3. O(a) vencedor(a) será declarado(a) campeão(ã) da categoria.

Art. 9.4 – Modos e Regras de Jogo

§1º – O modo de jogo será Soccar 1v1 padrão, sem modificadores especiais (Rumble, Dropshot, Hoops, Snow Day e similares são proibidos).

§2º – As partidas serão realizadas via sala privada (modo Privado). O anfitrião — definido pela arbitragem — envia o convite ao adversário com até 5 minutos de antecedência em relação ao horário oficial da partida.

§3º – Configurações obrigatórias da sala: duração de 5 minutos, mapa aleatório (ou definido pela arbitragem), sem mutators. Em caso de empate ao final do tempo regulamentar, a partida prossegue em overtime (golden goal — primeiro gol decide).

§4º – Cosméticos (carros, pinturas, decals, títulos) são permitidos, desde que não configurem qualquer forma de trapaça ou modificação não autorizada do jogo.

§5º – Qualquer dispositivo de entrada é permitido (controle, teclado/mouse), desde que não utilize hardware ou software que confira vantagem indevida.

§6º – Apenas árbitros oficiais da SporTI poderão acessar as partidas como espectadores.

Art. 9.5 – 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. 9.6 – 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. 8.3 são de responsabilidade exclusiva do(a) jogador(a) e não serão aceitas como justificativas para reinício de partidas.

Art. 9.7 – 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.

10. CONDUCTA E PENALIDADES

Art. 10.1 – Comportamento Esperado Todos(as) os(as) participantes da E-JEPS 2026 devem manter conduta respeitosa e esportiva durante toda a competição, incluindo partidas, interações em chats e redes sociais vinculadas ao evento.

Art. 10.2 – Proibições Gerais

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

- Uso de trapaças (cheats), exploits ou modificações não autorizadas no jogo;
- Utilização de emuladores ou dispositivos não permitidos;
- Acesso à conta de outro jogador, ou permitir que terceiros utilizem sua conta;
- Desrespeito a árbitros, organizadores ou demais participantes;
- Uso indevido do chat do jogo ou da plataforma;

- Atitudes antidesportivas, como desconexões propositais, combinações de resultados ou "jogar para perder";
- Divulgação de informações falsas ou manipulação de resultados;
- Publicação de conteúdo difamatório, ofensivo ou fora do contexto da competição;
- Desrespeito aos membros da organização da competição.

Art. 10.3 – Advertências e Sanções

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

As possíveis sanções incluem:

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

Art. 10.4 – Acúmulo de Infrações O acúmulo de duas ou mais advertências ao longo do campeonato poderá resultar em eliminação automática do(a) participante, mesmo que esteja classificado(a) para fases seguintes.

Art. 10.5 – 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. Solicitações fora desse prazo ou que desrespeitem os árbitros serão desconsideradas.

Art. 10.6 – Arbitragem e Decisão Final Casos omissos ou situações não previstas neste regulamento serão avaliados pela arbitragem e pela organização da E-JEPS 2026. As decisões são finais e irrecorríveis.

11. REGISTRO E FISCALIZAÇÃO

Art. 11.1 – Registro Oficial das Partidas As partidas realizadas durante a competição, sejam online ou presenciais, serão registradas oficialmente pela equipe

de arbitragem, garantindo transparência e integridade no processo. Os registros podem incluir capturas de tela e gravações de vídeo.

Art. 11.2 – 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 de classificação 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. 11.3 – 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. 11.4 – 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.

12. USO DE IMAGEM E DADOS DO PARTICIPANTE

Art. 12.1 – Autorização do Responsável Legal A divulgação de nome, imagem, voz, nickname e dados de performance do(a) participante para fins de divulgação do evento depende de autorização expressa do responsável legal, colhida no ato da inscrição, observados o ECA, o ECA Digital e a LGPD. A autorização é específica para a finalidade de divulgação institucional do E-JEPS 2026 e pode ser revogada nos termos da Política de Privacidade da SporTI.

13. PREMIAÇÃO

Art. 13.1 – Premiação A definição da premiação para os(as) vencedores(as) da modalidade será divulgada pelos canais oficiais da competição assim que confirmada pelos organizadores do E-JEPS 2026.

14. DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 14.1 – Aceitação do Regulamento Ao se inscrever na E-JEPS 2026, o(a) participante e o seu responsável legal declaram concordar integralmente com todas as normas e regras estabelecidas neste regulamento, bem como com os Termos de Uso e a Política de Privacidade da plataforma SporTI.

Art. 14.2 – 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. 14.3 – Casos Omissos e Dúvidas Situações não previstas neste regulamento serão avaliadas e resolvidas pela equipe de arbitragem e pela organização da E-JEPS 2026. Suas decisões são finais e irrecorríveis.

Art. 14.4 – 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. 14.5 – Vigência do Regulamento Este regulamento entra em vigor na data de sua publicação oficial e permanecerá válido durante toda a realização da E-JEPS 2026.