



# VALORANT

## Regulamento Oficial E-JEPS 2026



## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	3
2. ELEGIBILIDADE	4
3. CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA E PROTEÇÃO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES	5
4. CONSENTIMENTO E RESPONSABILIDADE DO RESPONSÁVEL LEGAL	5
5. INSCRIÇÕES	6
6. PLATAFORMAS E EQUIPAMENTOS	7
7. FORMATO DA COMPETIÇÃO	9
8. CONDUTA E PENALIDADES	11
9. REGISTRO E FISCALIZAÇÃO	13
10. PREMIAÇÃO (A definir)	14
11. DISPOSIÇÕES GERAIS	15

## 1. INTRODUÇÃO

### Art. 1.1 – Finalidade do Regulamento

Este regulamento estabelece as regras oficiais aplicáveis à participação na modalidade Counter-Strike 2 da edição de 2026 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 2026.

As disputas serão organizadas em duas categorias:

- **Categoria 12 a 14 anos** – para estudantes nascidos entre 1º de janeiro de 2012 e 31 de dezembro de 2014.
- **Categoria 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 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. CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA E PROTEÇÃO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES**

**Art. 3.1 – Classificação Indicativa da Modalidade A** modalidade Counter-Strike 2 possui classificação indicativa 16 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 Counter-Strike 2 é 16 anos, os(as) participantes com idade inferior a 16 anos somente poderão se inscrever e participar mediante o aceite expresso do responsável legal, previsto no Capítulo 4, que declara ciência da classificação indicativa da modalidade. Os(as) demais participantes encontram-se dentro da faixa etária indicada pelo ClassInd. A inscrição e a participação seguem 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 a legislação de proteção de dados aplicável.

### **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 16 anos da modalidade Counter-Strike 2;
- (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 por equipe, realizadas exclusivamente pela plataforma <https://e-sporti.com.br>, a partir de 07/07/2026, com término em 12/08/2026, às 23h59

### Art. 5.2 – Vagas Disponíveis

Serão oferecidas 1.024 vagas por categoria, totalizando 2.048 vagas para a modalidade.

### 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.

### Art. 5.4 – 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. 5.5 – 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. 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.

### **6. PLATAFORMAS E EQUIPAMENTOS**

#### **Art. 6.1 – Plataforma de jogo**

As partidas da modalidade Counter-Strike 2 serão realizadas exclusivamente por meio do jogo Counter-Strike 2 (PC), acessado pela plataforma Steam, desenvolvido e distribuído pela Valve Corporation.

#### **Art. 6.2 – Equipamentos permitidos**

Apenas dispositivos 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. 6.3 – 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. 6.4 – Atualização do Jogo**

O jogo deve estar sempre com a versão mais recente disponibilizada pela Valve, por meio da plataforma Steam. A organização não se responsabiliza por problemas decorrentes de versões desatualizadas ou falhas de login.

## 7. FORMATO DA COMPETIÇÃO

### Art. 7.1 – 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 Counter-Strike 2 (Steam/Valve).

### Art. 7.2 - Comunicação

As instruções de acesso às salas das partidas serão fornecidas exclusivamente pela equipe de arbitragem, por meio do servidor oficial do Discord.

### Art. 7.3 – Etapas do torneio

O torneio terá início em **15 de agosto de 2026**, 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. 7.4 – Modo de jogo e mapas

§1º – O modo de jogo será **Competitivo (MR12) – 5x5, com prorrogação (MR3) em caso de empate em 12x12**

§2º – As partidas serão disputadas em **mapas oficiais da rotação competitiva (Active Duty) do Counter-Strike 2**, podendo incluir **Ancient, Anubis, Dust 2, Inferno, Mirage, Nuke e Overpass**.

§3º – A organização informará os mapas escolhidos com antecedência, antes do início de cada partida.

§4º – Apenas **árbitros oficiais da SporTI** poderão acessar as partidas como espectadores.

#### **Art. 7.5 – 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. 7.6 – 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. 6.3**, são de responsabilidade exclusiva do(a) jogador(a) e não serão aceitas como justificativas para reinício de partidas.

#### **Art. 7.7 – 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

## 8. CONDUITA E PENALIDADES

### Art. 8.1 – 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. 8.2 – 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. 8.3 – 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. 8.4 – 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. 8.5 – 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. 8.6 – Arbitragem e decisão final**

Casos omissos ou situações não previstas neste regulamento serão avaliadas pela arbitragem e pela organização da E-JEPS 2026.

## **9. REGISTRO E FISCALIZAÇÃO**

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



## 10. PREMIAÇÃO

### Art. 10.1 – 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

## **11. DISPOSIÇÕES GERAIS**

### **Art. 11.1 – Aceitação do regulamento**

Ao se inscrever na E-JEPS 2026, 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. 11.2 – 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. 11.3 – 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. 11.4 – 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. 11.5 – 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. 11.6 – Vigência do regulamento**

Este regulamento entra em vigor na data de sua publicação oficial e permanecerá válido durante toda a realização da E-JEPS 2026.