

Regulamento Oficial



Capítulo I

Da Finalidade Do Evento

Art.1º. Oportuniza por meio dos Jogos Escolares do Paraná, competições de eSports das modalidades eFootball PES, Clash Royale, Fortnite, Brawl Stars e LOL que farão parte do Jogos Escolares do Paraná - Eletrônicos 2021, em plataforma digital, multimodalidades, para alunos da Educação Básica do Ensino Regular, Educação de Jovens e Adultos e alunos com deficiência das Escolas Conveniadas devidamente matriculados nas Instituições de Ensino da Rede Particular Privada do Estado do Paraná.

Capítulo II

Da Justificativa

Art.2º. Ao incluir as modalidades de E-sports na prática desportiva, ampliamos o alcance dos ideais e da cultura dos esportes, que se relacionam com a fraternidade, a paz, a integração entre pessoas e o fair-play. As pessoas que participam destas atividades constroem valores e conceitos de unidade, respeito e auto aperfeiçoamento, tendo contato com novas realidades.

Capítulo III

Dos Objetivos

Art.3º. JEPs Eletrônicos tem por objetivos:

- a) Fomentar a prática dos Esports com fins educativos e competitivos;
- b) Trazer entretenimento ligado a prática social de apoio aos que mais precisam;

- c) Promover o espírito de comunidade, estimulando a prática competitiva e a integração intra institucional e interinstitucional;

- d) Contribuir para o desenvolvimento integral do(a) atleta como ser social, autônomo, democrático e participante, estimulando o pleno exercício da cidadania pela prática esportiva;

Capítulo IV

Da Realização

Art. 4º. JEPs Eletrônicos é uma realização da Secretaria de Estado da Educação e do Esporte Do Paraná A competição será realizada nos seguintes moldes:

§ 1º - Modalidades do JEPs Eletrônicos :

- a) Fortnite PC;
- b) Fortnite XBOX;
- c) Fortnite PS;
- d) Clash Royale MOBLE;
- e) League of Legends PC;
- f) PES 2020 – PC;
- g) PES 2021 - PC
- h) Brawl Stars - MOBILE

§ 2º - Formato de campeonato:

- a) O formato do campeonato será especificado no anexo de cada modalidade

Art. 5º. Serão considerados etapas do JEPs Eletrônicos:

FASES QUALIFICATÓRIAS

- 11 e 12 de setembro de 2021
- 18 e 19 de setembro de 2021
- 25 e 26 de setembro de 2021
- 02 e 03 de setembro de 2021

FINAIS

- 09 e 10 de outubro de 2021

Capítulo V

Do Cronograma

Art. 6º. As competições serão realizadas de acordo com o cronograma a seguir

16/08 a 30/08 Período de inscrição para as modalidades;

01/09 a 10/09 Período para alunos finalizarem o cadastro na plataforma BATTLEFY;

Cronograma de Competição

Modalidade LoL (PC)

11, 19, 25 de setembro e 02 de outubro – Qualificatórias – (sistema suíço – sem transmissão)

10/10 – FINAIS (transmitidas)

Modalidade BRAWL STARS (MOBILE)

11, 19, 25 de setembro e 02 de outubro – Qualificatórias – (sistema suíço – sem transmissão)

10/10 – FINAIS (transmitidas)

Modalidade PES 2020 e PES 2021 (PC)

11, 19, 25 de setembro e 02 de outubro – Qualificatórias – (sistema suíço – sem transmissão)

10/10 – FINAIS (transmitidas)

Modalidade FORTNITE (PC/ PS / XBOX)

12, 18, 26 de setembro e 03 de outubro – Qualificatórias – (sistema suíço – sem transmissão)

11/10 – FINAIS (transmitidas)

Modalidade CLASH ROYALE (MOBILE)

12, 18, 26 de setembro e 03 de outubro – Qualificatórias – (sistema suíço – sem transmissão)

11/10 – FINAIS (transmitidas)

§ 1º - Os jogos da fase qualificatória acontecerão simultaneamente, a partir da autorização da organização do campeonato (PLATAFORMA BATTLEFY) e serão sequenciais, não havendo transmissão.

§ 2º - Todas as datas e horários da transmissão poderão ser modificadas a fim de garantir um bom andamento do campeonato e serão anunciados previamente por e-mail oficial da competição e podendo ser verificada na página do Torneio na plataforma Battlefy.

Obs: não será permitido os times fazerem transmissão não oficial.

Capítulo VI

Da Condição De Participação

Art. 7º. Terão direito à participação no JEPs Eletrônicos quaisquer alunos da Educação Básica do Ensino Regular, Educação de Jovens e Adultos e alunos com deficiência das Escolas Conveniadas devidamente matriculados nas Instituições de Ensino da Rede Particular Privada do Estado do Paraná.

Art. 8º. Poderão participar do JEPs Eletrônicos, os jogadores com a idade mínima da classificação indicativa de cada jogo.

Art. 9º. Nenhum integrante das equipes poderá participar da JEPs Eletrônicos sem que seu nome conste na relação nominal da modalidade, aprovada pela organização do campeonato.

Capítulo VII

Dos Prazos, Procedimentos de Inscrição

Art. 10º. O período de inscrição de todas as modalidades se inicia no dia **16/08/2021** com o término no dia **30/08/2021**. A inscrição será realizada através do site (www.jogoesportivosdoparanal.com.br), onde terá acesso a um formulário de inscrição. Sendo as inscrições livres.

§ 1º - No caso das modalidades em equipe, é de responsabilidade dos capitães representantes garantir que os participantes inscritos sejam elegíveis a participar do campeonato, de acordo com este regulamento.

Capítulo VIII

Do Sistema De Competição

Art. 11. Cada modalidade terá seu próprio formato de competição, especificadas nos anexos deste regulamento.

Formato das Partidas

Art. 12. Cada modalidade terá seu próprio formato de partidas, especificadas nos anexos deste regulamento. O formato de partida poderá se diferir para cada etapa do campeonato.

SEÇÃO II

Das Regras Das Modalidades

Art. 13. O JEPs Eletrônicos tem um Regulamento Específico de disputa para cada modalidade esportiva e a ele será aplicado tudo que não contrarie este Regulamento.

Art. 14. As competições do JEPs Eletrônicos serão realizadas nos dias e horários determinados pela Gerência de Competição. Podendo esses dias e horários sofrerem alterações e cabendo aos representantes se manterem informados dessas mudanças através dos canais oficiais do campeonato.

§ 1º - Todos os representantes das equipes das modalidades coletivas e jogadores das modalidades individuais deverão estar presentes na plataforma BATTLEFY 15 minutos antes do horário previsto e em condições de jogo, quando será feita a

checagem pré-jogo, caso seja necessário entrar em contato. Será considerado perdedor por ausência (WO.), o(a) jogador(a) e/ou equipe que não estiver pronto da maneira indicada no regulamento nos anexos de I a X, no máximo até 5 (cinco) minutos após o horário estabelecido.

§ 2º- Os casos atípicos de ausência ou irregularidade serão avaliados pela Organização. A decisão da organização é soberana e irreversível.

Art. 15. Em caso de WO. (ausência), para efeito de placar, será conferido o resultado à equipe vencedora com vitórias mínimas sobre a série.

Art. 16. Qualquer competição que venha a ser suspensa ou transferida por motivo de força maior será realizada conforme determinar a Gerência de Competição, desde que nada mais impeça a sua realização.

Art. 17. Os jogos poderão ser precedidos por um protocolo de competição.

Capítulo IX

Da Comunicação e Atendimento

Art. 18. A comunicação e anúncios oficiais do torneio será feito via E-MAIL, enviado para o <<E-MAIL DO ALUNO>> cadastrado no formulário. Qualquer problema ou dúvida que um participante tenha a respeito do campeonato deverá ser feito por e-mail, com prazo de 48 horas para resposta.

§ 1º - O Atendimento para questões da partida será realizado através do chat da partida dentro da PLATAFORMA BATTLEFY.

§ 2º - Poderá ser criado um DISCORD para a competição.

Capítulo X

Da Cessão De Direitos

Art. 19. Todos os integrantes das equipes, assim como quaisquer outros participantes do JEPs Eletrônicos, ao fazerem a inscrição, estão de acordo com todas as regras desse regulamento, cedendo todos os direitos para a Secretaria de Estado da Educação e do Esporte para a devida participação na competição, incluindo direitos de imagem dos participantes, informações de inscrição, nicknames, jogadas e qualquer conteúdo relacionado direta ou indiretamente nos mesmos termos dispostos

acima. Além disso, também fica expressamente autorizada a utilizar as marcas, insígnias e emblemas de todas as equipes participantes do JEPs Eletrônicos para efeitos de divulgação do próprio evento, em situação jornalística ou promocional.

§ 2º – Fica desde já assegurado que o exercício, pela Secretaria de Estado da Educação e do Esporte e pelos terceiros por ela autorizados, de qualquer dos direitos ora cedidos, dar-se-á de maneira a valorizar o Esports, os(as) participantes e o evento.

Capítulo XIII

Da Conduta Dos Participantes

Art. 20. As seguintes condutas estão proibidas aos participantes do JEPs Eletrônicos:

- a) O uso de hacking ou programas de terceiros;
- b) Profanação e Discurso de Ódio;
- c) Comportamento disruptivo e insultos;
- d) Comportamento abusivo;
- e) Assédio moral ou sexual;
- f) Discurso ou posicionamento político;
- g) Discriminação e difamação;
- h) Recusa de cumprimento de instruções da organização;
- i) Combinação de resultados (oferecer, concordar, conspirar ou tentar influenciar o resultado de um jogo ou partida através de qualquer meio proibido pela lei ou pelas regras do jogo);

Art. 21. Se descoberta violação por um membro de uma equipe de qualquer uma das regras listadas no artigo 20, os organizadores poderão, sem limitação de sua autoridade sob a seção, emitir as seguintes penalidades:

- a) Advertência verbal;
- b) Perda da escolha de lado para o jogo atual ou jogos futuros;
- c) Perda de premiação;
- d) Perda de jogos;
- e) Perda de partidas;
- f) Desclassificação.
- g) Banimento.

Art. 22. Infrações repetidas ou graves (abusos, hack, entre outros) estão sujeitas a escalção de penalidades, incluindo a desclassificação de eventos futuros e/ou banimento do evento. É importante notar que penalidades não precisam seguir uma ordem. A critério dos organizadores, um jogador pode ser desclassificado por uma primeira ofensa se a ação do jogador for julgada o suficiente para uma desclassificação.

Capítulo XIV

Das Disposições Gerais

Art. 23. Para todos os fins, os participantes do JEPs Eletrônicos serão considerados conhecedores deste Regulamento, ficando submetidos a todas as suas disposições e às penalidades que delas possam emanar.

Art. 24. Quaisquer consultas atinentes ao JEPs Eletrônicos sobre conteúdo não contido neste Regulamento deverão ser formuladas pelo representante da equipe à organização da competição, que após a devida análise, apresentará sua solução por meio de documento oficial.

Art. 25. Compete à Organização interpretar, zelar pela execução e resolver os casos omissos a este Regulamento.

Art. 26. Estas regras podem ser alteradas, modificadas ou complementadas pela organização do evento a fim de assegurar partidas justas e a integridade do evento sem aviso prévio.

Art. 27. A inscrição e a participação do campeonato são inteiramente gratuitas.

Art. 28. As regras postas neste regulamento também sofrem influência de regras das desenvolvedoras, da Secretaria e de outras entidades não necessariamente descritas neste regulamento que podem influenciar ou prevalecer sobre as regras e/ou tomadas de decisões desse campeonato.

ANEXOS

ANEXO I

REGULAMENTO DE MODALIDADE: PES20 e PES21 (PC)

1. A competição de PES20 e PES21 na plataforma PC se dará de acordo com este regulamento.

2. As partidas terão duração de 12 (doze) minutos, sendo 6 (seis) para cada tempo.

3. As configurações das partidas serão as seguintes:

- 3.1. Jogo: PES;
- 3.2. Plataforma: PC;
- 3.3. Modo de jogo: Modo online - Temporadas online;
- 3.4. Definições de Volume: Padrão;
- 3.5. Nível de Dificuldade: Internacional;
- 3.6. Clima: Aleatório;
- 3.7. Juiz: Aleatório;
- 3.8. Substituições: 03 (três);

4. O campeonato se dará no sistema suíço na fase classificatória (4 primeiras rodadas semanais);

5 - Ao final os 4 melhores rankeados passam para a roda final, sendo assim:

Semifinais:

JOGO 01 - PRIMEIRO X QUARTO

JOGO 02 - SEGUNDO X TERCEIRO

DISPUTA DE TERCEIRO

PERDEDOR JOGO 01 X PERDEDOR JOGO 02

FINAIS

VENCEDOR JOGO 01 X VENCEDOR JOGO 02

- 6 - Poderão ser inscritos novos jogadores ao longo da rodada.
7. Será possível escolher qual o time ou seleção que se deseja jogar, podendo alterá-lo a cada partida, porém não serão permitidas equipes lendárias nem equipes femininas.
8. Os participantes deverão realizar seus check-ins na plataforma BATTLEFY a cada rodada.
9. Em todas as fases haverá uma tolerância de 05 minutos de atraso por parte dos jogadores, após isso será aplicado WO no jogador que não se apresentou, agregando em um placar de 1x0.
11. Os vencedores dos confrontos deverão enviar uma foto do resultado de cada partida na plataforma BATTLEFY. A foto deve conter os *nicknames* de ambos os jogadores, assim como o placar dos jogos.
12. Os casos omissos serão resolvidos pela Administração da Modalidade, com anuência da Gerência de Campeonato, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.
13. O cronograma a ser seguido é:
- | | | |
|--------|-----------------|-------|
| 11/set | QUALIFICATÓRIAS | 13:00 |
| 19/set | QUALIFICATÓRIAS | 13:00 |
| 25/set | QUALIFICATÓRIAS | 13:00 |
| 02/out | QUALIFICATÓRIAS | 13:00 |
| 10/out | FINAIS | 14:00 |
14. O cronograma pode ser alterado pela organização mediante aviso por e-mail e canal Discord da modalidade.
15. Para as partidas das FINAIS, os jogadores deverão gravar seus jogos, a fim de serem utilizados em nossas transmissões. Para o campeonato, faremos a retransmissão ao vivo dos jogos. Exclusivamente para as rodadas de Quartas de Final, semifinal e final, será escolhido somente um jogo para a retransmissão, com as outras fases contendo todos os confrontos.
16. Os participantes não podem usar nenhum tipo de linguagem que contenha palavras preconceituosas, obscenas, difamatórias, machistas, misóginas, vulgares, libidinosas, xenofóbicas, homofóbicas e/ou racistas que sejam ofensivas com o próximo em qualquer evento, entrevista ou redes sociais com qualquer tipo de menção ao JEPs Eletrônicos.

ANEXO II

REGULAMENTO DE MODALIDADE: FORTNITE (SOLO – PLATAFORMAS SEPARADAS)

1. Apresentação e Aceitação

1.1 Apresentação

1.1.1 Estas Regras Oficiais do Campeonato JEPs Eletrônicos regem todos os estágios do Campeonato.

1.2 Aceitação

Para participar do Evento, cada jogador precisa concordar [ou, caso seja um Menor, conforme definido abaixo, o responsável ou guardião legal do jogador precisa concordar em nome do jogador] em sempre seguir estas Regras. Ao participar de qualquer jogo ou partida do Evento, um jogador (ou, caso seja um Menor, seu responsável ou guardião legal) confirma ter aceitado estas Regras.

2. Estrutura do Evento

2.1 O Evento será dividido pelas plataformas PC / PS e XBOX.

2.2 Os alunos devem se cadastrar na plataforma BATTLEFY.

2.3 A cada rodada deve ser feito o check-in 15 minutos antes das partidas.

2.4 As quatro primeiras rodadas classificatórias serão no sistema suíço 1v1, criativo.

2.5 Os players devem se comunicar pelo chat e definir o mapa criativo para a partida, melhor de 1.

2.6 Deve ser respeitado o fair play entre os atletas, caso seja identificado reincidência da falta de fair player atleta poderá ser eliminado da competição.

2.7 Cronograma

12/set QUALIFICATÓRIAS 10:00

18/set QUALIFICATÓRIAS 10:00

26/set QUALIFICATÓRIAS 10:00

03/out QUALIFICATÓRIAS 10:00

11/out FINAIS 10:00

2.8. O cronograma pode ser alterado pela organização mediante aviso por e-mail e canal Discord da modalidade.

2.9 Classificação para as finais: os 90 melhores jogadores ranqueados nas rodadas iniciais

3 Definição dos Termos

3.1 Eliminação

Ocorrência em que um jogador esgota os PVs e o Escudo (se for o caso) de outro jogador. Créditos de eliminação são determinados pelo (a) feed de ações localizado no canto inferior esquerdo da tela de jogabilidade, e pela (b) Interface exibindo o total de eliminações obtidas em uma única partida — desde que créditos de eliminação nunca sejam concedidos a um jogador em qualquer momento de uma partida após a eliminação do jogador.

3.2 Modo de Jogo

Um conjunto de regras, de elementos de jogabilidade ou de condições de vitória específico para uma determinada partida. Modos de jogo podem ser muito abrangentes e podem mudar ou não de uma partida para outra. Administradores do Evento definidos pelo Organizador do Evento ("Administradores do Evento") explicarão os parâmetros específicos de cada modo de jogo antes do início de uma partida.

3.3 Partida

Uma única instância de competição no Jogo jogada até que um jogador ou equipe conquiste uma Vitória Royale (conforme definido abaixo) ou conclua outras condições específicas de vitória (conforme aplicável).

3.4 Colocação

O tempo que um jogador ou uma equipe passa em uma partida, em relação ao tempo de outros jogadores ou equipes na partida, antes de ser eliminado. O ranque da colocação é exibido na Interface após a eliminação.

3.5 Sessão

Um conjunto de partidas jogadas até que um vencedor ou múltiplos vencedores sejam determinados por um dos seguintes métodos: (a) conclusão de uma quantidade determinada de partidas ou (b) conclusão de um período determinado de tempo.

3.6 Vitória Royale

Ocorrência em que um jogador ou equipe satisfaz as condições de vitória do modo de jogo atual da partida sendo jogada. Geralmente, isso se refere a obter uma colocação de primeiro lugar.

4 Reprogramação

O Organizador do Evento pode, segundo seus próprios critérios, reorganizar a programação e/ou mudar a data de qualquer partida ou sessão do Evento (ou mudar qualquer modo de jogo que será jogado em conexão com essa mudança). Porém, se a programação do Evento for modificada, o Organizador do Evento informará todos os jogadores o quanto antes.

5 Formato das Finais e Pontuação — Campeonato JEPs Eletrônicos — Torneio Solo

5.1 O jogadores serão divididos em 2 grupos cada, definidos em 2 quedas.

Os 45 jogadores mais bem pontuados nessas 2 quedas, de cada grupo, passarão para a final.

A final será definida em 6 quedas. Vence o jogador que mais pontuar nessas partidas.

5.2 Sistema de Pontuação

Vitória Royale: 10 pontos

2° - 5°: 7 pontos

6° - 15°: 5 pontos

16° - 25°: 3 pontos

26° - 50°: 1 ponto

Cada Eliminação: 2 Pontos

5.3 Desempates

Desempates serão determinados na ordem apresentada aqui: (1) pontuação total; (2) média de eliminações na(s) sessão(ões); (3) colocação média por partida na(s) sessão(ões) ; (4) total de Vitórias Royale na(s) sessão(ões), (5) total de segundos vivo em todas as partidas e, por fim, (6) no cara ou coroa.

6. Elegibilidade dos Jogadores

6.1 Idade dos Jogadores

3.1.1 Para ser elegível para participar de qualquer partida do Campeonato JEPs Eletrônicos, jogadores precisam ter pelo menos 13 anos (ou outra idade, caso maior, obrigatória no país de residência do jogador).

6.1.2 Jogadores inelegíveis que enganarem ou tentarem enganar os Administradores do Evento ao fornecer informações de elegibilidade falsas serão desqualificados e não poderão participar (ou continuar participando) do Evento.

6.2 EULA do Fortnite

Cada jogador deve seguir o Contrato de Licença de Usuário Final do Fortnite ("EULA do Fortnite") (<https://www.epicgames.com/fortnite/eula>). Estas Regras complementam, e não substituem, o EULA do Fortnite.

6.3 ADF

Jogadores precisam habilitar (se já não o tiverem feito) a Autenticação de Dois Fatores ("ADF") em suas contas Epic. Para habilitar a ADF, jogadores devem acessar <https://epicgames.com/2FA>, fazer login em suas contas Epic e seguir as instruções na tela.

6.4 Afiliação Inadequada

Funcionários, oficiais, diretores, agentes, representantes da Epic ou do Organizador do Evento (incluindo as agências legais, de promoção e de propaganda da Epic ou do Organizador do Evento), cada um de seus respectivos familiares imediatos (definidos como cônjuge, mãe, pai, irmãs, irmãos, filhos, filhas, tios, tias, sobrinhos, sobrinhas, avôs, avós, cunhados, noras e genros, independentemente de onde morem) e todos os que morarem na mesma residência (parentes ou não), cada pessoa ou entidade conectada com a produção ou administração do Evento, e cada empresa matriz, afiliada, filial, agente e representante da Epic ou do Organizador do Evento, em cada caso conforme aplicável, não são elegíveis para participar ou para vencer.

6.5 Nomes dos Jogadores

6.5.1 Todos os nomes de jogadores individuais devem seguir o Código de Conduta da Seção 8. O Organizador do Evento e os Administradores do Evento podem restringir ou alterar nomes de exibição ou tags de equipes e de jogadores individuais por qualquer motivo.

6.5.2 O nome de um jogador não pode incluir ou empregar os termos Fortnite®, Epic nem nenhuma outra marca registrada, nome comercial ou logo da Epic ou licenciado por ela.

6.5.3 O nome de um jogador não pode ser a personificação de outra equipe, jogador, streamer, celebridade, oficial do governo, funcionário da Epic ou qualquer outra pessoa ou entidade.

6.6 Situação Regular

Jogadores precisam estar em situação regular em relação a suas contas Epic registradas, sem infrações não divulgadas. Jogadores também não podem ter penalidades pendentes de qualquer quebra das regras oficiais da Epic.

6.7 Restrições Adicionais

6.7.1 O Evento, e todas as suas partes, é aberto para todo o Brasil.

6.7.2 O Evento não é aberto para jogadores usando dispositivos iOS.

6.7.3 Durante a duração do Evento, somente um jogador pode jogar em uma máquina específica (i.e., vários jogadores não podem jogar numa mesma máquina em qualquer momento da partida).

6.7.3 Jogadores só podem ter uma (1) inscrição (usando uma (1) conta Epic) em sessões do Evento. É expressamente proibido fazer inscrições adicionais no Evento usando uma ou mais contas Epic adicionais/secundárias e/ou participar em mais de uma (1) região de servidor.

7. Problemas

7.1 Definição dos Termos

7.1.1 Erro

Um erro, falha, lapso ou defeito que produza um resultado incorreto ou inesperado, ou que faça com que o Jogo e/ou um dispositivo de hardware se comporte de maneira não intencional.

7.1.2 Desconexão Proposital

Jogador que perde a conexão com o Jogo devido às próprias ações. Qualquer ação de um jogador que leve a uma desconexão será considerada intencional, independentemente da intenção do jogador. A desconexão intencional não é considerada um problema técnico válido para o propósito de recriar a partida.

7.1.3 Travamento do Servidor

Jogadores que perdem a conexão com o Jogo devido a um problema com o servidor do Jogo.

7.1.4 Desconexão Acidental

Jogador que perde a conexão com o Jogo devido a problemas com o cliente do jogo, a plataforma, a conexão de rede ou o PC.

7.2 Problemas Técnicos

Devido à natureza e à escala das competições on-line, não reiniciaremos nem anularemos partidas devido a Erros, Desconexões Intencionais, Queda do Servidor ou Desconexões Não-intencionais. Os jogadores precisarão continuar jogando apesar dos problemas técnicos ou erros encontrados, como definido nesta Seção 5, ou não, e eles não serão causa para a recriação da partida.

8. Comunicação

8.1 Será criado grupo no DISCORD, onde serão passadas as informações dos campeonatos, tais como horários .

9. Processo Pós-partida

9.1 Pontuação

9.1.1 O cliente do Jogo gravará e relatará a pontuação de cada jogador na conclusão da participação do jogador em uma partida.

9.1.2 Às vezes, circunstâncias inesperadas podem resultar em atrasos e/ou imprecisões ao relatar as pontuações. Durante o Evento, a pontuação exibida na Tabela de Liderança será a pontuação aceita universalmente, independentemente da exatidão.

10. Código de Conduta

10.1 Conduta Pessoal; Sem Comportamento Tóxico

10.1.1 Todos os jogadores devem sempre se portar de maneira consistente com (a) o Código de Conduta nesta Seção 8 ("Código de Conduta") e (b) os princípios gerais de integridade pessoal, honestidade e espírito esportivo.

10.1.2 Jogadores devem se portar com o devido respeito para com os outros jogadores, Organizador do Evento, administradores do Evento, espectadores e patrocinadores (conforme aplicável).

10.1.3 Os jogadores não devem se portar de maneira (a) que viole estas Regras, (b) que seja prejudicial, perigosa ou destrutiva, ou (c) de qualquer outro modo que seja prejudicial ao aproveitamento do Jogo pelos outros usuários, como objetivado pela Epic.

Em particular, jogadores não devem importunar ou desrespeitar outros jogadores, usar linguagem ofensivo ou abusivo, sabotar jogos, enviar spam, se engajar em engenharia social nem se envolver em fraude ou qualquer atividade ilegal ("Comportamento Tóxico").

10.1.4 Os jogadores não devem (a) se declarar ou se apresentar como jogadores banidos ou trapaceiros/violadores de regras ou (b) glorificar ou apoiar de qualquer modo a quebra ou violação destas Regras.

10.1.5 Qualquer violação destas Regras pode resultar em desqualificação da participação (ou futuras participações) no Evento, mesmo que a violação não tenha sido intencional.

10.2 Integridade Competitiva

10.2.1 Espera-se que cada jogador jogue de acordo com o espírito esportivo e com essas Regras a todos os momentos durante qualquer partida do Evento. Qualquer tipo de jogada desleal é proibido por estas Regras e pode resultar em desqualificação da participação (ou futuras participações) no Evento. Exemplos de jogadas desleais incluem:

- Conspirar (como definido abaixo), combinar o resultado de partidas, subornar um juiz ou um oficial de partida ou qualquer outra ação ou acordo que intencionalmente influencie (ou tentar influenciar) o resultado de uma partida ou do Evento.
- Hackear ou modificar de qualquer modo o comportamento do cliente do Jogo.
- Jogar ou permitir que outro jogador jogue em uma conta Epic registrada no nome de outra pessoa (ou solicitar, encorajar ou instruir alguém a fazer isso).
- Usar qualquer tipo de dispositivo ou programa de trapaça, ou métodos similares, para receber uma vantagem competitiva.
- Abusar intencionalmente de qualquer função do jogo (p. ex.: um bug ou erro do jogo) de maneira não pretendida pela Epic para receber uma vantagem competitiva.
- Usar ataques distribuídos por negação de serviço, bloqueio ou métodos similares para prejudicar a conexão de outro jogador com o cliente do Jogo.
- Usar macros em teclas ou métodos similares para automatizar ações de jogo.
- Desconectar-se intencionalmente de uma partida sem razão legítima.
- Aceitar qualquer presente, recompensa, suborno ou compensação por serviços prometidos, prestados ou a serem prestados em conexão com jogadas desleais no Jogo (p. ex.: serviços com o objetivo de determinar o resultado de uma partida ou sessão).
- Utilizar ajuda externa sobre o posicionamento de outros jogadores, sobre a vida ou equipamentos de outros jogadores ou qualquer outra informação que não seria de conhecimento do jogador com base nas informações em sua própria tela (p. ex.: olhar ou tentar olhar para os monitores destinados aos espectadores ao participar de uma partida). Para esclarecer, o treinamento do jogador ou o uso da ferramenta replay do jogo não entram nesta proibição.

10.2.2 Jogadores não podem se juntar para enganar outros jogadores de qualquer modo durante as partidas ("Conspiração"). Exemplos de Conspiração incluem:

Associação Paralela: quando jogadores de equipes opostas se unem para trabalhar juntos durante a partida.

Movimento Planejado: quando 2 ou mais jogadores adversários combinam de pousar em locais específicos ou de se mover pelo mapa de uma maneira planejada antes do começo da partida.

Comunicação: quando se envia ou recebe sinais (verbais e não verbais) para se comunicar com jogadores adversários.

Transferência de Itens: quando se deixa itens intencionalmente para um jogador adversário coletar.

Feeding: Ser eliminado pelo jogador adversário intencionalmente.

10.3 Aposta

Os jogadores não devem (a) conduzir ou promover apostas ou jogos de azar em nenhuma partida do Evento ou em qualquer momento do mesmo, nem (b) tirar vantagem direta ou indireta de apostas ou jogos de azar em nenhuma partida do Evento ou qualquer momento do mesmo.

10.4 Assédio

10.4.1 É proibido aos jogadores praticar assédio, abuso ou discriminação com base em raça, cor, etnia, nacionalidade, religião, qualquer tipo de opinião (inclusive política), gênero, identidade de gênero, orientação sexual, idade, necessidades especiais ou qualquer outro estado ou característica protegida por lei.

10.4.2 Qualquer jogador que presenciar ou sofrer conduta de assédio, abuso ou discriminação deve notificar o Organizador do Evento ou um Administrador do Evento. Se o Organizador do Evento presenciar ou sofrer conduta de assédio, abuso ou discriminação, o Organizador deve notificar um Coordenador de E-Sports da Epic em tournaments@epicgames.com. Todas as denúncias feitas de acordo com essa Seção 10.4.2 serão prontamente investigadas e resultarão nas ações apropriadas. É proibido retaliação contra um jogador ou o Organizador do Evento por enviar uma denúncia ou colaborar com uma investigação de denúncia.

10.5 Confidencialidade

Os jogadores não podem repassar a terceiros nenhuma informação confidencial relacionada ao Jogo, ao Evento, à Epic e às suas afiliadas proporcionada pelo Organizador do Evento, por Administradores do Evento, pela Epic ou por nenhuma de suas respectivas afiliadas, por nenhum meio de comunicação, inclusive publicação em redes sociais.

10.6 Conduta Ilegal

Todos os jogadores devem obedecer às leis aplicáveis em todos os momentos.

11. Violações de Regras e Conduta

11.1 Ações Disciplinares

O Organizador do Evento está autorizado a tomar decisões com respeito à violação dessas Regras em relação ao Evento, sujeitas a uma apelação para a Epic e a análise final da Epic. Se o Organizador do Evento decidir que um jogador violou as Regras (incluindo o Código de Conduta), o Organizador pode desqualificar o jogador de sua participação (ou participações futuras) no Evento. A JEPs Eletrônicos, sem limitação do precedente, e seguindo seus próprios critérios, pode monitorar o Evento e fazer cumprir quaisquer punições especificadas nestas Regras, nos Termos de Serviço da Epic e/ou no EULA do Fortnite.

Esclarecendo, a desqualificação do jogador ou o cumprimento de quaisquer punições pelo Organizador do Evento e/ou a Epic não dão ao jogador base legal para abrir ações contra o Organizador do Evento ou a Epic, nem deverá ser considerada uma responsabilidade legal do Organizador e/ou da Epic em relação a este jogador.

11.2 Disputas das Regras

O Organizador do Evento tem autoridade obrigatória para decidir todas as disputas de jogador relacionadas a qualquer parte destas Regras, incluindo a violação, aplicação ou interpretação delas com relação ao Evento, sujeitas a uma apelação para a Epic e à análise final da Epic.

12. Condições

O Evento está sujeito a estas Regras. Ao participar, cada jogador concorda em (ou, caso seja um Menor, o responsável ou guardião legal do jogador concorda em seu nome): (a) seguir estas Regras completas (incluindo o Código de Conduta) e as decisões do Organizador do Evento, sujeitas a uma apelação para a Epic e à análise final da Epic; e (b) abrir mão de quaisquer direitos a contestações de ambiguidade do Evento ou destas Regras, exceto onde for proibido por lei aplicável. Ao aceitar o prêmio, o Jogador Vencedor concorda (ou, caso seja um Menor, o responsável ou guardião legal do Jogador Vencedor concorda em seu nome) em isentar a Epic e o Organizador do Evento de toda e qualquer responsabilidade, perda ou dano da conexão com o prêmio, recepção e/ou uso ou mau uso do prêmio ou participação em qualquer atividade relacionada ao prêmio. A Epic e o Organizador do Evento não serão responsabilizados por: (i) sistemas de telefone, telefone, hardware ou software de computador, ou outros problemas técnicos ou relacionados ao computador, perda de conexão, desconexão, atrasos ou erros de transmissão; (ii) corrupção de dados, roubo, destruição, acesso não autorizado ou alteração da inscrição ou de outros materiais; (iii) quaisquer ferimentos, perdas ou danos de qualquer tipo, inclusive morte, causados pelo prêmio ou resultantes da aceitação, posse ou uso do prêmio ou da participação no Evento; ou (iv) quaisquer erros de impressão, tipográficos, administrativos ou tecnológicos em quaisquer materiais associados ao Evento. A Epic ou o Organizador do Evento podem desqualificar qualquer jogador de participar (ou de futuras participações) do Evento, ou de ganhar um prêmio se, segundo seus próprios critérios, determinar que tal jogador esteja tentando sabotar a legitimidade da operação do Evento ao trapacear, hackear, enganar ou usar qualquer outra prática injusta para perturbar, abusar, ameaçar, sabotar ou assediar quaisquer outros jogadores ou os Administradores do Evento (para esclarecimento, as decisões do Organizador do Evento estão sujeitas a uma apelação

para a Epic e à análise final da Epic). As leis internas do Estado da Carolina do Norte, sem referência a quaisquer conflitos dos princípios legais, regerão as disputas ligadas a estas Regras e/ou este Evento. O Organizador do Evento ou a Epic se reservam o direito, segundo seus próprios critérios, de cancelar, modificar ou suspender o Evento caso um vírus, erro, problema de computador, intervenção não autorizada, força maior ou outra causa além do controle da parte corrompa a administração, segurança ou execução correta do Evento. Qualquer tentativa deliberada de danificar ou sabotar a legitimidade da operação do Evento pode acabar violando o código civil e criminal e resultará em desclassificação da participação (ou futura participação) no Evento. Se tal tentativa for feita, a Epic se reserva o direito de buscar indenização por danos (incluindo honorários advocatícios) até onde a lei permitir, incluindo processo criminal. O Evento está sujeito a todas as leis, regras e regulamentos federais, estaduais e locais aplicáveis.

13. Publicidade

A JEPs Eletrônicos se reserva o direito de usar o nome, a tag, a aparência, o áudio, o vídeo, as estatísticas de jogabilidade e/ou a ID da conta Epic de qualquer jogador para fins de publicidade antes, durante e depois da data final do Evento, em qualquer mídia, por todo o mundo, perpetuamente, mas somente de forma ligada à publicidade do Evento ou de qualquer outro evento da JEPs Eletrônicos, sem qualquer compensação ou revisão prévia, a menos que seja proibido por lei.

14. Renúncia de Julgamento com Júri

Exceto quando proibido por lei e como uma condição para a participação no evento, cada jogador renuncia irrevogavelmente e perpetuamente (ou, se for menor, os responsáveis ou guardiões legais desse jogador renuncia irrevogavelmente e perpetuamente em nome do jogador) qualquer direito que possa ter de um julgamento com júri de qualquer litígio relacionado direta ou indiretamente, proveniente deste ou em conexão com este evento, qualquer documento ou contrato aceito em conexão com este, qualquer prêmio disponível em conexão com este e qualquer transação prevista de acordo com este.

ANEXO III

REGULAMENTO DE MODALIDADE: CLASH ROYALE (SOLO - MOBILE)

1. A competição de Clash Royale será realizada de acordo com este regulamento.
2. Para entrar em contato com o seu adversário, os jogadores deverão utilizar o CHAT da partida na plataforma BATTLEFY.
3. Os jogadores não podem alterar o nick durante o campeonato, devendo manter o mesmo passado para a Organização.
4. Ao participar do campeonato, todos os jogadores concordam que sua conta seja vista por terceiros.
5. As partidas durante as fases classificatórias se darão no sistema suíço. Os 64 melhores ranqueados passarão para as finais.
6. As finais serão jogos MD3 eliminatórios.
7. As disputas das semifinais e final terão banimento de carta que acontecerá com o auxílio da Organização através do Discord Oficial e as cartas banidas serão divulgadas no canal de Clash Royale do discord do Campeonato.
8. Os jogadores deverão se inscrever no battlefy, que será disponibilizado no canal oficial da competição. Partidas jogadas fora do Battlefy não serão consideradas. Caso não conheça a plataforma, basta seguir o passo a passo de como se inscrever na Battlefy neste link: <https://bit.ly/30QF7gr>
9. O jogador deve estar pronto no Battlefy e aguardar o seu oponente aceitar. Caso o oponente não apareça/aceite em até 15 minutos após o horário definido, o jogador que está aguardando deve comunicar a um organizador via CHAT da partida, sendo declarada vitória automática ao jogador presente.
10. Cronograma de jogos:

12/set	QUALIFICATÓRIAS	11:00
18/set	QUALIFICATÓRIAS	11:00
26/set	QUALIFICATÓRIAS	11:00
03/out	QUALIFICATÓRIAS	11:00
11/out	FINAIS	14:00

11. O cronograma pode ser alterado pela organização mediante aviso por e-mail e canal Discord da modalidade.
12. Se um jogador se desconectar da partida, o mesmo pode reconectar-se se ainda estiver acontecendo. Problemas de conexão é de responsabilidade do jogador, não dando a possibilidade de remake.
13. Se um bug ocorrer durante uma partida, os dois jogadores devem enviar capturas de tela para a organização, que irá decidir como proceder.
14. A escolha das cartas em seus decks é de total escolha e responsabilidade do jogador, havendo restrição somente se for lançada uma carta nova dentro do jogo durante o Campeonato.
14. O uso de qualquer forma de trapaça, softwares ilegais, cheat e emuladores é estritamente proibida e irá resultar em desqualificação imediata da equipe.

ANEXO IV

REGULAMENTO DE MODALIDADE: LEAGUE OF LEGENDS

1. Abrangência

As regras mencionadas neste livro de regras serão aplicadas exclusivamente na JEPs Eletrônicos.

2. Termo de concordância

Os jogadores participantes da JEPs Eletrônicos devem estar de acordo com as regras descritas neste documento. Qualquer objeção contra qualquer parâmetro deste documento, será desconsiderado.

3. Administração

A administração da JEPs Eletrônicos se reserva no direito de alterar ou remover as regras, sem aviso prévio em casos de emergência ou situações que possam atrapalhar o bom andamento do evento.

4. A plataforma

A competição de League of Legends será realizada na plataforma Battlefy (<https://battlefy.com/>), portanto é de responsabilidade dos times inscritos na competição estar cientes do funcionamento da plataforma, da inscrição ao fechamento das partidas.

5. Aplicação de regras

Os Administradores do Torneio serão os responsáveis pelo entendimento e aplicação das regras. No caso de eventuais erros de aplicação das regras por erros humanos (administradores), nos reservamos ao direito de corrigir, seja revertendo resultados ou aplicando a punição adequada mesmo após a data da ocorrência para manter o padrão do evento para todos os participantes.

6. Conta RIOT

6.1 Conta de uso individual

É proibido realizar o compartilhamento da conta RIOT para realizar o torneio. O jogador deverá utilizar a sua própria conta, e caso seja identificado o uso por terceiros, será desclassificado junto com o seu time.

6.2 Proibição de nicks e tags

É proibido durante o campeonato utilizar qualquer nick ou tag com referência abusiva, ofensiva, discriminatória, chula e de apologia a drogas. Caso seja utilizado, resultará em punição. Jogadores não poderão alterar seus nomes de invocador após o ato da inscrição.

Jogadores que tiverem suas contas suspensas por infringirem os Termos de Uso do League of Legends poderão ser impedidos de participar da competição.

7. Conduta dos participantes

Todos os participantes dos eventos do JEPs Eletrônicos concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensa a qualquer participante será avaliada pelo juiz e pode acarretar uma advertência ou punição direta à equipe infratora. Em caso de reincidência, a equipe será desclassificada da competição e todas suas partidas dadas como 0-1. Caso haja ofensa por parte de dois times, independente da ordem de início, o juiz decidirá se os times serão desclassificados.

8. Composição do time

A equipe deve ser composta por no mínimo 5 (cinco) atletas e no máximo 7 (sete atletas) de uma mesma escola no TORNEIO FECHADO.

9. W.O.

As partidas irão ocorrer entre duas equipes com 5 (cinco) invocadores cada, em Summoner's Rift. Não será permitido o início de qualquer partida com déficit de jogadores, sendo considerado assim desclassificação por falta e/ou desistência (W.O.). Partidas em que equipes tenham sido desclassificadas, serão declaradas como vitória pelo placar mínimo possível (1x0). Nenhuma estatística ou número adicional serão válidos para partidas em que uma equipe tenha sido desclassificada.

10. Pauses durante o jogo

Cada equipe tem direito a 10 (dez) minutos de pause no jogo e a organização tem mais 10 (dez) minutos. A organização poderá, se julgar necessário ou justo, doar até 5 (cinco) minutos de pause para cada equipe.

10.1 Jogadores podem apenas pausar uma partida imediatamente seguindo um dos eventos abaixo, mas eles devem informar a razão da pausa a um administrador, imediatamente após a ação. Razões que justificam um pedido de pausa incluem:

10.1.1 Perda de conexão não intencional;

10.1.2 O mau funcionamento de um hardware ou software.

10.2 Antes de despausar a partida, a equipe que pausou deve pedir confirmação da equipe adversária. Caso isto não aconteça, a ação será considerada falta de fair play e a equipe ficará sujeita a penalidades aplicadas a critério dos Administradores do torneio.

10.3 Administradores do JEPs Eletrônicos podem ordenar a pausa de um jogo a qualquer momento.

10.4 Em caso de desconexão, a equipe em desfalque deve pausar o jogo. Caso um jogador não consiga voltar para o jogo e o período de pausa acabe, a equipe deve “despausar” imediatamente e continuar o jogo, mesmo com jogador(es) em desfalque.,

10.5 Caso a equipe use de má fé e fique pausando e iniciando a partida, a mesma poderá ser punida com a desclassificação da etapa.

11. Picks e bans

Os picks e bans são feitos no padrão RIOT. Apenas o coach de cada equipe pode participar dos picks e bans como espectador.

11.1 Equipes devem completar todas as trocas antes da marca de 20 segundos durante a fase de trocas. O não cumprimento deste item pode resultar em punições ao jogador e à equipe.

11.2 Não é permitido Pick Coringa.

12. Critérios de desempate

Durante as qualificatórias, caso sejam necessários critérios adicionais de desempate, devem ser usados:

12.1 Menor tempo médio de vitórias;

12.2 Maior média de gold acumulado.

13. Formato da partida

13.1 Qualificatórias

Nas partidas qualificatórias serão realizadas em 4 rodadas (semanais) no sistema suíço, com intuito de promover o maior número de jogos por Equipe. As 8 melhores equipes passarão as finais. A equipe na parte de cima do confronto joga no lado azul e a equipe na parte de baixo joga no lado vermelho. O seed inicial será decidido aleatoriamente pela plataforma Battlefy.

13.2 Fase final

Nas finais, serão eliminatórias em melhor de 3, a equipe na parte de cima do confronto joga no lado azul e a equipe na parte de baixo joga no lado vermelho. Na segunda partida, deve-se inverter os lados. Por fim, caso seja necessária uma terceira partida, a equipe que tiver vencido no menor tempo escolhe o lado.

14. Cronograma:

11/set QUALIFICATÓRIAS 10:00

19/set QUALIFICATÓRIAS 10:00

25/set QUALIFICATÓRIAS 10:00

02/out QUALIFICATÓRIAS 10:00

10/out FINAIS 10:00

15. O cronograma pode ser alterado pela organização mediante aviso por e-mail e canal Discord da modalidade.

16. Restrições de bugs ou glitches

Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Campeões, Skins, Talentos ou Feitiços de Invocador, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da organização.

17. Remake de partida

As decisões de quais condições justificam um remake ficam a critério dos administradores do JEPs Eletrônicos. Abaixo estão listados exemplos de possíveis situações em que o remake pode acontecer:

17.1 Se o administrador determina que dificuldades técnicas não permitem que o jogo se inicie (Uma equipe não estar na posição própria para determinados eventos, como o nascimento das tropas, instabilidade do servidor);

17.2 Caso um bug crítico ocorra em qualquer momento durante o jogo que altere significativamente o status do jogo ou as mecânicas de gameplay;

Caso ocorra uma dificuldade técnica que possa levar um administrador do torneio a declarar um remake da partida, ele pode declarar o jogo como finalizado, concedendo a vitória a um dos times. Se um game já tem mais de 20 minutos (00:20:00), os administradores do torneio podem declarar a seu critério que a derrota para uma equipe não poderia mais ser evitada com um grau de certeza. Os critérios abaixo podem ser usados para determinar esses resultados:

- A diferença de Ouro entre os times for maior que 33%;
- A diferença no número de torres destruídas entre as equipes for maior que 7 (sete);
- A diferença no número de inibidores destruídos for maior que 2 (dois).

ANEXO V

REGULAMENTO DE MODALIDADE: BRAWL STARS (SOLO - MOBILE)

1. A competição de BRAWL STARS será realizada de acordo com este regulamento.
2. Para entrar em contato com o seu adversário, os jogadores deverão utilizar o CHAT da partida na plataforma BATTLEFY.
3. Os jogadores não podem alterar o nick durante o campeonato, devendo manter o mesmo passado para a Organização.
4. Ao participar do campeonato, todos os jogadores concordam que sua conta seja vista por terceiros.
5. As partidas durante as fases classificatórias (4 RODADAS INICIAIS) se darão no sistema suíço, sendo os atletas ranqueados e 128 melhores passarão para a fase final.
6. As finais serão jogos MD3 em chaves eliminatórias.
7. Os jogadores deverão se inscrever no battlefy, que será disponibilizado no canal oficial da competição. Partidas jogadas fora do Battlefy não serão consideradas.
8. O jogador deve estar pronto no Battlefy e aguardar o seu oponente aceitar. Caso o oponente não apareça/aceite em até 15 minutos após o horário definido, o jogador que está aguardando deve comunicar a um organizador via CHAT da partida, sendo declarada vitória automática ao jogador presente.

10. Cronograma de jogos:

11/set	QUALIFICATÓRIAS	10:00
19/set	QUALIFICATÓRIAS	10:00
25/set	QUALIFICATÓRIAS	10:00
02/out	QUALIFICATÓRIAS	10:00
10/out	FINAIS	10:00

11. O cronograma pode ser alterado pela organização mediante aviso por e-mail e canal Discord da modalidade.
12. Se um jogador se desconectar da partida, o mesmo pode reconectar-se se ainda estiver acontecendo. Problemas de conexão é de responsabilidade do jogador, não dando a possibilidade de remake.
13. Se um bug ocorrer durante uma partida, os dois jogadores devem enviar capturas de tela para a organização, que irá decidir como proceder.
13. O uso de qualquer forma de trapaça, softwares ilegais, cheat e emuladores é estritamente proibida e irá resultar em desqualificação imediata da equipe.