



REGULAMENTO OFICIAL - INTERESCOLAS SINTRA 26

1. INTRODUÇÃO

1.1 O presente regulamento estabelece as diretrizes para a realização do torneio Interescolas Sintra 26, organizado pela Grow uP Esports.

1.2 O torneio tem como objetivo fomentar a competição saudável e o espírito de equipa entre estudantes do concelho de Sintra, promovendo o desenvolvimento do cenário competitivo de Valorant, EAFC 26 e Rocket League a nível escolar.

1.3 A participação no torneio implica a aceitação integral deste regulamento por parte de todas as equipas e jogadores inscritos.

1.4 Qualquer caso omissos neste regulamento será analisado e resolvido pela organização, com base nos princípios de fair-play e integridade competitiva.

2. ORGANIZAÇÃO

2.1 O torneio é organizado e gerido pela Grow uP Esports, responsável pela gestão operacional do evento, arbitragem e logística.

2.2 A organização tem o direito de realizar quaisquer alterações necessárias ao regulamento, garantindo a comunicação prévia aos participantes.

2.3 Todas as decisões da organização são finais e inapeláveis.

2.4 A organização nomeará uma equipa de arbitragem, composta por administradores e árbitros responsáveis por assegurar o cumprimento das regras e tomar decisões em caso de conflito.

3. PARTICIPAÇÃO E ELEGIBILIDADE

3.1 O torneio é exclusivo para alunos matriculados em escolas do concelho de Sintra, selecionadas para o evento.

3.2 As equipas devem ser compostas por jogadores titulares e suplentes conforme o formato de cada jogo:

- **Valorant:** 5 jogadores titulares + até 2 suplentes.
- **EAFC 26:** Competição individual.
- **Rocket League:** 3 jogadores titulares + 1 suplente.

3.3 Cada jogador deve ter, no mínimo, 15 anos de idade até à data de início do torneio.

3.4 Cada equipa deve nomear um capitão, responsável pela comunicação com a organização.

3.5 Os jogadores devem utilizar as suas próprias contas de jogo, devidamente identificadas na inscrição.

3.6 É proibida a participação de jogadores profissionais, ou seja, aqueles que tenham contratos ativos com organizações de esportes ou que tenham participado em competições oficiais de alto nível.

4. INSCRIÇÕES

4.1 As inscrições são gratuitas e devem ser feitas através do formulário oficial disponibilizado pela organização.

4.2 O período de inscrições decorrerá entre 01/04/2026 e 24/04/2026 sendo que qualquer inscrição fora deste período será desconsiderada.

4.3 Após o término das inscrições, alterações nas equipas só serão permitidas mediante aprovação da organização e até um prazo estipulado antes do início do torneio.

4.4 As equipas devem fornecer todas as informações exigidas no formulário, incluindo nome da equipa, nome completo dos jogadores, escola de origem e ID dos jogos escolhidos.

5. JOGOS E FORMATO DA COMPETIÇÃO

5.1 Valorant

- **Formato:** Equipas de 5 jogadores + até 2 suplentes.

- **Fase de Grupos:** Round-robin (todos contra todos), Bo1.
- **Playoffs:** Dupla eliminatória (winner e loser bracket), Bo3; Grande Final em Bo5.
- **Mapas:** Sistema de veto (ban/pick).
- **Configurações:** Tempo por ronda: 100s, economia padrão competitiva.
- **Desempates:** Confronto direto, diferença de rondas, vitórias, jogo Bo1.

5.2 EAFC 26

- **Formato:** Competição individual.
- **Plataforma:** PS5.
- **Fase de Grupos:** Round-robin, Bo1.
- **Playoffs:** Eliminatória simples. Oitavas e Quartas: Bo1; Semifinais e Final: Bo3; Grande Final: Bo5.
- **Configurações de Jogo:**
 - Modo: Online Friendlies
 - Tempo: 6 minutos por parte
 - Dificuldade: Profissional
 - Velocidade: Normal
 - Live Form: Ativado
 - Tipo de Plantel: Online
 - Condições Climáticas: Limpo/Sol
 - Câmera: Padrão
 - Controles: Qualquer configuração permitida
 - Desempate: Prolongamento e penáltis, se necessário
- **Desempates:** Confronto direto, saldo de golos, vitórias, jogo Bo1.

5.3 Rocket League

- **Formato:** Equipas de 3 jogadores + 1 suplente.
- **Fase de Grupos:** Round-robin, Bo3.
- **Playoffs:** Eliminatória simples. Quartas e Semifinais: Bo3; Grande Final:

Bo5.

• **Configurações de Jogo:**

- Modo: 3v3
- Tempo: 5 minutos por partida
- Configurações padrão

• **Desempates:** Confronto direto, saldo de golos, vitórias, jogo Bo1.

6. SISTEMA DE PICKS E BANS

6.1 Valorant – Escolha de Mapas

Para decisão de quem será a equipa **A** ou **B**, será feito um toss coin. O vencedor, poderá escolher qual irá ser.

Fase de Grupos (Bo1)

1. Equipa A bane um mapa.
2. Equipa B bane outro mapa.
3. Equipa A bane mais um mapa.
4. Equipa B bane mais um mapa.
5. Dos três mapas restantes, um é escolhido aleatoriamente.

Playoffs (Bo3)

1. Equipa A bane um mapa.
2. Equipa B bane outro mapa.
3. Equipa A escolhe o primeiro mapa (Equipa B escolhe lado).
4. Equipa B escolhe o segundo mapa (Equipa A escolhe lado).
5. O terceiro mapa é definido automaticamente (Equipa que banuiu primeiro escolhe

lado). Grande Final (Bo5)

1. Ambas as equipas vetam um mapa cada.
2. A Equipa A escolhe o primeiro mapa (Equipa B escolhe lado).
3. A Equipa B escolhe o segundo mapa (Equipa A escolhe lado).
4. A Equipa A escolhe o terceiro mapa (Equipa B escolhe lado).
5. A Equipa B escolhe o quarto mapa (Equipa A escolhe lado).
6. O quinto mapa, caso necessário, será o último disponível

7. CONDUCTA E FAIR-PLAY

7.1 Todos os participantes devem comportar-se de forma profissional e respeitosa durante toda a competição, tanto nas interações online como presenciais.

7.2 É estritamente proibido o uso de linguagem ofensiva, discurso de ódio, assédio, provocação, racismo, xenofobia, homofobia, machismo ou qualquer outro comportamento discriminatório.

7.3 Os jogadores devem evitar comportamentos antidesportivos

- como:
- Intencionalmente abandonar partidas.
 - Explorar bugs ou glitches para obter vantagem injusta.
 - Fazer spam de mensagens no chat.
 - Sabotagem da equipa ou troll gameplay.

7.4 A infração a estas normas resultará em advertências, perda de rondas/jogos, suspensão temporária ou expulsão definitiva do torneio, de acordo com a gravidade da infração e julgamento da organização.

7.5 Os capitães das equipas são responsáveis pela conduta dos seus jogadores e devem promover o respeito mútuo e espírito desportivo.

8. TRANSMISSÃO, IMAGEM E COMUNICAÇÃO

8.1 A organização poderá transmitir os jogos ao vivo por meio das suas plataformas digitais (YouTube, Twitch, etc.).

8.2 Os participantes autorizam, automaticamente com a inscrição, a captação e utilização da sua imagem e voz para fins de divulgação, promoção e cobertura do evento.

8.3 As equipas que forem selecionadas para partidas transmitidas devem seguir as orientações técnicas fornecidas pela organização, incluindo horários, disponibilidade de streaming e presença obrigatória em entrevistas ou salas de espera.

8.4 A comunicação oficial entre organização e participantes será realizada através dos meios previamente definidos (ex: e-mail, Discord ou WhatsApp). Os jogadores devem estar atentos e disponíveis nesses canais.

8.5 A falta de resposta ou comunicação poderá ser entendida como desistência ou desinteresse e resultar em penalizações.

9. PREMIAÇÃO

9.1 Serão atribuídos prémios aos vencedores e finalistas de cada modalidade, sendo estes divulgados antes do início da fase final do torneio.

9.2 A premiação poderá incluir:

- Troféus ou medalhas.
- Prémios monetários ou vales-oferta.
- Produtos de patrocinadores e parceiros.

9.3 A entrega dos prémios será efetuada presencialmente em data e local anunciados pela organização. Em caso de impossibilidade, poderão ser enviados por correio ou entregues por outro meio acordado.

9.4 É obrigatória a presença de, pelo menos, um representante da equipa vencedora na cerimónia de entrega, salvo indicação contrária da organização.

9.5 O não cumprimento das regras ou qualquer tentativa de fraude implicará a perda do direito à premiação.

10. INFRAÇÕES E PENALIDADES

10.1 A organização reserva-se o direito de aplicar penalizações em qualquer fase do torneio.

10.2 As penalizações serão aplicadas em função da gravidade e reincidência das infrações, considerando os seguintes critérios:

10.2.1 Penalizações Gerais

- Advertência verbal ou escrita.
- Perda de ronda, mapa ou jogo.
- Desqualificação de partidas.
- Suspensão temporária de jogadores.
- Expulsão da equipa ou jogador do torneio.

10.2.2 Penalizações Específicas por Jogo

- **Valorant:** Uso de cheats, partilha de conta, exploração de bugs (ex: wall glitch, pixel abuse), uso não autorizado do chat de voz para provocar adversários.
- **EAFC 26:** Utilização de táticas anti-jogo (como segurar a bola sem intenção de jogar), alteração de configurações após início, desconexão intencional.
- **Rocket League:** Atitude tóxica, desconexões voluntárias, sabotagem da própria

equipa, abuso de mecânicas para atrasar o jogo.

10.3 Todas as infrações serão analisadas caso a caso, com base em provas fornecidas (replays, screenshots, testemunhos).

10.4 A equipa de arbitragem comunicará as decisões às partes envolvidas e terá a palavra final em todos os litígios.

11. DISPOSIÇÕES FINAIS

11.1 Ao inscrever-se, o participante declara ter lido e concordado com todos os termos deste regulamento.

11.2 A organização pode atualizar este regulamento a qualquer momento, sendo as alterações comunicadas com antecedência razoável.

11.3 Casos omissos ou situações não previstas serão analisadas individualmente e decididas com base na equidade, fair-play e bom senso.

11.4 Este regulamento entra em vigor na data da sua publicação e mantém-se válido durante toda a vigência do torneio.

Sintra, 30 de Abril de 2026