

## RESOLUÇÃO 05/2025

### REGULAMENTO DO 2º CAMPEONATO DE E-SPORTS - E-JAM/2025

A Diretoria da Caixa de Assistência dos Advogados de Minas Gerais (CAAMG), no exercício de suas atribuições legais:

Visando estimular o ecossistema de jogos digitais em Minas Gerais, buscando proporcionar uma experiência completa, integrando elementos locais e explorando a rica cultura da cidade,

#### **RESOLVE:**

**Art. 1º:** Criar e Regulamentar o 2º Campeonato de E-Sports, o E-JAM/2025, a ser realizado em função dos Jogos da Advocacia Mineira - JAM/2025.

#### **DA REALIZAÇÃO:**

**Art. 2º:** O E-JAM terá início em junho de 2025, com etapas online, e as etapas finais com realização presencial durante os Jogos da Advocacia Mineira – JAM/2025.

**Art. 3º:** As inscrições serão realizadas do dia **22/05/2025 até o dia 09/06/2025** e serão efetuadas pelas Subseções, mencionando o nome do time e dos participantes, através dos seguintes links:

LINK Counter-Strike 2: <https://forms.gle/PQ7jW6SpZASSMQqi6>

LINK EA Sports FC 25: <https://forms.gle/afD2rMXWEvbytkRx9>

LINK League of Legends (LoL): <https://forms.gle/HZSSoyo6CMesZYaP7>

**Art. 4º:** As modalidades Counter-Strike 2 e League of Legends (LoL) serão disputadas por regiões, sendo elas: TRIÂNGULO, NORTE, METROPOLITANA E SUL, enquanto o EA Sports FC 25 terá competição única em âmbito estadual, sem divisão regional.



#### DAS MODALIDADES E PARTICIPANTES:

**Art. 5º:** As modalidades de E-Sports disputadas no E-JAM são **Counter-Strike 2**, que será disputado com time de 5 (cinco) jogadores titulares e 1 (um) jogador suplente ou coach (opcional); **EA Sports FC 25**, que será disputado individualmente; e **League of Legends (LoL)**, que será disputado com time de 5 (cinco) jogadores titulares e 1 (um) jogador suplente ou coach (opcional).

**Art. 6º: Counter-Strike 2:** A mais recente adição à renomada série de jogos de tiro tático da Valve Corporation, continua a definir os padrões de competitividade e estratégia no universo dos jogos eletrônicos. Com uma variedade de mapas inovadores, armas realistas e modos de jogo desafiantes, o jogo continua a atrair jogadores ávidos por adrenalina ao redor do mundo.

**Art. 7º: EA Sports FC 25:** É uma franquia de futebol virtual desenvolvida pela EA Sports e publicada pela Electronic Arts. É, atualmente o jogo de e-sports mais popular do planeta. O nome FIFA vem da Fédération Internationale de Football Association, a entidade que regula o futebol a nível mundial. O jogo é licenciado pelo órgão e por isso recebe o título.

**Art. 8º: League of Legends (LoL):** É um jogo eletrônico do gênero MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) desenvolvido e publicado pela Riot Games, que revolucionou o cenário competitivo dos jogos eletrônicos com seu modelo free-to-play e atualizações constantes, estabelecendo um dos maiores ecossistemas de e-sports globais. A Riot Games mantém relacionamento próximo com a comunidade, atualizando regularmente o jogo com novos campeões, modos de jogo e ajustes de balanceamento para manter a experiência competitiva equilibrada e envolvente.



## FORMATO DAS MODALIDADES:

### Art. 9º: Counter-Strike 2:

- a) Etapa online: a primeira rodada possuirá a capacidade máxima de 256 equipes (1280 atletas), sendo na modalidade mata-mata (melhor de 1), e a classificação dos dois melhores.
- b) Etapa presencial: 2 equipes, Mata-mata (melhor de 3), definição do grande campeão.

### Art. 10º: EA Sports FC 25:

- a) Etapa online: a capacidade máxima de 256 atletas, que serão disputados na primeira rodada simultaneamente, e posteriormente será disputado 1 partida, sendo avaliado o melhor jogo de ida e volta, e eliminação simples. Quanto as rodadas posteriores, até na final do campeonato serão partidas melhores de 3.
- b) Etapa presencial: 4 atletas, Mata-mata (ida e volta), definição do grande campeão.

### Art. 11º: League of Legends (LoL)

- a) Etapa online: a primeira rodada possuirá a capacidade máxima de 32 jogos com 64 equipes, e serão disputados simultaneamente e posteriormente. As equipes jogarão uma partida melhor de 1, por meio de eliminação simples e nas rodadas posteriores até a final do campeonato, serão partidas melhores de 3.
- b) Etapa presencial ocorrerá durante as Finais dos Jogos da Advocacia Mineira – JAM/2025, Sesc Venda Nova, no dia 01 de agosto de 2025.



#### DAS ETAPAS E HORÁRIOS:

**Art. 12º:** Será realizado sorteio online para definição de grupos e adversários, conforme o calendário do regulamento.

**Art. 13º:** A Etapa Online ocorrerá nos dias **14 de junho de 2025 a 13 de julho de 2025**, e a Etapa Presencial ocorrerá durante as Finais dos Jogos da Advocacia Mineira – JAM/2025.

#### **Art. 14º:** Etapas Online

- 14/06/2025
  - QUALIFY E-JAM CONF. TRIÂNGULO LoL e CS2
  - QUALIFY E-JAM CONF. NORTE LoL e CS2
  
- 28/06/2025
  - QUALIFY E-JAM CONF. METROPO. LoL E CS2
  - QUALIFY E-JAM CONF. SUL LoL e CS2
  
- 05/07/2025 E 06/07/2025
  - QUALIFY E-JAM GERAL EA FC 25
  
- 12/07/2025
  - FINAIS DE CONF. E-JAM LoL
  
- 13/07/2025
  - FINAIS DE CONF. E-JAM CS2

**Art. 15º:** Etapa Presencial:

- 01/08/2025
- GRANDE FINAL E-JAM LOL e CS2
- 02/08/2025
- GRANDE FINAL E-JAM EA FC 25

**Art. 16º:** O tempo das partidas podem variar, e problemas técnicos podem ocorrer, ocasionando a antecipação ou atraso dos horários previstos no cronograma. As partidas serão televisionadas a partir das fases finais e a escolha das partidas que serão transmitidas seguirá a ordem na tabela.

**Art. 17º:** Todos os resultados das partidas, conteúdos e materiais de vídeo e imagem serão atualizados durante todo o evento. Resultados, trends com atletas, clips das partidas, *meets* e outros tipos de conteúdo serão postados ao longo de todo o evento.

## PREMIAÇÕES

**Art. 18º:** As subseções finalistas, sendo 2 equipes de Counter-strike; 4 equipes EA Sports FC 24 (semifinais e final); e 2 equipes de League of Legends (LoL) serão premiadas. Para as equipes vice-campeãs serão medalhas e brinde da CAAMG e para os campeões serão medalhas, brinde da CAAMG e um Troféu.

## ARENAS E ATRAÇÕES

**Art. 19º: Arenas de Games:** O evento terá uma arena completa para proporcionar a experiência de ser um pro-player. Equipada com computadores e consoles, essa área é destinada a competições e diversão entre os participantes.



**Art. 20º: Talkshow e Workshop:** O talkshow é o ponto de encontro para entusiastas, com uma programação de convidados transmitidos ao vivo. Contará com convidados da área jurídica dos games e muito mais, proporcionando insights e histórias envolventes.

**Art. 21º: Networking:** A área de networking é destinada à criação de conexões entre empreendedores do mundo gamer e além, oferecendo oportunidades para negócios e colaborações.

#### DOS REGULAMENTOS ESPECÍFICOS DAS MODALIDADES

**Art. 22º:** A realização, participação e disputa do 2º Campeonato de E-Sports - E-JAM/2025 será regida, além das normas gerais estabelecidas na presente Resolução, pelos regulamentos específicos de cada modalidade, conforme links disponibilizados abaixo:

**Counter-Strike 2:**

<https://docs.google.com/document/d/1QMJp655NjjCgMz4K3u2WpGFwysy1z9EcW8MRN4herdQ/edit?usp=sharing>

**EA FC 25:**

<https://docs.google.com/document/d/1X9gPRP4UeBGviJZuEUuFvdja439lvyM-GPbQR9AaN0g/edit?usp=sharing>

**League of Legends (LoL):**

[https://docs.google.com/document/d/1QISORk\\_2JVRVRN2STmABHu608t93cL0yYnVrGPfcyHo/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1QISORk_2JVRVRN2STmABHu608t93cL0yYnVrGPfcyHo/edit?usp=sharing)

**Site E-JAM:** <https://caamg.org.br/e-jam/>



§1º: Os regulamentos específicos de cada modalidade são parte integrante e indissociável desta Resolução, prevalecendo o disposto neles para questões técnicas e específicas de cada jogo.

§2º: A equipe de arbitragem de cada modalidade terá autonomia para aplicar as regras e sanções conforme estabelecido nos regulamentos específicos.

§3º: Quaisquer situações omissas nos regulamentos específicos serão resolvidas pela Comissão Organizadora do E-JAM 2025, ouvidos os árbitros das respectivas modalidades.

Registrada e publicada, cumpra-se.

Belo Horizonte, 21 de maio de 2025.



ÂNGELA PARREIRA DE OLIVEIRA BOTELHO

Diretora Presidente da CAAMG

GIULIANO  
ALMADA DE  
OLIVEIRA:8092082  
9600

Assinado de forma digital  
por GIULIANO ALMADA DE  
OLIVEIRA:80920829600  
Dados: 2025.05.21 17:56:02  
-03'00'

GIULIANO ALMADA DE OLIVEIRA

Diretor Primeiro Secretário e Diretor de  
Esportes da CAAMG

RODRIGO RIBEIRO  
DE OLIVEIRA  
BOTTI:08051652665

Assinado de forma digital por  
RODRIGO RIBEIRO DE OLIVEIRA  
BOTTI:08051652665  
Dados: 2025.05.21 17:24:40  
-03'00'

RODRIGO RIBEIRO DE OLIVEIRA BOTTI

Diretor Segundo Secretário da CAAMG

