

## **REGULAMENTO e-SPORTS (CS GO)**

### **1. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

O presente edital descreve informações sobre o campeonato de CS:GO que ocorrerá nos Jogos Internos do IFCE, no dia 08 de março de 2018.

O presente edital poderá sofrer alterações, sem aviso prévio. Portanto, os competidores poderão se manter informados sobre possíveis alterações na página oficial do evento ou entrando em contato com o organizador do campeonato.

O horário de início da competição presencial será das 9:30h às 20:00h.

O jogo CS:GO instalado nas máquinas é no-steam, porém atualizadas.

### **2. DOS TIMES**

#### **2.1. Composição**

Cada time deverá conter no mínimo 5 jogadores, podendo ter um sexto integrante como técnico (coach) ou substituto.

Na composição do time deve haver no mínimo 3 jogadores do time principal que sejam alunos e/ou tenham alguma relação com IFCE - Campus Canindé. Ex. Participa de algum projeto de extensão do campus, servidor ou ex-aluno.

Os três integrantes do IFCE devem OBRIGATORIAMENTE jogar todos os mapas.

#### **2.2. Regras de conduta**

I. Os jogadores de cada time deverão se comportar de maneira adequada no campeonato.

II. Xingamentos ofensivos aos jogadores adversários, dentro ou fora do jogo, será passível de punição por eliminação do time.

III. Xingamentos ofensivos aos organizadores do evento e do campeonato, dentro ou fora do jogo, será passível de punição por eliminação do time.

### **3. DO CAMPEONATO**

#### **3.1. Modo de Jogo**

O modo de jogo será DEFUSE THE BOMB, onde um dos dois times que irão disputar no mapa será CT (Contra Terrorista) ou TR (Terrorista).

O time TR tem como objetivos eliminar todo o time CT ou plantar a bomba em um dos dois bombs do mapa e defendê-la até o momento de sua explosão.

O time CT tem como objetivos eliminar todo o time TR, desarmar a bomba ou fazer com que a equipe TR não consiga realizar seus objetivos no tempo normal de round.

#### **3.2. Estrutura**

A estrutura do campeonato será por simples eliminação, sendo MD1 (melhor de 1 mapa).

Será formada uma chave de campeonato com todos os times inscritos. Cada par de chave conterà dois times que irão se enfrentar (dependendo do número de inscritos).

O time que vencer seu adversário irá avançar para a próxima chave. O time perdedor será eliminado do torneio.

A final do campeonato será uma MD3 (melhor de 3 mapas). No próximo mapa a ser jogado na MD3, os times irão permanecer nos mesmos lados em que terminaram o mapa anterior.

### 3.3. Partidas

Cada partida a ser jogada pelos times terá 30 rounds, sendo que a cada 15 rounds os times trocarão de lado: time TR vira CT e vice-versa.

Para vencer, um time terá que marcar 16 rounds. Cada round tem um tempo total de 2 minutos e 10 segundos, sendo 15 segundos de congelamento do time (freezetime) e 1 minuto e 55 segundos de round normal.

O tempo de compra é de 30 segundos em cada round.

Para a troca de lado, o servidor marcará 15 segundos.

Em caso de empate (15x15) será dado um overtime de 6 rounds, onde a vitória será concedida ao time que obter 4 rounds ganhos. Caso ocorra novamente um empate, será dado um novo overtime.

### 3.4. Escolha do lado CT-TR

Em partidas MD1, para a escolha do lado em que um time irá jogar, será feito um sorteio por lance de moeda (cara ou coroa). O time que tirar a sorte, irá escolher o lado que começará no mapa.

### 3.5. Mapas

Os mapas a serem jogados no campeonato fazem parte da campanha ativa, atualmente usada pelas competições oficiais de CS:GO. A única modificação a ser feita será a retirada do mapa Nuke, deixando o mapa Dust 2 em seu lugar.

A escolha dos mapas será realizada por vetos. Em partidas MD1, cada time irá banir um mapa por vez, o mapa que restar será o escolhido para o confronto. Em partidas MD3, a escolha de mapas a serem jogados será por picks e bans (banimentos e escolhas), onde os dois times irão revezar nos banimentos e nas escolhas de mapa. Cada time pode banir 2 mapas e escolher 1, apenas. O mapa que restar será usado para desempate.

Os mapas serão: Dust 2, Mirage, Inferno, Train, Cobblestone, Overpass e Cache

### 3.6. Regras

I. Jogador que olhar a tela do jogador adversário terá seu time desclassificado do campeonato.

II. Jogadores deverão verificar suas configurações (arquivos .cfg) junto ao organizador responsável pelo campeonato para autorização de seu uso, antes do campeonato começar.

III. O uso de dispositivos removíveis (pen drives, cartões de memória, HDs externos, etc) só será permitido apenas para exportar arquivos de configuração do jogador. O organizador deverá verificar o pen drive no ato da conexão ao computador.

IV. O técnico (coach) do time poderá assumir a posição de jogador substituto.

V. O técnico do time não poderá, em hipótese alguma, visualizar as telas de outros jogadores do time adversário. Caso descumprida a regra, o time será eliminado automaticamente.

VI. Uso de trapaças, seja por programas externos ou uso de bugs e glitches do jogo, de forma intencional para obter vantagens sobre o time adversário será passível de eliminação do time.

VII. Jogadores poderão trazer seus próprios equipamentos (mouse, teclado, fones de ouvido, microfone) para uso no campeonato.

VIII. O uso de fones de ouvido é OBRIGATÓRIO. Microfones são de uso opcional.

IX. Os times têm a livre escolha do canal de comunicação que deseja utilizar. A organização recomenda o uso do Skype ou do próprio canal de voz do jogo.

X. O time que não chegar no horário estabelecido para a competição, será eliminado por WO.

XI. Será permitido 5 pausas táticas por partida, de duração de 1 minuto cada.

XII. Em casos de ordem técnica, o organizador pausará a partida para resolução do problema.

XIII. Caso haja um problema no servidor, a organização do campeonato tentará restaurar a partida para o round anterior. Caso não haja sucesso, a partida recomeçará do 0x0.

XIV. Zelar pelos materiais do local onde o campeonato está ocorrendo é OBRIGATÓRIO. Caso um integrante venha a vandalizar, desorganizar, furtar ou quebrar qualquer material do local do campeonato, será informado à organização do evento para tomar medidas cabíveis além da desqualificação do time em que participa como integrante.

XV. Computadores pessoais de participantes do campeonato não serão usados para execução do jogo. Os computadores pessoais podem ser usados para execução do canal de voz para comunicação.

XVI. Instalação de programas por parte dos competidores só será permitido mediante pedido ao organizador.

XVII. A modificação das configurações do cliente do jogo é permitida, tendo que restaurar as configurações padrões após o uso.

XVIII. A abertura do console do desenvolvedor dentro do jogo é permitida apenas para fins de configuração.

#### **4. DAS INSCRIÇÕES**

I. Haverá uma etapa de pré-inscrição através de formulário web.

II. As inscrições para o campeonato serão realizadas presencialmente na porta do Laboratório de Redes do IFCE de 08:00 às 09:30 do dia 08/03/2018.

III. Os competidores deverão se inscrever estando cientes em seguir o que está escrito neste edital.

#### **5. DAS CONFIGURAÇÕES DO SERVIDOR**

Foi configurado um servidor dedicado para o campeonato. Esse servidor contém configurações baseadas em campeonatos oficiais da ESL Pro League.

#### **6. PREMIAÇÕES**

Serão entregues medalhas ao time vencedor.

## **REGULAMENTO e-SPORTS (FIFA 17)**

### **COPA DE FUTEBOL DIGITAL DO CAMPUS IFCE**

#### **1. REGRAS GERAIS DA COPA**

COPA DE FUTEBOL DIGITAL DO CAMPUS IFCE - é uma competição de vídeo games com caráter de disputa amigável, sem fins lucrativos, organizado por professores e alunos da Instituição.

A competição será disputada em uma fase de MATA-MATA (play-offs).

#### **2. INSCRIÇÕES**

Para se inscrever no campeonato, haverá um responsável da organização na entrada do local do evento realizando as inscrições, haverá uma pré-inscrição através de formulário a ser disponibilizado. A COPA terá no mínimo 18(dezoito) participantes e no máximo 32(trinta e dois). Todos os competidores, ao se inscreverem no campeonato, estarão confirmando a leitura e entendimento das regras e estará, portanto, sujeito aos termos deste regulamento. Reclamações posteriores por desconhecimento do regulamento, ou não entendimento das regras, serão desconsideradas. Caso não tenha entendido claramente qualquer ponto do regulamento, entre em contato com os organizadores para esclarecimento prévio.

**\*\*ATENÇÃO: SÓ PODERÁ SE INSCREVER QUEM FOR ALUNO, SERVIDOR OU FUNCIONÁRIO DO CAMPUS IFCE CANINDÉ.**

#### **3. DATA, LOCAL E HORÁRIOS**

Inscrições realizadas no dia do evento (Pré-inscrição WEB).

Local dos Jogos – IFCE CANINDÉ nas salas ou laboratórios;

Horários – manhã e tarde

#### **4. CARACTERÍSTICAS**

O jogo utilizado para a disputa será o FIFA 2017, o qual será jogado no console Xbox 360. Os confrontos serão decididos através de sorteio. Todas as fases serão eliminatórias. A escolha do time será feita na hora de cada partida pelos jogadores. Os times escolhidos poderão se repetir em jogos diferentes, mas não será permitida uma partida com o mesmo time para ambos os jogadores. Caso os dois jogadores desejem competir com o mesmo time será feito um sorteio.

**\*\*NÃO SERÁ PERMITIDO O USO DE SELEÇÕES OU TIMES CLÁSSICOS.**

#### **5. SORTEIO DE JOGOS**

O sorteio dos jogos será definido pela a ordem das inscrições, o 1º jogador a se inscrever será alocado na primeira partida contra o segundo que se inscreveu e assim sucessivamente até o preenchimento de todos os jogos.

#### **EQUIPAMENTOS**

PLATAFORMA = MICROSOFT XBOX 360

JOGO = EA GAMES SPORTS FIFA 2017

OS CONTROLES PORERÃO SER LEVADOS PELOS COMPETIDORES.

## **6. REGRAS DAS PARTIDAS**

O jogo será disputado em tempos de 7 minutos;

Todo acordo para alterar os períodos de jogo, deve ser tomado pelo coordenador, no início ou no decorrer da partida e em conformidade com o regulamento da competição;

Serão permitidas, no máximo, 3 (três) substituições no decorrer da partida;

Em caso de empate haverá uma partida de prorrogação SEM gol de ouro. Ao persistir a igualdade, haverá a cobrança de penalidades máximas;

A final será uma partida de 10 min.

### **REGRAS ESPECÍFICAS**

- Lesões: Não;
- Estádio/Clima: Consenso entre os competidores;
- Árbitro: Aleatório;
- Tipo de Bola: Consenso entre os competidores;
- Número máximo de substituições: 3(três).

## **7. REGULAMENTO**

Será permitido o uso de controles fornecidos pela organização e trazidos pelos participantes. Cada participante terá direito a 3 “pausas” de no máximo 1 minuto durante toda a partida para substituição ou mudança de formação. É proibido pausar o jogo durante a partida para qualquer alteração sem que a bola esteja fora do campo, caso isso ocorra o participante será penalizado com a devolução da posse de bola para o adversário. Durante as cobranças de falta e escanteios, poderá haver pausa somente para efetuar a alteração dos cobradores. Essa pausa não está incluída nas 3 que o participante terá direito.

Os jogadores deverão comparecer ao local dos Jogos, 15 minutos antes do início do seu jogo para evitar atrasos no campeonato. Após a chamada para o jogo serão facultados 5 minutos de tolerância. Terminado este tempo, o jogador recebe é considerado desistente.

## **8. PROBLEMAS DURANTE O JOGO**

Travamento do console: caso o console venha a travar será considerado o placar em andamento no momento da falha do console e um novo jogo será iniciado no qual o tempo será contado desde o início, mas o jogo terminará quando for decorrido o tempo que faltava para o jogo passado, no qual o console travou. De acordo com o regulamento, qualquer jogador será considerado derrotado por infração, desistência ou não comparecimento ao horário da sua partida.

## **9. PENALIDADE POR JOGO DESLEAL**

Desconexão intencional;

Uso de qualquer configuração, exceto as configurações padrões e permitidas;

O jogador que for descoberto cometendo alguma violação considerada desleal, este jogador será desqualificado da competição;

## **10. PREMIAÇÕES**

Serão entregues medalhas e troféus para o 1º, 2º e 3º lugar.

1º - Medalha;

2º - Medalha;

3º - Medalha;

## **11. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Casos não previstos neste regulamento serão analisados com atenção pela organização do evento no momento da competição. A organização tem total autonomia para tomar decisões as quais venha achar corretas.

## **REGULAMENTO e-SPORTS (CLASH ROYALE)**

### **1. INTRODUÇÃO**

De acordo com os objetivos do jogo Clash Royale, e de forma a garantir um torneio mais eficiente a todos os participantes, foi elaborado um documento referente ao regulamento do mesmo.

### **2. ÂMBITO**

O presente documento determina as regras do jogo Clash Royale na Liga Universitária de eSports JIF IFCE Canindé 2018.

### **3. OBJETIVO**

Realizar este torneio para que todos os interessados possam jogar e conviver com diferentes pessoas e ao mesmo tempo, fazer novas amizades, conhecendo novos adversários e desfrutando de um evento diferente do cotidiano.

### **4. CONDIÇÕES LEGAIS**

O presente evento está condicionado pela aceitação dos presentes termos e condições, sendo que, em caso de não concordância, não deverá ser efetuada a inscrição. À organização reserva-se o direito de alteração do Regulamento, em qualquer momento e sem aviso prévio.

### **5. INFORMAÇÕES GERAIS**

#### **5.1 TORNEIO**

A competição será organizada através de torneio.

Será obrigatório estar presente na sala de Clash Royale, até no máximo 10 minutos antes do início, para iniciar a competição.

Depois de iniciado ninguém mais poderá entrar.

#### **5.2 CRIAÇÃO DO TORNEIO**

Todos os jogos do campeonato acontecerão nos servidores oficiais.

A criação do torneio será feita pela organização.

#### **5.3 DESCONEXÕES E RECONEXÕES**

Em caso de desconexão de um jogador durante a batalha, o mesmo deve tentar se reconectar a tempo de continuar, caso não consiga, a partida será dada como derrota.

Caso o jogador não consiga retornar para os outros jogos do torneio, será dado como desclassificado.

#### **5.4 CONTAS E NICKS**

Todos os participantes deverão jogar com as contas especificadas no momento da inscrição e usar o mesmo Nickname ao longo de todo o campeonato, visando facilitar a identificação do jogador para os organizadores.

## **5.5 SUBSTITUIÇÕES**

Não existem substituições para a modalidade Clash Royale, já que podem ser inscritos apenas um jogador.

## **6. REGRAS**

A Etapa Classificatória acontecerá no dia 09 de fevereiro.

Na modalidade Clash Royale os competidores serão divididos em sorteio.

O torneio será realizado no período manhã e tarde, o torneio gerencia as partidas de maneira aleatória, e vai criando partidas.

O torneio vai ser uma melhor de 3, e a final será uma melhor de 5

A final será feita em melhor-de-cinco (MD5).

## **7. NORMAS DE ATUAÇÃO**

A organização é soberana nas suas decisões. Qualquer falta de respeito ou ofensa, quer para a organização, quer para um dos adversários, poderá ser sancionada com a exclusão do torneio. A organização pode adicionar ou modificar alguma regra na existência de alguma situação não prevista. Todos os participantes deverão cumprir as normas de funcionamento e de conduta estabelecidas pela organização.

## **8. RESPONSABILIDADES**

Os jogadores devem concordar e respeitar as seguintes regras:

Para a etapa presencial os jogadores deverão estar sempre presentes no recinto do torneio 10 minutos antes do início de seu jogo;

Os jogadores devem acatar as decisões dos organizadores do torneio; Os jogadores devem adotar um espírito de fair-play e não-violência; Os jogadores terão que respeitar as ordens dadas pela organização.

O desrespeito desta regra resultará na desqualificação do jogador em questão.

## **9. REGRAS E PUNIÇÕES**

### **9.1 BUGS**

Se qualquer bug de caráter sério ocorrer durante a partida, na Etapa Presencial, a mesma deve ser cancelada imediatamente e a administração deve ser informada para decidir como proceder.

### **9.2 SCRIPTS E CHEATS**

O uso de qualquer forma de trapaça, softwares ilegais, scripts ou cheats é estritamente proibido e irá resultar em desqualificação imediata do competidor do campeonato.

### **9.3 W.O.**

Será concedida vitória por W.O. ao participante cujo adversário demore mais de 10 minutos para se pronunciar quanto a razão do atraso ou mais de 20 minutos para comparecer ao lobby, independentemente de notificação.



#### **9.4 OFENSAS**

Não serão permitidos insultos, ofensas e desrespeito a outros jogadores, organizadores e espectadores, no lobby ou durante a partida. Também não serão tolerados comportamentos de cunho machista, classicista, racista ou LGBTfóbico. A LUE preza pela presença de jogadores e espectadores de todos os públicos.

#### **10. PREMIAÇÃO**

1º Lugar: Medalha (Jogador)

2º Lugar: Medalha (Jogador)