

REGULAMENTO DO PRIMEIRO CAMPEONATO DE eSPORTS DA UNINCOR

CAPÍTULO I DA INSCRIÇÃO

Art. 1º. O aluno interessado deverá se inscrever no site oficial da Liga Acadêmica de eSports da Unincor (<http://cpu.unincor.br/egames>).

§1º- Somente poderão se inscrever alunos do 2º e 3º anos do ensino médio e alunos da UninCor.

§2º – Ao se inscrever o aluno deverá fornecer seus dados pessoais e de contato..

§3º – O candidato deverá, no momento da inscrição definir em qual modalidade será inscrito.

§4º – Cada estudante poderá se inscrever em somente uma modalidade.

§5º – Estará automaticamente desclassificado o estudante que fornecer dados incorretos que impossibilitem o contato da organização com o mesmo.

CAPÍTULO II DAS MODALIDADES

Art. 2º. Serão ofertadas 3 modalidades distintas.

§1º- A definição das modalidades é de responsabilidade da LA e da organização do evento, levando em consideração os equipamentos disponíveis.

§2º- As modalidades oferecidas neste campeonato serão:

- a) Guitar Hero: Smash Hits
- b) Dance Central 3
- c) FIFA 2016

§3º- Para cada modalidade serão ofertadas 60 vagas.

§4º- Caso haja mais de 60 inscritos em determinada modalidade, os inscritos que irão competir serão os 60 primeiros que efetivarem sua inscrição.

CAPÍTULO III DA COMPETIÇÃO

Art. 3º. As etapas classificatórias ocorrerão dentro das respectivas escolas da rede de ensino básico de Três Corações.

§1º- A definição das datas e horários das etapas classificatórias ficará a critério da escola em comum acordo com a organização do evento.

Art. 4º. As etapas eliminatórias ocorrerão no ginásio do campus da UninCor em Três Corações.

§1º- As etapas eliminatórias serão realizadas no dia 01/12/2017.

Art. 5º. Os organizadores deste evento reservam-se no direito de cancelar ou modificar as regras do mesmo se houver algum engano, falhas técnicas ou qualquer outro fator que possa danificar a integridade do torneio.

Art. 6º. Este documento e todos os termos deste regulamento estão sujeitos a alterações pela organização do evento.

CAPÍTULO IV DA MODALIDADE: GUITAR HERO SMASH HITS

Art. 7º. Da modalidade Guitar Hero Smash Hits, as regras estão definidas abaixo:

- Console para o campeonato: Xbox 360.
- Versão do Guitar Hero utilizada: Smash Hits.
- As músicas serão selecionadas pelo juiz da competição e divulgadas no momento de cada disputa.
- As disputas na etapa classificatória serão no estilo mata-mata (eliminação direta) no modo “Pro Face-Off” (um contra um). As disputas na etapa eliminatória serão no estilo melhor de três no modo “Pro Face-Off” (um contra um).
- Todas as músicas deverão ser tocadas no nível “Hard”.
- Será declarado vencedor o jogador que tiver a maior quantidade de notas acertadas (percentagem) após tocar uma música.
- Em caso de empate, será usado como segundo critério o “Note Streak”. Se o empate permanecer, serão consideradas as pontuações.
- Ao realizar o credenciamento os competidores serão incluídos em uma árvore que determinará as suas partidas;
- Todos os jogadores participantes deverão estar no local do evento em até 15 (quinze) minutos antes do começo do torneio. Uma chamada será feita nesse tempo para confirmar a presença de cada participante. O jogador que não estiver presente será eliminado do campeonato por W.O.
- Antes de cada partida, será anunciado o nome dos jogadores da vez apenas 3 (três) vezes. Caso um deles não estiver presente, será eliminado do campeonato por W.O.
- As partidas deverão ocorrer de forma fluente, sem interrupções. Desta forma, o uso do PAUSE está PROIBIDO. O jogador que descumprir essa regra estará eliminado. Salvo em casos em que o juiz julgar que isto não ocorreu de forma proposital.

UNIVERSIDADE VALE DO RIO VERDE

Três Corações: Av. Castelo Branco, 82 - Chácara das Rosas - Três Corações/MG / CEP: 37410-000 - (35)3239-1000
Belo Horizonte: R. Juiz Costa Val, 161 - Santa Efigênia - Belo Horizonte/MG / CEP: 30240-250 - (31)3344-1366
Betim: Rua Prof. Osvaldo Franco, 90/10º andar - Centro - Betim/MG / CEP: 32600-234 - (31)3597-4215
Caxambu: Rua Dr. Viotti, 134 - Centro - Caxambu/MG / CEP: 37440-000 - (31)3341-7197
Pará de Minas: R. José Bahia Capanema, s/nº - João Paulo II - Pará de Minas/MG / CEP: 35661-060 - (37)3232-2089

- Está PROIBIDO o uso de joysticks. Todas as partidas serão disputadas nas guitarras apropriadas para o game.
- Em caso de erro técnico, os participantes terão o direito a uma nova partida;
- Em caso de queda de energia elétrica, catástrofe natural durante a partida ou ocorrência de algum problema com o equipamento (vídeo game e/ou televisor) do torneio, a partida será reiniciada, independentemente do placar atual, que será zerado.
- O jogador que atrapalhar o oponente com qualquer tipo de contato físico será eliminado da competição.
- Qualquer tipo de ofensa, mesmo verbal, que o juiz achar inaceitável irá eliminar o jogador da competição.
- O jogador está livre para trazer a sua própria guitarra para a competição, caso preferir.

CAPÍTULO V DA MODALIDADE: DANCE CENTRAL 3

Art. 8º. Da modalidade Dance Central 3, as regras estão definidas abaixo:

- Console para o campeonato: Xbox 360.
- Versão do Dance Central utilizada: 3.
- O campeonato será em modalidade individual;
- Nível de dificuldade: padrão do jogo;
- As disputas na etapa classificatória serão no estilo mata-mata (eliminação direta) no modo “Pro Face-Off” (um contra um). As disputas na etapa eliminatória serão no estilo melhor de três no modo “Pro Face-Off” (um contra um).
- Ao realizar o credenciamento os competidores serão incluídos em uma árvore que determinará as suas partidas;
- As disputas serão entre 2 competidores, com música escolhida aleatoriamente dentre as músicas disponíveis no Dance Central 3;
- A final será realizada em uma disputa de 3 músicas, sendo uma sorteada e as outras duas escolhidas pelos competidores;
- A pontuação de desempenho dos participantes é feita eletronicamente pelo sistema do Dance Central 3 do Xbox 360. Não há qualquer juízo de valor ou pontuação dada por espectadores ou por integrantes da organização;
- Os participantes serão avaliados em cada música, estes têm a responsabilidade de se esforçar ao máximo dançando o mais fiel possível com o jogo. Caso a equipe organizadora perceba que o jogador não está ao menos tentando dançar a música, este será analisado e, se for necessário, DESCLASSIFICADO do campeonato;

- Todos os jogadores participantes deverão estar no local do evento em até 15 (quinze) minutos antes do começo do torneio. Uma chamada será feita nesse tempo para confirmar a presença de cada participante. O jogador que não estiver presente será eliminado do campeonato por W.O.
- Antes de cada partida, será anunciado o nome dos jogadores da vez apenas 3 (três) vezes. Caso um deles não estiver presente, será eliminado do campeonato por W.O.
- As partidas deverão ocorrer de forma fluente, sem interrupções. Desta forma, o uso do PAUSE está PROIBIDO. O jogador que descumprir essa regra estará eliminado. Salvo em casos em que o juiz julgar que isto não ocorreu de forma proposital.
- Em caso de erro técnico, os participantes terão o direito a uma nova partida;
- Em caso de queda de energia elétrica, catástrofe natural durante a partida ou ocorrência de algum problema com o equipamento (vídeo game e/ou televisor) do torneio, a partida será reiniciada, independentemente do placar atual, que será zerado.
- O jogador que atrapalhar o oponente com qualquer tipo de contato físico será eliminado da competição.
- Qualquer tipo de ofensa, mesmo verbal, que o juiz achar inaceitável irá eliminar o jogador da competição.

CAPÍTULO VI DA MODALIDADE: FIFA 2016

Art. 9º. Da modalidade FIFA 2016, as regras estão definidas abaixo:

- Console para o campeonato: Xbox 360.
- Versão do FIFA utilizada: 2016.
- Os times serão selecionados pelo jogador.
- As disputas na etapa classificatória serão no estilo mata-mata (eliminação direta) no modo normal com 6 (seis) minutos de duração de partida. As disputas na etapa eliminatória serão no estilo mata-mata (eliminação direta) no modo normal com 10 (dez) minutos de duração de partida.
- Será declarado vencedor o jogador que tiver a maior quantidade de gols após a partida.
- Em caso de empate, o jogo irá para prorrogação e permanecendo o empate, disputa de pênaltis.
- Ao realizar o credenciamento os competidores serão incluídos em uma árvore que determinará as suas partidas;
- Todos os jogadores participantes deverão estar no local do evento em até 15 (quinze) minutos antes do começo do torneio. Uma chamada será feita nesse tempo para

- confirmar a presença de cada participante. O jogador que não estiver presente será eliminado do campeonato por W.O.
- Antes de cada partida, será anunciado o nome dos jogadores da vez apenas 3 (três) vezes. Caso um deles não estiver presente, será eliminado do campeonato por W.O.
 - As partidas deverão ocorrer de forma fluente, sem interrupções. Desta forma, o uso do PAUSE está PROIBIDO. Somente será permitida a pausa da partida em duas situações:
 - Bola parada.
 - Bola nas mãos do goleiro.
 - Caso o PAUSE seja utilizado fora dos momentos permitidos, a bola deve ser devolvida para o adversário.
 - Em caso de erro técnico, os participantes terão o direito a uma nova partida;
 - Em caso de queda de energia elétrica, catástrofe natural durante a partida ou ocorrência de algum problema com o equipamento (vídeo game e/ou televisor) do torneio, a partida será reiniciada, independentemente do placar atual, que será zerado.
 - O jogador que atrapalhar o oponente com qualquer tipo de contato físico será eliminado da competição.
 - Qualquer tipo de ofensa, mesmo verbal, que o juiz achar inaceitável irá eliminar o jogador da competição.
 - O jogador está livre para trazer seu próprio controle para a competição, caso preferir.

Três Corações, 16 de agosto de 2017.

Profª. Dra. Gleicione Aparecida Dias Bagne de Souza
Pró-reitora de Pós-Graduação, Pesquisa e Extensão

Prof. Me. Adauto Mendes Bernardes Júnior
Coordenador do Curso de Ciência da Computação
Coordenador da Liga Acadêmica de eSports

Max Muller Soares Barbosa
Diretor da Liga Acadêmica de eSports