

REGULAMENTO DO I TORNEIO INTERNO 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>), no período de 02/04/2018 a 06/05/2018.

§1º- Somente poderão se inscrever alunos dos cursos de graduação da UninCor - Campus Três Corações.

§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 – Os inscritos selecionados devem realizar seu credenciamento para o evento. O credenciamento dos participantes acontecerá nos dias 07/05/18 e 08/05/18, das 18h às 19h e das 20:40 às 20:55, nos Laboratórios de Informática da UninCor - Três Corações. Na ocasião, cada participante deverá entregar 01kg de alimento não perecível.

§6º – Estará automaticamente desclassificado o aluno que fornecer dados incorretos que impossibilitem o contato da organização com o mesmo ou não realizar seu credenciamento.

CAPÍTULO II DAS MODALIDADES

Art. 2º. Serão ofertadas 3 (três) modalidades distintas de jogos.

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

§2º- As modalidades oferecidas e seus respectivos números de vagas neste campeonato serão:

- a) Guitar Hero - 32 vagas
- b) Dance Central - 32 vagas
- c) FIFA - 32 vagas

§3º- Os competidores de cada modalidade serão selecionados de acordo com a ordem de inscrição dos mesmos (da mais antiga para a mais recente), respeitando-se o limite de vagas ofertadas por modalidade.

CAPÍTULO III DA COMPETIÇÃO

Art. 3º. As etapas classificatórias e eliminatórias ocorrerão no dia agendado para o torneio, nos laboratórios de informática da UninCor.

Art. 4º. 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. 5º. Este documento e todos os termos deste regulamento estão sujeitos a alterações pela organização do evento.

CAPÍTULO IV DA MODALIDADE: GUITAR HERO

Art. 6º. Da modalidade Guitar Hero, as regras estão definidas abaixo:

- As músicas serão selecionadas pelo juiz da competição e divulgadas no momento de cada disputa.
- As disputas serão no estilo mata-mata (eliminação direta) no modo “Pro Face-Off” (um contra um).
- Todas as músicas deverão ser tocadas no nível “Medium”.
- 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.
- 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

Art. 7º. Da modalidade Dance Central, as regras estão definidas abaixo:

- O campeonato será em modalidade de duplas;
- Nível de dificuldade: padrão do jogo;
- As disputas serão no estilo mata-mata (eliminação direta) 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;
- 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. Não há qualquer juízo de valor ou pontuação dada por espectadores ou por integrantes da organização;

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

- 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

Art. 8º. Da modalidade FIFA, as regras estão definidas abaixo:

- Os times serão selecionados pelos competidores a cada nova partida. Sendo assim, os competidores poderão alterar de times a cada partida realizada durante a competição.
- Devem ser utilizados apenas os times que o jogo oferece por padrão.
- As disputas serão no estilo mata-mata (eliminação direta) com 5 (cinco) minutos de duração de cada tempo da partida, exceto a partida da final que será de 10 (dez) minutos de duração de cada tempo.
- Será declarado vencedor da partida o jogador que tiver a maior quantidade de gols após o término da mesma.

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

- Em caso de empate, o jogo irá para uma prorrogação de 5 (cinco) minutos de cada tempo no estilo gol de ouro, ou seja, o primeiro a marcar um gol vencerá a partida. Caso persista o empate, serão considerados os seguintes critérios de desempate (na respectiva ordem) para se definir o vencedor da partida:
 - Maior número de escanteios
 - Maior posse de bola
 - Menor número de faltas cometidas
- Ao realizar o credenciamento, os competidores serão incluídos em uma árvore que determinará as partidas iniciais através de sorteios.
- 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.
- Os jogadores terão direito a 1 (um) minuto antes de iniciar a partida e 1 (um) minuto durante o intervalo da mesma, para fazer ajustes nos seus respectivos times.
- Cada jogador tem direito a usar o PAUSE apenas 3 (três) vezes por partida. A partir do momento do PAUSE, será cronometrado 30 (trinta) segundos para que a partida seja retomada. Somente será permitida a pausa da partida em uma situação: bola parada. Desta forma, o uso do PAUSE está PROIBIDO fora da situação estabelecida ou caso o jogador já tenha gasto o seu limite de PAUSES.
- Caso o PAUSE seja utilizado fora dos momentos permitidos e das regras estabelecidas, 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, 02 de abril de 2018.

Prof^a. Maria Carolina Silva Castro Oliveira
Coordenadora do Curso de Ciência da Computação

Prof. Alexandre Pereira Norberto
Coordenador da Liga Acadêmica de eSports

Max Muller Soares Barbosa
Diretor da Liga Acadêmica de eSports