



IFRN - CAMPUS MOSSORÓ 2º CAMPEONATO DE JOGOS ELETRÔNICOS REGULAMENTO GERAL

1. DISPOSIÇÕES GERAIS

Este regulamento define as regras do **2º Campeonato de Jogos Eletrônicos do IFRN - Campus Mossoró**, visando assegurar condições de igualdade para todos os participantes inscritos. Este documento **poderá sofrer alterações** até o início do evento. A inscrição no campeonato atesta a concordância do jogador com este regulamento.

O **2º Campeonato de Jogos Eletrônicos** será realizado durante a semana da **XVIII EXPOTEC**, nos dias **19 à 23 de Novembro, das 08h às 20h**, no **Laboratório VII de Informática** do nosso campus, fomentando a integração social por meio da competição sadia entre seus participantes.

Além de uma sala necessária para a transmissão dos jogos de **PC**, também será utilizada uma sala comum para o acontecimento dos jogos de **CONSOLES**. Haverá também um espaço que será destinado às pessoas que irão jogar os jogos **MOBILE**.

O campeonato é aberto para **todas as pessoas com matrícula aberta do Campus Mossoró**. (Somente para os **CONSOLES** abriremos exceção para os ex-alunos que estão participando do nosso grupo do Facebook).

2. DAS VERSÕES DO JOGO

A organização busca realizar o campeonato com os seguintes jogos:

Para **PC**: **Counter-Strike 1.6** e **League of Legends**, tendo como necessidade somente o fornecimento privado de cada conta dos respectivos jogadores inscritos.

Para **CONSOLE**: **Bomba Patch 81, Dragon Ball Z Budokai 3, Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3, Guitar Hero III: Legends of Rock, Naruto Shippuden Ultimate Ninja 5, NFS Underground 2, Tekken 5, Twisted Metal Head On, WWE Smack Down vs Raw 2011, e Ultimate Mortal Kombat 3 (Super Nintendo)**, tendo como necessidade somente a posse dos jogos, aparelhos (PlayStation 2 e SNES) e televisões compatíveis.

Para **MOBILE**: **Clash Royale**, tendo como necessidade o acesso a conta ativa de cada jogador inscrito.

3. DAS INSCRIÇÕES

As inscrições serão realizadas durante o período de **06 a 11 de Novembro de 2018**. As inscrições ocorridas após esse período não serão homologadas.

Para os jogos de **PC**, cada jogador poderá se inscrever em apenas **1 time**. É vedada aos jogadores a mudança de time durante a competição. Poderá se inscrever até no máximo **8 equipes** para cada jogo (as oito primeiras equipes inscritas terão a prioridade da vaga).

Os participantes, de acordo com o jogo, deverão preencher dados diversos, como, por exemplo: **Nome do Clã, Nome e Sobrenome, Nickname e Matrícula**, para que se confirme a veracidade da inscrição.

4. DOS TIMES

Para os jogos de **PC**, cada equipe deverá ter, exatamente, **5** jogadores titulares, e, opcionalmente, **3** substitutos.

Para os jogos de **CONSOLE**, não haverá sistema de equipes, sendo todas as partidas disputadas em confrontos **1x1**.

5. DA DIVULGAÇÃO

Toda a programação do campeonato será disponibilizada no **site da EXPOTEC**: (<https://eventos.ifrn.edu.br/expotecmo/concurso.html>), na **página oficial do IFRN-MO** e no grupo **e-Sports | IFRN/MO** no Facebook.

A tabela dos jogos serão geradas e processadas na plataforma *Challonge*, acessível a partir destes links:

- Counter Strike 1.6: https://challonge.com/pt/CS16_CJE_IFRN_MO_2018
- League of Legends: https://challonge.com/pt/LOL_CJE_IFRN_MO_2018

- Bomba Patch 81: https://challonge.com/pt/BP81_CJE_IFRN_MO_2018
- Dragon Ball Z Budokai 3: https://challonge.com/pt/DBZB3_CJE_IFRN_MO_2018
- Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3:
https://challonge.com/pt/DBZBT3_CJE_IFRN_MO_2018
- Guitar Hero 3: Legend of Rock: https://challonge.com/pt/GH3_CJE_IFRN_MO_2018
- Naruto Shippuden Ultimate Ninja 5:
https://challonge.com/pt/NSUN5_CJE_IFRN_MO_2018
- Need For Speed Underground 2:
https://challonge.com/pt/NFSU2_CJE_IFRN_MO_2018
- Tekken 5: https://challonge.com/pt/T5_CJE_IFRN_MO_2018
- Twisted Metal Head On: https://challonge.com/pt/TMHO_CJE_IFRN_MO_2018
- WWE Smack Down vs Raw 2011:
https://challonge.com/pt/WWE2011_CJE_IFRN_MO_2018

- Ultimate Mortal Kombat 3: https://challonge.com/pt/UMK3_CJE_IFRN_MO_2018
- Clash Royale (solo): https://challonge.com/pt/CRSOLO_CJE_IFRN_MO_2018
- Clash Royale (duo): https://challonge.com/pt/CRDUO_CJE_IFRN_MO_2018

6. DAS ETAPAS DO CAMPEONATO

As equipes inscritas serão distribuídas aleatoriamente numa tabela no formato *single elimination*, ou *mata-mata*. O formato do campeonato será decidido a depender do número de equipes inscritas.

Exemplo: Caso haja 9 equipes inscritas, 7 estarão automaticamente nas quartas de final e 2 disputarão a última vaga. O critério de classificação automática será a ordem de inscrição das equipes (a primeira equipe inscrita terá a vantagem).



Todas as partidas serão disputadas em **melhor de 3 rodadas (MD3)**. Somente o confronto final será disputado em **melhor de 5 rodadas (MD5)**.

A tabela completa de partidas está prevista para ser divulgada no dia (*Ainda a ser definido*).

REGULAMENTO - COUNTER-STRIKE 1.6

1. DAS REGRAS DA PARTIDA

Cada equipe joga 10 rodadas (um *half*) seguidas como **terrorista** e 10 como **contra terrorista**. O primeiro time a vencer 11 rodadas vence o jogo. Em caso de empate em 10x10, haverá *overtime*, no tipo melhor de 4 rodadas. Em caso de novos empates, haverá novos *overtimes* no tipo melhor de 4 rodadas, até que haja desempate.

Serão utilizados os mapas de campanha ativa: **de_dust2**, **de_mirage**, **de_inferno**, **de_cobblestone**, **de_overpass**, **de_cache** e **de_train**. No começo da disputa, cada equipe elimina 2 mapas e os 3 restantes serão utilizados. Na primeira partida, um desses três mapas será sorteado, na segunda, sorteia-se os dois restantes, caso haja a terceira, será utilizado o mapa remanescente.

Antes do início da partida será permitido até **5 minutos** de aquecimento para as equipes, entretanto, este só pode ser realizado até o horário determinado para o início da partida.

O horário de início das partidas está sujeito a alterações no caso de atrasos ou adiantamentos do campeonato por causas diversas.

Todos os jogadores podem se comunicar pelo bate-papo do jogo sem restrições de canais.

Poderão ocorrer substituições entre jogadores titulares e reservas somente no **início da partida** ou no momento da **mudança de papel** (*terrorista para contra terrorista ou vice-versa*). No caso de algum jogador atrasar ou abandonar a partida já iniciada, não poderá ocorrer substituição até o momento determinado anteriormente.

Será decidida qual equipe iniciará em cada papel através de **cara ou coroa** entre os representantes, onde o vencedor terá o direito de escolher em que lado deseja começar. O sorteio será realizado no exato início da partida. No caso de ausência de uma das equipes, esta perde o direito de participar da disputa de cara ou coroa, dando automaticamente o direito à equipe adversária de escolher qual seu papel inicial.

Será concedida tolerância de 15 minutos de atraso e será aceito até 4 jogadores para compor o time inicial da partida (*o 5º jogador pode ingressar apenas na troca de papel*). Caso o atraso supere a tolerância, ou houver menos que 4 jogadores presentes, será declarada vitória da equipe presente por **WO**.

A hora programada para a partida não representa o horário no qual os jogadores devem se apresentar ao local de jogo, e sim a hora em que a partida irá iniciar. As equipes deverão se apresentar no local da competição **15 minutos** antes do horário de início da partida.

Se o servidor, rede ou computador tiver algum problema antes do final da primeira rodada, a partida será reiniciada. Se tiver problemas durante as rodadas posteriores, a partida será reiniciada e contada a partir das rodadas já feitas e, se possível, com o gold adquirido entre as duas equipes até então.

2. DAS CONFIGURAÇÕES DOS JOGADORES

- Todas as configurações dentro do jogo (resolução, qualidade de cor, brilho, gama e etc.) serão liberadas para um melhor proveito dos jogadores.
- Será permitido o uso de equipamentos periféricos pessoais, tais como: *fones de ouvido, microfones, headsets, mousepads, teclados e mouses*.

3. DAS PROIBIÇÕES

- É proibido o uso de um jogador não informado previamente;
- É proibido o uso de *bugs* que mudem o princípio do jogo;
- É proibido o uso de qualquer programa de *cheat*;
- É proibido o uso de qualquer programa malicioso;
- É proibido o uso de qualquer configuração/programa além das permitidas pelo Counter Strike;
- É proibido plantar bomba onde não possa ser defusada (*isso não inclui lugares onde mais de um jogador seja necessário para defusar*);
- É proibido *silent run* com uso de *+duck* (*o uso de +duck atrás de uma caixa ou porta é permitido*);
- É proibido xingamentos, insultos e palavrões no bate-papo do jogo;
- É proibido ofender ou desrespeitar qualquer jogador de time adversário, bem como qualquer membro da organização e/ou qualquer espectador do campeonato;
- É proibido deixar o oponente vencer uma partida intencionalmente;
- É proibido desconectar intencionalmente;
- É proibido qualquer atitude antidesportiva.

4. DAS PUNIÇÕES

Se um jogador agir em detrimento a qualquer das proibições, este poderá ser julgado e punido pela organização do campeonato com uma das seguintes punições:

- Advertência;
- Inatividade do jogador;
- Vitória instantânea para o time adversário.

REGULAMENTO - LEAGUE OF LEGENDS

1. DAS REGRAS DA PARTIDA

O mapa utilizado em todas as partidas será **Summoner's Rift**, em modo competitivo (Alternado) 5x5, com 5 banimentos para cada time.

Consequentemente, para participação o jogador deve possuir conta **level 30 ou mais**, com **20 ou mais campeões habilitados**.

Ao ser chamado para iniciar uma partida, o time terá **10 minutos** para configurar qualquer aspecto necessário nos computadores e entrar na partida criada pela organização. Em caso de descumprimento por atraso causado pela equipe em questão, o time poderá ser desclassificado, de acordo com os critérios da organização do evento.

O recurso de **'pause'** nos jogos não estará disponível, sendo passíveis outras ferramentas em caso de problemas técnicos.

Os times poderão substituir jogadores apenas **antes** de cada início de jogo, devendo avisar a organização sobre a substituição. O(s) substituto(s) em questão deve(m) ter sido inscrito(s) juntamente com o restante da equipe para que a substituição seja válida.

Interrupções que não estão relacionadas a problemas técnicos ou da organização não são permitidos.

Se acontecer de um jogador perder a conexão com o jogo devido a problemas com o cliente do jogo, plataforma, rede ou computador, antes de 5 minutos de partida, e, não tiver ocorrido nenhuma morte de campeão, a partida será reiniciada. Caso o contrário, deverá seguir a realização da partida.

O jogador que perder a conexão com o jogo ou deixá-lo intencionalmente sem prévia autorização será punido pelos organizadores do campeonato. Nessa situação, o jogo continuará sem interrupções.

Em caso de perda da conexão devido a um problema no servidor a partida será reiniciada, mantendo mesmos banimentos e campeões selecionados, bem como os mesmos feitiços de invocador e runas.

Como regra geral, o jogo poderá ser reiniciado em caso de falha de conexão ou de hardware por parte de qualquer um dos jogadores da partida, desde que ainda não tenha ocorrido nenhuma morte e não tenha se passado 5 minutos de jogo.

Em caso de **restart**, o jogo deverá ser criado como **Draft Pick** e seguir os mesmos banimentos e escolhas de campeões do jogo antes de ser reiniciado.

2. DAS CONFIGURAÇÕES DOS JOGADORES

- Todas as configurações dentro do jogo (resolução, qualidade de cor, brilho, gama e etc.) serão liberadas para um melhor proveito dos jogadores.
- Será permitido o uso de equipamentos periféricos pessoais, tais como: **fones de ouvido, microfones, headsets, mousepads, teclados e mouses**.

3. DAS PROIBIÇÕES

- É proibido o uso de um jogador não informado previamente;
- É proibido o uso de *bugs* que mudem o princípio do jogo;
- É proibido o uso de qualquer programa de *cheat*;
- É proibido o uso de qualquer programa malicioso;
- É proibido o uso de qualquer configuração/programa além das permitidas pelo League of Legends;
- É proibido xingamentos, insultos e palavrões no bate-papo do jogo;
- É proibido ofender ou desrespeitar qualquer jogador do time adversário, bem como qualquer membro da organização e/ou qualquer espectador do campeonato;
- É proibido deixar o oponente vencer uma partida intencionalmente;
- É proibido desconectar intencionalmente;
- É proibido qualquer atitude antidesportiva;
- É proibido jogar com a conta de outro jogador.

4. DAS PUNIÇÕES

Se um jogador agir em detrimento a qualquer das proibições, este poderá ser julgado e punido pela organização do campeonato com uma das seguintes punições:

- Advertência;
- Inatividade do jogador;
- Vitória instantânea para o time adversário.

REGULAMENTO - BOMBA PATCH 81

1. DAS CONFIGURAÇÕES DAS PARTIDAS

Todas as partidas terão as seguintes pré-configurações:

- Tempo: 10 minutos;
- Dificuldade: 6 estrela;
- Setas: Cima, ambas;
- Câmera: Larga, podendo ser alterada mediante acordo entre os jogadores;
- Substituições: 3;
- Contusões: Ativado;
- Efeitos no estádio: Desativado;
- Clima: Limpo, dia;
- Torcidas: 1 estrela, ambas;
- Radar: Ativado, inferior da tela;
- Barra de Stamina: Ativada.

2. DAS REGRAS GERAIS

Todos os times e seleções estão liberados para escolha dos jogadores.

Paralisações são permitidas apenas em bola parada (lateral, escanteio, tiro de meta...), interrupções feitas fora desses momentos serão punidas com um gol a favor do adversário.

Somente na final, o empate será decidido por prorrogação e pênalti. Nos demais confrontos, haverá apenas os pênaltis.

NÃO é permitido pausar o jogo com intenção de **comprometer** o oponente. Se isso acontecer, o jogador perderá o round. Também **NÃO** é permitido configurar os botões padrão do jogo.

O formato das partidas será **MD1**. Somente a final será **MD3**.

Caso haja descumprimento do que foi dito acima, o jogador será **advertido** e devidamente **punido**. Dúvidas serão respondidas durante o torneio.

REGULAMENTO - DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

A configuração **HEALTH BARS** deverá estar no máximo.

A configuração de **CUSTOM** é permitida.

NÃO é permitido pausar o jogo com intenção de **comprometer** o oponente. Se isso acontecer, o jogador perderá o round. Também **NÃO** é permitido configurar os botões padrão do jogo.

O mapa da partida será **aleatório**, porém, é válido que os jogadores entrem num consenso e decidam em que mapa querem jogar. A organização também poderá decidir.

A escolha do personagem é livre. O formato das partidas será **MD3**, somente a final será **MD5**.

Caso haja descumprimento do que foi dito acima, o jogador será **advertido** e devidamente **punido**. Dúvidas serão respondidas durante o torneio.

REGULAMENTO - DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3

NÃO é permitido utilizar a configuração de personalização **Red Potara**.

NÃO é permitido pausar o jogo com intenção de **comprometer** o oponente. Se isso acontecer, o jogador perderá o round. Também **NÃO** é permitido configurar os botões padrão do jogo.

O mapa da partida será **aleatório**, porém, é válido que os jogadores entrem num consenso e decidam em que mapa querem jogar. A organização também poderá decidir.

A escolha do personagem é livre, porém, **NÃO** é permitido escolher os personagens já transformados. O formato das partidas será **MD3**, somente a final será **MD5**.

Caso haja descumprimento do que foi dito acima, o jogador será **advertido** e devidamente **punido**. Dúvidas serão respondidas durante o torneio.

REGULAMENTO - GUITAR HERO 3: LEGENDS OF ROCK

Dificuldade **HARD**.

Música será decidida **aleatoriamente**.

NÃO é permitido pausar o jogo com intenção de **comprometer** o oponente. Se isso acontecer, o jogador perderá o round. Também **NÃO** é permitido configurar os botões padrão do jogo.

O formato das partidas será **MD3**, somente a final será **MD5**.

Caso haja descumprimento do que foi dito acima, o jogador será **advertido** e devidamente **punido**. Dúvidas serão respondidas durante o torneio.

REGULAMENTO - NARUTO ULTIMATE NINJA 5

NÃO é permitido utilizar o **ajudante** (função do botão R1). Para contê-lo, será selecionado a sua execução **MANUAL**. Caso ativada com o segundo clique do botão, o jogador **perderá** o round.

NÃO é permitido pausar o jogo com intenção de **comprometer** o oponente. Se isso acontecer, o jogador perderá o round. Também **NÃO** é permitido configurar os botões padrão do jogo.

O mapa da partida será **aleatório**, porém, é válido que os jogadores entrem num consenso e decidam em que mapa querem jogar. A organização também poderá decidir.

A escolha do personagem é livre, porém, **NÃO** é permitido escolher os personagens já

transformados. O formato das partidas será **MD3**, somente a final será **MD5**.

Caso haja descumprimento do que foi dito acima, o jogador será **advertido** e devidamente **punido**. Dúvidas serão respondidas durante o torneio.

REGULAMENTO - NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Serão jogados os modos **DRIFT**, **DRAG** e **STREET X**. Decididos por sorteio, vence aquele que conseguir duas vitórias em dois modos.

Cada modo será jogado até **3 vezes**, vence aquele que conseguir duas vitórias.

As configurações da partida serão determinadas de modo a proporcionar o melhor para o contexto da competição.

NÃO é permitido pausar o jogo com intenção de **comprometer** o oponente. Se isso acontecer, o jogador perderá o round. Também **NÃO** é permitido configurar os botões padrão do jogo.

O mapa da partida será **aleatório**, porém, é válido que os jogadores entrem num consenso e decidam em que mapa querem jogar.

A escolha dos carros é livre. O formato das partidas será **MD3**, somente a final será **MD5**.

Caso haja descumprimento do que foi dito acima, o jogador será **advertido** e devidamente **punido**. Dúvidas serão respondidas durante o torneio.

REGULAMENTO - TEKKEN 5

Cada partida terá duração de **60** segundos.

NÃO é permitido pausar o jogo com intenção de **comprometer** o oponente. Se isso acontecer, o jogador perderá o round. Também **NÃO** é permitido configurar os botões padrão do jogo.

O mapa da partida será **aleatório**, porém, é válido que os jogadores entrem num consenso e decidam em que mapa querem jogar. A organização também poderá decidir.

A escolha do personagem é livre. O formato das partidas será **MD3**. Somente a final será **MD5**.

Caso haja descumprimento do que foi dito acima, o jogador será **advertido** e devidamente **punido**. Dúvidas serão respondidas durante o torneio.

REGULAMENTO - TWISTED METAL HEAD ON

As disputas serão realizadas no estilo **1 contra todos**, onde dois jogadores vão poder participar por rodada.

As avaliações serão feitas de modo que o jogador que pontuar mais será o vencedor.

NÃO é permitido pausar o jogo com intenção de **comprometer** o oponente. Se isso acontecer, o jogador perderá o round. Também **NÃO** é permitido configurar os botões padrão do jogo.

A escolha dos carros é livre. O formato das partidas será **MD3**, somente a final será **MD5**.

Caso haja descumprimento do que foi dito acima, o jogador será **advertido** e devidamente **punido**. Dúvidas serão respondidas durante o torneio.

REGULAMENTO - WWE SMACK DOWN VS RAW 2011

Será **NORMAL MATCH** com tempo limite a ser determinado para o melhor contexto da competição.

As configurações padrão do jogo serão mantidas.

NÃO é permitido pausar o jogo com intenção de **comprometer** o oponente. Se isso acontecer, o jogador perderá o round. Também **NÃO** é permitido configurar os botões padrão do jogo.

O formato das partidas será **MD1**. Somente a final será **MD3**.

Caso haja descumprimento do que foi dito acima, o jogador será **advertido** e devidamente **punido**. Dúvidas serão respondidas durante o torneio.

REGULAMENTO - ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (SNES)

É proibido escolher **Noob Saibot**.

É proibido **combos infinitos**.

Deverá ser colocado o menu secreto **KOOL STUFF** (→, ↑, B, B, A, ↓, ↑, B, ↓, ↑, B), deixar tempo infinito e selecionar a tela **THE PIT 3** por ter menos bugs.

Todas as partidas serão com **2 personagens** cada player, não sendo permitido pegar repetidos.

NÃO é permitido pausar o jogo com intenção de **comprometer** o oponente. Se isso acontecer, o jogador perderá o round. Também **NÃO** é permitido configurar os botões padrão do jogo.

O formato das partidas será **MD3**. Somente a final será **MD5**.

Caso haja descumprimento do que foi dito acima, o jogador será **advertido** e devidamente **punido**. Dúvidas serão respondidas durante o torneio.

REGULAMENTO CLASH ROYALE (MOBILE)

1. DA ESTRUTURA DAS PARTIDAS

O formato das partidas será **MD3**. Somente a final será **MD5**. O perdedor pode banir uma carta do deck do adversário para a próxima partida do MD3/MD5. Os critérios de desempate serão aplicados conforme a ordem a seguir: maior vida somada das torres restantes; novo confronto (com os mesmos personagens).

2. DAS OBRIGAÇÕES E PUNIÇÕES

Cada jogador tem a responsabilidade de possuir seu próprio aparelho celular com o jogo devidamente instalado, a equipe organizadora não tem obrigação de fornecer tais dispositivos.

NÃO é permitido pausar o jogo com intenção de **comprometer** o oponente. Se isso acontecer, o jogador perderá o round. Também **NÃO** é permitido configurar os botões padrão do jogo.

Caso haja descumprimento do que foi dito acima, o jogador será **advertido** e devidamente **punido**. Dúvidas serão respondidas durante o torneio.

CONTATO

Em caso de dúvidas, deve-se entrar em contato com um dos membros da organização do campeonato:

DISCENTES:

- Rossinaldo Júnior (9 8703-1205);
- Xaxá Neto (9 9666-2379);
- Thiago Martins (9 9705 9307);
- Victor Hugo (9 8862-2596);
- Rary Gonçalves (9 8771-8209);
- Raul Victor (9 8883-5224);
- Pedro Vinicius (9 9131-1684);
- Lucas Vinicius;
- Caio Medeiros (9 9833-3375).
- Bryan Oliveira (9 8709 3515);
- Mikéias Gabriel (9 9808 3737);
- Yago Ferreira (9 9152 3749).

SERVIDORES:

- Rodrigo Ronner (9 9411-2964);
- Abrahão Lopes (9 8716-4902).