



## IFRN - CAMPUS MOSSORÓ 3º CAMPEONATO DE JOGOS ELETRÔNICOS REGULAMENTO GERAL

### 1. DISPOSIÇÕES GERAIS

Este regulamento define as regras do **3º 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 **3º Campeonato de Jogos Eletrônicos** será realizado durante a semana da SECITEX (**Semana de Ciência, Tecnologia e Extensão do Instituto Federal do Rio Grande do Norte**), nos dias **16 a 18 de outubro, das 08h às 18h**, no **Laboratório VII de Informática (Lab. de redes)** 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**.

### 2. DAS VERSÕES DO JOGO

A organização busca realizar o campeonato com os seguintes jogos:

Para **PC**: **Counter-Strike Global Offensive (CSGO)** 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 Tenkaichi 3**, **Guitar Hero III: Legends of Rock**, **NFS Underground 2**, 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, Free Fire e Brawl Star** tendo como necessidade o acesso a conta ativa de cada jogador inscrito.

### 3. DAS INSCRIÇÕES

As inscrições serão realizadas durante o período de **01 a 10 de Outubro de 2019**. 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 **10 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, **2** 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 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 GO: [https://challonge.com/pt/CSGO\\_CJE](https://challonge.com/pt/CSGO_CJE)
- League of Legends: [https://challonge.com/pt/LOL\\_CJE](https://challonge.com/pt/LOL_CJE)
- Bomba Patch 81: [https://challonge.com/pt/BP\\_CJE](https://challonge.com/pt/BP_CJE)
- Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3: [https://challonge.com/pt/DBZBT3\\_CJE](https://challonge.com/pt/DBZBT3_CJE)
- Guitar Hero 3: Legend of Rock: [https://challonge.com/pt/GH3\\_CJE](https://challonge.com/pt/GH3_CJE)
- Need For Speed Underground 2: [https://challonge.com/pt/NFS2\\_CJE](https://challonge.com/pt/NFS2_CJE)
- Ultimate Mortal Kombat 3: [https://challonge.com/pt/UMK3\\_CJE](https://challonge.com/pt/UMK3_CJE)
- Clash Royale (solo): [https://challonge.com/pt/CRSOLO\\_CJE](https://challonge.com/pt/CRSOLO_CJE)
- Free Fire: [https://challonge.com/pt/FF\\_CJE](https://challonge.com/pt/FF_CJE)
- Brawl Stars: [https://challonge.com/pt/BS\\_CJE](https://challonge.com/pt/BS_CJE)

### 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 GO

### 1.DAS REGRAS DA PARTIDA

Cada round terá dois minutos de duração, e vencerá o time que chegar em 16 pontos primeiros. Em caso de empate em 15x15, 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: **Dust2, Mirage, Inferno, Vertigo, Overpass, Nuke e 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 **10 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, será iniciado do pistol (primeira rodada da partida).

## 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 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 - 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 - 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.

## **REGULAMENTO FREE FIRE (MOBILE)**

### **1. DA ESTRUTURA DAS PARTIDAS**

O formato das partidas serão **TRÊS JOGOS**. A pontuação será decidida conforme colocação na partida. Que serão dispostos em 10 posições onde os 10 primeiros colocados somarão pontos variando de 0 a 10 de acordo com a colocação. Para critérios de desempate, o **número de kills** total será levado em consideração, caso o empate persista, será observado a soma do tempo vivo em todas as partidas.

### **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 fazer “Squad” ou “Duo” dentro da partida, no intuito de comprometer ou vencer o campeonato.

**PROIBIDO O USO DE HACK** dentro ou fora da partida.

**PROIBIDO** o uso de **BUGS**.

**PROIBIDO** o uso de lança granada.

**PROIBIDO** matar atropelado com qualquer veículo.

**NÃO** é permitido “passar call” (entregar a posição do inimigo para outra pessoa).

Se isso acontecer, o jogador o jogador será banido do campeonato e não poderá participar de campeonatos futuros dentro do instituto.

Também **NÃO** é permitido configurar os botões padrão do jogo.

Dúvidas serão respondidas durante o torneio.

## **REGULAMENTO - BRAWL STARS (MOBILE)**

### **5. DAS REGRAS DA PARTIDA**

Os times disputarão 5(cinco) partidas em mapas aleatórios entre os modos do jogo( não incluso o modo combate solitário) em equipes de 3x3. Vence o time que chegar a 3 vitórias primeiro. Cada time possuirá o direito de efetuar 2(dois) banimento de campeão ao time inimigo no início de cada rodada. Tendo em vista o número de banimentos, os jogadores inscritos no campeonato necessitam de no mínimo 3(três) campeões habilitados no jogo.

Ao ser chamado para iniciar uma partida, o time terá **10 minutos** para configurar qualquer aspecto necessário nos celulares 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.

Os times poderão substituir jogadores apenas **depois** de duas rodadas, 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 celular, que prejudique sua equipe, a partida será reiniciada mantendo os mesmos banimentos e escolhas da partida.

O jogador desconectar do jogo intencionalmente sem prévia autorização será punido pelos organizadores do campeonato e o time continuará a partida sem ele.

### **6. DO NÚMERO DE INSCRIÇÕES**

Se caso houver um número de inscrições menor que 3(três) equipes, e com no

mínimo 6 jogadores, o campeonato acontecerá no formato no qual todos jogam entre si em uma melhor de 15(quinze) onde vence quem possuir o maior número de melhores colocações entre os jogadores. Em caso de empates, serão efetuadas outras 4 rodadas em mapas aleatórios do modo solitário até que haja um desempate entre os jogadores.

- Neste cenário, não haverá banimento;
- Caso um jogador vença 2(duas) rodadas com um mesmo campeão, terá que efetuar a troca deste e só poderá pegá-lo novamente após duas rodadas que se passarem;
- Haverá uma pausa de 5(cinco) minutos a cada 5 rodadas.
- os jogadores podem efetuar a troca do seu campeão a cada rodada caso queiram mas sem extrapolar o tempo de 15(quinze) segundos;

## 7. DAS CONFIGURAÇÕES DOS JOGADORES

- As configurações referentes a luminosidade, brilho, gráfico, sons, sensibilidade, roupas de personagem e semelhantes ficará à critério do jogador contanto que não gere uma vantagem competitiva.
- Não será permitido uso de aparelhos, equipamentos, programas ou semelhantes que favoreçam/ajudem a ter vantagem sobre os outros jogadores.

## 8. 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 Brawl Stars;
- 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.

## **9. 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.

## **CONTATO**

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

### *DISCENTES:*

- Ruan Vale (84 99988-6939)
- Maycon Damasceno (84 99612-4668)
- Pedro Lucas (84 99653-2882)
- Axel Marlon (84 8838-0668)

### *SERVIDORES:*

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