

Regulamento Unifucamp Game Arena

SUMÁRIO

1. Elegibilidade de Jogadores	2
1.1 Idade dos Jogadores	
1.2 Documentação dos jogadores	
2. Programação do Evento	3
2.1 Premiação	
2.2 Evento de Cosplay	
2.3 Chaveamento	
3. Elegibilidade de equipe e Regras para formação	4
3.1 Elegibilidade das Equipes	
3.2 Requisitos de Formação	
3.3 Quebra dos Termos de Uso	
3.4 Inscrições	
4. Punições/Irregularidades	5
4.1 Conduta dos jogadores	
4.1.1 Conduta Competitiva	
4.1.2 Espírito Esportivo	
4.1.3 Atitudes Desonestas	
4.1.4 Conspiração	
4.1.5 Integridade Competitiva	
4.1.6 Hacking	
4.1.7 Exploração	
4.1.8 Monitor dos Espectadores	
4.1.9 Compartilhamento de Conta	
4.1.10 Programas de Trapaça	

5. Regras de Jogo

6

5.1 Partida

5.1.1 Configurações da Partida

5.1.2 Início da Partida

5.1.3 Pausa Tática

Introdução e propósito do evento

Nós, alunos do curso de Ciência da Computação, temos como objetivo entreter, com o apoio da Universidade UNIFUCAMP, para um evento de jogos eletrônicos (VALORANT) que será realizado no espaço de estudos da universidade. Caso seja preciso entrar em contato, utilizar a rede social Instagram com o nome de “Unifucamp Game Arena”.

- O evento será realizado no espaço da Universidade UNIFUCAMP cujo endereço é “**Av. Brasil Oeste, s/n - Jardim Zenith II, Monte Carmelo - MG, 38500-000**”.
- Locais em que o evento irá ser realizado: **Sala 01 de informática e Anfiteatro**, ambos os dias os locais serão utilizados.
- Os jogadores poderão trazer consigo um Teclado, Mouse, Mousepad e/ou um Fone/Headset.
- São proibidos os itens: **Materiais metálicos (Exceto os itens citados acima), Armas brancas ou Armas de fogo.**
- A Universidade não irá disponibilizar transporte para as equipes.
- O evento disponibilizará apenas 16 vagas com 5 pessoas em cada equipe.
- A universidade irá disponibilizar computadores compatíveis e segurança a todos os presentes.

Configurações dos computadores que os competidores irão utilizar:

- Processador: 13th Gen Intel(R) Core(TM) i3-13100 3.40 GHz
- RAM: 8,00 GB
- Placa de Vídeo (Integrada com o Processador): Intel(R) UHD Graphics 730

Todos os computadores se **encaixam perfeitamente** na gameplay suave do VALORANT.

1. Elegibilidade de Jogadores

Para não haver desentendimento e para ser elegível ao campeonato, cada jogador deve atender às condições abaixo:

1.1 Idade dos Jogadores

Todos os jogadores devem ter 15 (quinze) anos completos no momento da inscrição para participar de todas as etapas propostas.

1.2 Documentação dos Jogadores

Todas as equipes devem ter os documentos **(com foto)** dos jogadores para participarem de todas as etapas do evento.

2. Programação do Evento

O evento terá 3 dias de duração, tendo o dia 01/06/2024 como dia para seletiva dos times que seguirão para a próxima etapa.

Horários: Dia 01/06/2024: 08 horas (manhã) às 17 horas (tarde)

Dia 06/06/2024: 19 horas (noite) às 22 horas (noite)

Dia 07/06/2024: 19 horas (noite) às 22 horas (noite)

O sorteio do chaveamento será divulgado nas redes sociais, assim como o evento será divulgado em todo seu período de duração. Semifinais e Final ocorrerão no "Anfiteatro" da Universidade tendo contato com o público e com direito a transmissão ao vivo para pessoas de fora da Universidade.

2.1 Premiação

Todos os jogadores que conseguirem se classificar para as quartas de finais do campeonato receberão 1 (uma) medalha (40 ao total) e 1 (uma) camiseta (40 ao total) decorada com: Logo do evento, escrita (Competidor) e respectivos patrocínios. Para o time vencedor do evento, receberá um troféu personalizado pelos organizadores do evento e 1 (um) gift card de R\$100,00 reais para cada integrante do time vencedor.

2.2 Evento de Cosplay

Para os respectivos espectadores do evento, será feito um "evento" de cosplay com 4 Medalhas e 1 troféu personalizado para o melhor cosplay que será decidido durante o evento.

2.3 Chaveamento

A forma de seleção dos times no evento será feita através de um sorteio realizado pelos organizadores do evento. Nele terão 16 times, que competirão a eliminatória para se classificarem para a próxima etapa, onde apenas 8 desses 16 times se classificam. Desses 8 times apenas 4 deverão seguir para a próxima etapa, formando a última chave com os 2 times restantes.

3. Elegibilidade de equipe e Regras para formação

3.1 Elegibilidade de equipe

A formação de equipes irá ocorrer logo após a ficha de inscrição ser divulgada, seguindo as seguintes regras:

- A equipe deverá ser representada por um capitão, que deverá ter o nome dos jogadores.
- A equipe se compromete a participar de todas as etapas/partidas durante toda a competição, estando sujeita a eliminação total do evento caso não cumpra as regras propostas.
- Todas as equipes devem apresentar um nome que será usado como identificação da equipe no evento. Não será permitido as equipes usarem algum nome obscuro ou ofensivo.
- Todas as equipes devem estar cientes de seu dever após sua inscrição, assim, chegando 30 minutos com antecedência ao local que o evento será realizado. Caso a equipe não compareça ao local com atraso de 15 minutos, a equipe será eliminada por W.O.

3.2 Requisitos de Formação

Todas as equipes devem conter 6 (seis) jogadores no total, 5 estando presentes na disputa com opção de 1 jogador reserva. Sendo proibido a criação de uma equipe com apenas 4 (quatro) jogadores ou menos.

3.3 Quebra dos Termos de Uso

Qualquer jogador que tiver sua conta suspensa por infringir os Termos de Uso do VALORANT, resultará em eliminação da **EQUIPE**.

3.4 Inscrições

A inscrição para participação do campeonato irá ser feita através de um formulário divulgado pela Universidade e pela rede social própria do evento, tendo sua duração de 01/05/2024 até 25/05/2024. Cada jogador terá a **OBRIGAÇÃO** de trazer “1 kg de alimento não perecível” e “R\$10,00 por participante” para a confirmação de sua inscrição como jogador/equipe. **Todas as equipes que fizerem a sua inscrição,**

automaticamente irão estar concordando com todas as regras propostas e a utilização das imagens do jogador/equipe durante o evento.

4. Punições/Irregularidades

Todas as regras citadas serão julgadas pelos coordenadores do evento.

4.1 Conduta dos Jogadores

Todos os Jogadores devem ter conduta respeitosa sobre a equipe adversária, caso ocorra quebra de regras ou má conduta resultará em eliminação da **EQUIPE**.

4.1.1 Conduta Competitiva

4.1.2 Espírito Esportivo

Qualquer atitude que seja contrária de um Espírito Esportivo não será tolerada, resultando em eliminação da equipe. Não irá ser permitido qualquer tipo de linguajar ofensivo/obsceno.

4.1.3 Atitudes desonestas

As ações abaixo serão consideradas desonestas e poderão sofrer penalidades, como a eliminação da equipe.

4.1.4 Conspiração

A conspiração é definida como qualquer acordo entre dois (2) ou mais jogadores e/ou equipes que tem como finalidade prejudicar outra equipe ou jogador. Conspiração inclui, mas não se limita a:

- Jogo leve, definido por um acordo entre dois (2) jogadores ou mais para não atacar, impedir, ou de qualquer maneira jogar de uma maneira razoavelmente diferente de um modo competitivo.
- Acordo entre equipes para divisão de premiação e/ou qualquer forma de compensação.
- Enviar ou receber sinais eletrônicos de qualquer outra forma para aliados ou de terceiros.
- Perder propositalmente o jogo por compensação, ou por qualquer outra razão.

4.1.5 Integridade Competitiva

Espera-se que todas as equipes joguem o seu melhor em todo o evento, evitando qualquer comportamento incompatível com os princípios do espírito esportivo e fair play. Para fins de esclarecimento, a composição de times e a fase de escolha dos agentes não serão consideradas quando analisado se esta regra foi violada ou não.

4.1.6 Hacking

É extremamente proibido qualquer uso de programa de terceiros ou qualquer alteração feita no cliente do VALORANT por jogador, equipe, ou qualquer pessoa que tenha agido em nome do jogador ou equipe. Resultando assim em eliminação da equipe do evento.

4.1.7 Exploração

Exploração é definida como o uso de um bug para buscar vantagem durante um jogo. Explorações incluem, mas não se limitam a atos como: Falhas com habilidades de Campeões, ou qualquer outra função do jogo que não funcione como o esperado determinado pelos coordenadores do evento.

4.1.8 Monitor dos espectadores

Proibido a tentativa de “olhar” os monitores dos espectadores durante o campeonato, resultando em eliminação da equipe.

4.1.9 Compartilhamento de Conta

Proibido o ato de jogar na conta de outro jogador ou solicitar, induzir, estimular alguém a jogar na conta de outro jogador.

4.1.10 Programas de trapaça

O uso de qualquer ferramenta ou programa com a finalidade de trapacear.

4.1.11 Desconexão intencional

Proibido desconectar-se da partida em execução sem motivo ou razão. Caso ocorra este problema, é permitido a solicitação de ajuda aos coordenadores do evento.

5. Regras de Jogo

Durante todo o evento, haverá um “Juiz” durante as partidas entre as equipes. O Juiz irá utilizar este regulamento para julgar os jogadores/equipes. **A versão que será usada no evento é a mais atual na data de início do evento.**

5.1 Partida

5.1.1 Configurações da Partida

A configuração da partida personalizada deve seguir as seguintes instruções (botão “Opções”):

- Permitir Cheats: Desligado;
- Modo Torneio: Ligado;
- Prorrogação: Ligado;
- Jogar Por Todas as Rodadas: Desligado;

5.1.2 Início da Partida

Um jogo será iniciado imediatamente após o processo de escolha dos agentes, salvo decisão contrária de um dos coordenadores do evento. Os jogadores não têm permissão para sair da partida durante o tempo entre o fim do processo de escolha dos agentes e início do jogo. Qualquer anotação ou material impresso que os times possam ter usado durante a etapa pré-jogo deve ser recolhido antes da partida começar.

5.1.3 Pausa Tática

Cada equipe terá direito a uma pausa tática de 1 minuto por lado (uma pausa do lado Defensor e uma pausa do lado Atacante).

A pausa deverá ser acionada somente no freezetime (tempo de compra antes do início de um round) e nunca usada durante o andamento de um round. A equipe que pausar a partida deverá informar o motivo ao adversário imediatamente.

Em caso de prorrogação, cada equipe terá direito a 1 pausa tática.

Para efeitos desta regra não serão permitidas a utilização das pausas anteriores caso a equipe ainda não tenha utilizado, ou seja, a equipe só poderá realizar uma pausa durante toda a prorrogação, independentemente de ter utilizado ou não as pausas anteriores.

