

# Regulamento E-games

## SUMÁRIO

### *Introdução e propósito do evento*

<b>1. Regras Gerais E-games</b>	<b>2</b>
<b>2. Elegibilidade de Jogadores</b>	<b>2</b>
2.1 Idade dos jogadores	
2.2 Documentação dos jogadores	
<b>3. Programação do Evento</b>	<b>3</b>
3.1 Premiação	
3.2 Chaveamento	
3.3 Repescagem	
<b>4. Elegibilidade de equipe e Regras para formação</b>	<b>3</b>
4.1 Elegibilidade das equipes	
4.2 Requisitos de Formação	
4.3 Quebra dos Termos de Uso	
4.4 Inscrições	
<b>5. Penalidades/Irregularidades</b>	<b>4</b>
<b>5.1 Conduta dos jogadores</b>	
5.1.1 Conduta competitiva	
5.1.1.1 Atitudes desonestas	
5.1.1.1.1 Conspiração	
5.1.1.1.2 Integridade Competitiva	
5.1.1.1.3 Hacking	
5.1.1.1.4 Exploração	
5.1.1.1.5 Monitor dos espectadores	

5.1.1.1.6 Compartilhamento de Conta

5.1.1.1.7 Programas de trapaça

5.1.1.1.8 Desconexão intencional

## 6. Regras de jogo

6

### 6.1 Regras do League of Legends

## **Introdução e propósito do evento**

Nós, alunos do primeiro e terceiro períodos do curso de Ciência da Computação e colaboração com o primeiro período de Educação Física, temos como objetivo entreter e convidar os residentes de Monte Carmelo-MG, com o apoio da Universidade UNIFUCAMP, para um evento de jogos eletrônicos (League of Legends) que será realizado no espaço de estudos da universidade. Caso seja preciso entrar em contato, utilizar a rede social Instagram com o nome de “E-games”.

- 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**”.
- Data e horário de início do evento será nos dias **05/06/2023 às 19 horas (noite) às 22 horas (noite) e 06/06/2023 às 18 horas (noite) às 22 horas (noite)**.
- Local: **Sala 02 de informática e Anfiteatro**, ambos os dias os locais serão utilizados.
- Os equipamentos serão disponibilizados pela Universidade (exceto fone de ouvido ou headset).
- São proibidos os itens: **Proibido mochilas, Materiais metálicos (Exceto fones ou Headsets), Armas brancas ou Armas de fogo.**
- A Universidade não irá disponibilizar transporte para as equipes.
- A expectativa é que entre 12 e 14 equipes participem contando por volta de 60 a 70 pessoas.
- A universidade irá disponibilizar equipamentos de informática e também segurança a todos presentes.

## **2. Elegibilidade de Jogadores**

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

## **2.1 Idade dos Jogadores**

Todos os jogadores devem ter 16 (dezesesseis) anos completos no momento da inscrição para participar de todas as etapas propostas.

## **2.2 Documentação dos Jogadores**

Todas as equipes devem ter os documentos dos jogadores para participarem de todas as etapas do evento.

## **3. Programação do Evento**

O evento será realizado nos dias 02/06 e 03/06 seguindo os horários:

Horários: Dia 05/06/2023: 19 horas (noite) às 22 horas (noite)

Dia 05/06/2023: 18 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 contado com o público e com direito a transmissão ao vivo para pessoas de fora da Universidade.

### **3.1 Premiação**

A premiação será disponibilizada ao time finalista em forma de dinheiro com uma quantia ainda não definida, juntamente com um troféu e uma possível doação de "RP" fornecidos pela desenvolvedora do jogo.

### **3.2 Chaveamento**

No evento terão 12 times e esses mesmos 12 times serão divididos em duas chaves de 6 times cada. Desses 6 times apenas 3 deverão seguir para a próxima etapa, formando duas chaves de 3 times. Para não ficar uma chave de número ímpar iremos utilizar a repescagem.

### **3.3 Repescagem**

De todos os times que perderam no início do evento serão analisados dentro dos parâmetros do game para uma repescagem. Assim, formando 2 chaves de 4 times.

A forma de análise será da seguinte forma:

- Time com maior número de destruição de torres inimigas em todos os jogos.

Dessa forma, os 2 melhores times serão selecionados e levados para a próxima chave de 4 times.

## **4. Elegibilidade de equipe e Regras para formação**

### **4.1 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 documento e 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 cujo nome será usado como identificação no evento, podendo usar logotipos. Caso as equipes usem algum nome obsceno ou ofensivo.
- Proibido time formado por instituições diferentes (Obrigatório todos serem da mesma instituição).
- 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.

### **4.2 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.

### **4.3 Quebra dos Termos de Uso**

Qualquer jogador que tiver sua conta suspensa por infringir os Termos de Uso do League of Legends serão eliminados automaticamente do evento.

### **4.4 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 da postagem até o início do evento. Cada jogador terá o dever de trazer “1 kg de alimento não pericível” para a confirmação de sua inscrição como jogador/equipe.

## **5. Punições/Irregularidades**

## **5.1 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**.

### **5.1.1 Conduta Competitiva**

#### **5.1.1.1 Atitudes desonestas**

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

##### **5.1.1.1.1 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.

##### **5.1.1.1.2 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 pick/ban não serão consideradas quando analisado se esta regra foi violada ou não.

##### **5.1.1.1.3 Hacking**

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

##### **5.1.1.1.4 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 ao comprar itens, falhas com monstros da selva, falhas com habilidades de Campeões, ou qualquer outra função do jogo que não funcione como o esperado determinado pelos coordenadores do evento.

#### **5.1.1.1.5 Monitor dos espectadores**

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

#### **5.1.1.1.6 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.

#### **5.1.1.1.7 Programas de trapaça**

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

#### **5.1.1.1.8 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.

## **6. Regras de jogo**

As regras propostas abaixo entram em acordo com as Regras propostas pela própria empresa desenvolvedora do jogo. Descumprimento das regras atribuído por uma equipe e/ou jogador, resultará em desclassificação da equipe e/ou jogador.

### **6.1 Regras do League of Legends**

