

REGULAMENTO PARA INSCRIÇÃO DAS EQUIPES COMPETIDORAS E PALESTRAS NO UFGD GAME CUP

19 e 20 de abril de 2016

Capítulo I – Da finalidade

Art. 1º. A Comissão Organizadora do Projeto UFGD Game Cup a ser realizado nos dias 19 e 20/04/2016, tem como objetivo principal de despertar nos acadêmicos e demais participantes o interesse pelas diversas formas de se empreender no mundo corporativo, dentre elas se destaca o setor de jogos eletrônicos para o público jovem, sendo assim, proporcionará a oportunidade de alunos e demais membros da comunidade a participarem de palestras relacionadas ao setor de jogos e casos de empreendedores de sucesso.

Capítulo II – Das inscrições

Art. 2º. O prazo estabelecido para as inscrições tanto das equipes que irão competir, quanto para as pessoas que irão assistir somente as palestras, será do dia 01 a 15 de Abril de 2016.

Art. 3º. A inscrição serão gratuitas e deverá ser feitas pelo site: www.ufgdgamecup.com.br onde o participante terá que preencher o formulário, baixar o comprovante de inscrição, dirigir-se a Faculdade de Administração, Ciências Contábeis e Economia (FACE), na sala da secretaria acadêmica e recolher o comprovante de inscrição com o secretário André, localizada na Unidade II, Rodovia Dourados - Itahum, Km 12 - (FACE); Telefone para contato 3410-2046 / 9115-6364.

Art. 4º. Haverão duas modalidades para a participação do evento:

1. Para os que irão participar do campeonato, essa modalidade permitirá o participante competir e assistir as palestras do evento, gerando um certificado de 8 horas. A inscrição nessa modalidade deverá ser feita apenas com o grupo formado como descrito no Art. 7º.

O prazo para entregar a ficha da inscrição será de 5 dias úteis a partir da data de inscrição, passando esse período a ficha será desconsiderada e abrirá vaga para uma nova inscrição.

2. Os que irão somente assistir as palestras, essa modalidade permitirá ao participante assistir as palestras e assistir as competições do campeonato, gerando um certificado de 4 horas.

Capítulo III – Das vagas

Art. 5º. Haverão 80 vagas para os participantes que desejarem competir no campeonato, totalizando 16 equipes ao todo, e mais 70 vagas para as pessoas que desejarem apenas participar das palestras.

Capítulo IV – Das regras

Art. 6º. As regras gerais são:

1. O Jogador que chegar atrasado à competição, só poderá entrar no próximo *round*.
2. Será decidida qual equipe iniciará em cada papel através de "cara ou coroa" entre os capitães, onde o vencedor terá o direito de escolher. A disputa será realizada no exato início da partida, no caso de ausência de uma das equipes, esta perde o direito de participar da disputa, dando automaticamente o direito à equipe adversária de escolher qual seu papel inicial.
3. No caso de o atraso superar 5 minutos será declarada vitória da equipe presente por WO.
4. Todas as partidas serão realizadas no mesmo dia incluindo a final do campeonato.
5. Estarão disponíveis dois laboratórios de informática onde em cada um deles permanecerão duas equipes das quais cada uma enfrentará a equipe adversária do laboratório ao lado, não estando assim os adversários na mesma sala durante o jogo.
6. Os equipamentos a serem utilizados serão os disponíveis nos laboratórios, para uma competição equilibrada, será permitida a utilização de fone de ouvido (headset), porém cada jogador deverá providenciar o seu. A organização não fornecerá.

Capítulo V – Das equipes

Art. 7º. Apenas as equipes que atenderem os requisitos a seguir serão aceitas para o campeonato:

1. As equipes deverão ter somente 5 membros, sendo que um deles deverá representar o grupo (líder), que será o responsável pelo sorteio e eventual recebimento da premiação.
2. Cada equipe deverá apresentar no ato da inscrição um nome para a identificação da mesma.

Capítulo VI – Das mudanças de regras

Art. 8º. A Direção do evento reserva-se o direito de remover ou alterar as regras sem aviso prévio. A Direção do evento também se reserva o direito de fazer julgamento sobre casos que não são especificamente suportados ou detalhados neste livro de regras

ou mesmo as ações que vão contra este livro de regras podem ser tomadas em casos extremos para preservar o *fair play* e desportivismo.

Art. 9º. O conteúdo de protestos, pedidos de ajuda, discussões ou qualquer outra correspondência com os oficiais do torneio e os administradores serão considerados estritamente confidenciais. A publicação desse material é proibida sem nenhuma autorização por escrito de diretores ou presidentes de comissões do evento.

Capítulo VII – Das competições

Art. 10º. Define-se **competição** o confronto entre duas equipes; Defini-se **rodada** cada *round* durante uma competição.

Art. 11º. O sorteio das chaves de cada competição será realizado no dia 18 de abril de 2016 na sala C-07 do bloco C da UFGD às 19:30 horas.

Art. 12º. O campeonato será do dia 19 de abril de 2016 e iniciará as 19:00 Horas no laboratório multiuso da UFGD, localizada no campus atrás do bloco C.

Art. 13º. No dia do evento cada competidor deverá apresentar um documento de identificação com foto, caso contrário não será permitida sua participação.

Art. 14º. Haverão dois possíveis métodos de competição dependendo da quantidade de equipes inscritas, sendo elas:

1. MATA x MATA. Com o número total de vagas (16) preenchidas, cada competição terá um tempo limite de 20 minutos ou 9 rodadas, a equipe vencedora se classificará para a próxima chave, e a equipe perdedora deixará a competição.

2. Caso as 16 vagas não tenham sido preenchidas, cabe a comissão organizadora, definir o melhor método para o andamento da competição, podendo mudar o método para **liga**, ou mudar as chaves do mata x mata e seus respectivos métodos (numero de rodadas e tempo).

Art. 15º. Mapas competitivos

De_dust2 De_Mirage

De_Train De_Inferno

De_overpass De_Cache

De_Cobblestone De_Nuke

O mapa da competição será dust2 para as 14 primeiras chaves, sendo que nas chaves 15 e 16 será sorteado outro mapa dos citados acima.

Art. 16º. Caso aconteça algum imprevisto e um equipe ficar desfalcada, será permitida a utilização de bot no nível médio para totalizar 5 membros em uma equipe.

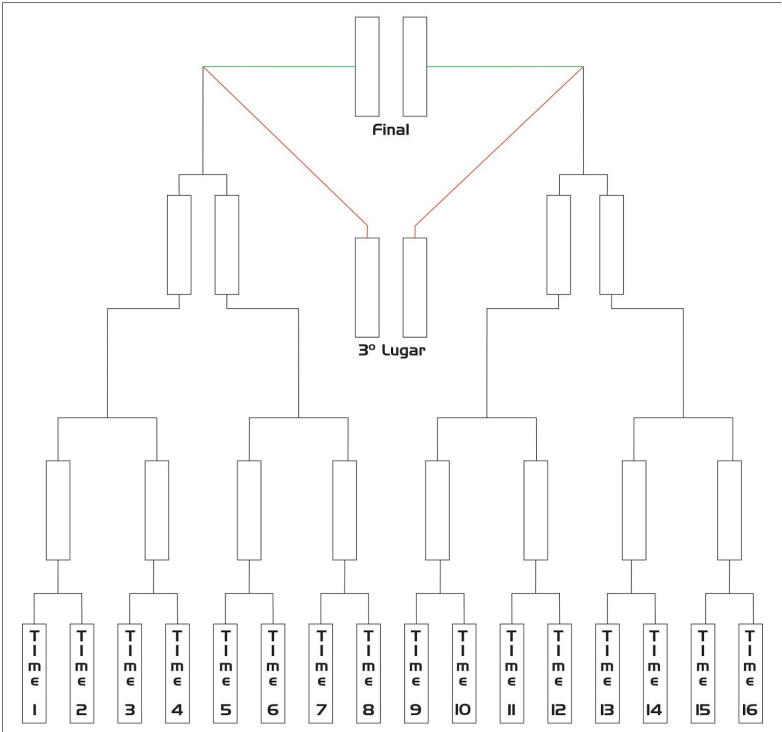
Capítulo VIII – Dos Certificados

Art. 17º. Logo após o evento o participante receberá um email contendo o *link* para *download* de seu certificado.


Anexos de imagens

Formas de Jogo

1. Mata-Mata



2. Liga

<div>COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE</div>			
POS	EQUIPE	WIN	LOSE
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			