

Regulamento Jogos on-line de E-Sports câmpus Lajeado (JOEL)

1. Sobre os Jogos

- 1.1.** Os jogos on-line de E-Sports câmpus Lajeado (JOEL) são um evento com objetivo de promover o envolvimento e interação dos estudantes em atividades on-line como forma de integração e diversão em tempos de isolamento social.

2. Das Inscrições

- 2.1.** As inscrições ocorrerão por meio de um formulário eletrônico disponibilizado pelo link < <https://forms.gle/C1jfXQB2jRJ28a7A6> >;
- 2.2.** Cada equipe poderá escolher um nome que os identifique;
- 2.3.** As inscrições iniciaram no dia 08/12 e encerrarão as 23h59min do dia 12/12.
- 2.4.** Cada turma poderá inscrever-se até duas vezes em cada categoria, sendo elas:
- 2.4.1.** LEAGUE OF LEGENDS;
 - 2.4.2.** GARTIC;
 - 2.4.3.** STOP;
 - 2.4.4.** VALORANT;
 - 2.4.5.** ROCKET LEAGUE;
 - 2.4.6.** UNO;
 - 2.4.7.** CS:GO;
 - 2.4.8.** Ludo Club.
- 2.5.** Um integrante não poderá participar de duas equipes ao mesmo tempo;
- 2.5.1.** Caso ocorra, será considerada a primeira inscrição feita.
- 2.6.** Cada integrante das equipes que jogarão nas categorias de times (LOL, Valorant, Rocket League e CS:GO) deverão inscrever-se individualmente e nesta indicar o nome de sua equipe;
- 2.6.1.** Além disso, no ato da inscrição cada equipe deverá indicar um líder para a mesma.
- 2.7.** Integrantes de categorias de único jogador devem seguir o processo de inscrição normalmente.
- 2.8.** Após inscritos todos os integrantes das equipes deverão acessar a plataforma Discord pelo link < <https://discord.gg/M4C9j9Ky> >, onde serão orientados com maiores detalhes.

3. Da duração do evento

- 3.1.** O evento iniciará dia 14/12/2021 às 19h30min e tem previsão de encerramento para o dia 17/12/2021;

- 3.2.** Conforme apresentado abaixo, o calendário das modalidades com seus respectivos horários de início e término prevê que aconteçam jogos de diferentes modalidades simultaneamente.

Data	Hora	Modalidade
14	21h	Rocket League 3x3
15	21h	CS:GO
16	20h30min	Gartic
16	21h	STOP
17	21h	Valorant
18	10h	Uno
18	17h	Ludo Club
18	13h30min	League of Legends
20	20h30min	Rocket League 2x2
20	21h	CS:GO
23	8h	Resultados e Premiação

Tabela 1: Cronograma de horário dos jogos

- 3.3.** O quadro de horários pode ser alterado conforme demandas vindas da CO;
- 3.4.** Serão aceitas tolerâncias máximas de até 5 minutos do horário marcado para o início da partida. Caso um integrante da equipe falte, a partida será cancelada contabilizando W.O. (Walkover) para equipe que estiver incompleta.

4. Das Pontuações

- 4.1.** Ao final do JOEL, a comissão organizadora irá calcular a pontuação das turmas através de todas as modalidades, ou seja, quanto mais modalidades uma turma jogar, mais chances tem de ganhar.

- 4.2.** O cálculo da pontuação final será da seguinte forma:

$$\frac{(11-P1) + (11-P2) + (11-P3) + (11-P4) + (11-P5) + (11-P6) + (11-P7) + (11-P8)}{8} = Pf$$

Sendo:

P1: Colocação da equipe na modalidade LOL;

- P2: Colocação da equipe na modalidade Gartic;
- P3: Colocação da equipe na modalidade Stop;
- P4: Colocação da equipe na modalidade Valorant;
- P5: Colocação da equipe na modalidade Rocket League;
- P6: Colocação da equipe na modalidade Uno;
- P7: Colocação da equipe na modalidade CS:GO;
- P8: Colocação da equipe na modalidade Ludo Club;
- Pf: Pontuação Final da Equipe

5. League of Legends(LOL)

5.1. DAS EQUIPES

- 5.1.1.** Cada equipe deve ser composta por 05 (cinco) estudantes-atletas titulares e até 02 (dois) reservas
- 5.1.2.** Cada equipe poderá contar com 01 (um) professor-atleta e 01 (um) servidor técnico;
- 5.1.3.** Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista;

5.2. DO MODO DE JOGO

- 5.2.1.** Todas as partidas do torneio serão realizadas no mapa Summoner's Rift, com confrontos 5x5;
- 5.2.2.** As regras e condições de vitória padrão se aplicam a todos os jogos. (O vencedor será nomeado pelo próprio sistema do jogo);
- 5.2.3.** Os organizadores e participantes do torneio não têm permissão para alterar as regras e condições de vitória do mapa/partida para criar um tipo de jogo alternativo;
- 5.2.4.** Dentro da plataforma cada equipe tem a responsabilidade de certificar-se que todos os integrantes possuam uma conta válida e não suspensa;
- 5.2.5.** A seleção e os banimentos de campeões devem ser conduzidos da mesma forma que são conduzidas no modo de jogo (Modo Competitivo).

5.3. DA COMPETIÇÃO

- 5.3.1.** A competição será realizada através de chaves postadas posteriormente as inscrições, caso necessário, a qual será feita da seguinte maneira:
 - 1 - 4 equipes inscritas: Chave Única;
 - 5 - 8 equipes inscritas: 2 Chaves;
 - 9 - 11 equipes inscritas: 3 Chaves.
- 5.3.2.** As chaves serão definidas através de sorteio utilizando o site Sorteador.com.br;
- 5.3.3.** Não será permitido a alteração das chaves por parte das equipes;
- 5.3.4.** Da mesma forma, os lados a serem jogados serão sorteados e apresentados no momento de jogo;
- 5.3.5.** A plataforma utilizada para a comunicação entre equipes e a comissão organizadora será um servidor do Discord, com o link disponibilizado no documento;

5.4. DO ABANDONO

- 5.4.1.** Ao decidir abandonar o torneio, a turma deve informar à comissão que não deseja mais participar da competição. As equipes podem se dirigir aos organizadores para abandonar o torneio quando quiserem por meio do servidor Discord.

6. ROCKET LEAGUE

6.1. DAS EQUIPES

- 6.1.1.** Cada equipe deve ser composta por 03 (três) estudantes-atletas titulares e até 02 (dois) reservas
- 6.1.2.** Cada equipe poderá contar com 01 (um) professor-atleta e 01 (um) servidor técnico;
- 6.1.3.** Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista;

6.2. DO MODO DE JOGO

- 6.2.1.** As regras e condições de vitória padrão se aplicam a todos os jogos. (O vencedor será nomeado pelo próprio sistema do jogo);
- 6.2.2.** Dentro da plataforma cada equipe tem a responsabilidade de certificar-se que todos os integrantes possuam uma conta válida e não suspensa;
- 6.2.3.** Em caso de empate, a definição dos classificados será através do saldo de gols contabilizados durante as partidas.

6.3. DA COMPETIÇÃO

- 6.3.1.** A competição será realizada através de chaves postadas posteriormente as inscrições, caso necessário, a qual será feita da seguinte maneira:
 - 1 - 4 equipes inscritas: Chave Única;
 - 5 - 8 equipes inscritas: 2 Chaves;
 - 9 - 12 equipes inscritas: 3 Chaves.
- 6.3.2.** As chaves serão definidas através de sorteio utilizando o site Sorteador.com.br;
- 6.3.3.** Não será permitido que equipes troquem de chave;
- 6.3.4.** A plataforma utilizada para a comunicação entre equipes e a organização e também a comunicação interna da equipe será o Discord.

6.4. DO ABANDONO

- 6.5.** Ao decidir abandonar o torneio, a equipe deve informar à comissão que não deseja mais participar da competição. As equipes podem se dirigir aos organizadores para abandonar o torneio quando quiserem por meio do servidor Discord.

7. VALORANT

7.1. DAS EQUIPES

- 7.1.1. Cada equipe deve ser composta por 05 (cinco) estudantes-atletas titulares e até 02 (dois) reservas
- 7.1.2. Cada equipe poderá contar com 01 (um) professor-atleta e 01 (um) servidor técnico;
- 7.1.3. Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista;

7.2. DO MODO DE JOGO

- 7.2.1. As regras e condições de vitória padrão se aplicam a todos os jogos. (O vencedor será nomeado pelo próprio sistema do jogo);
- 7.2.2. Dentro da plataforma cada equipe tem a responsabilidade de certificar-se que todos os integrantes possuam uma conta válida e não suspensa;
- 7.2.3. Todas as partidas a serem jogadas terão seu mapa definido através de sorteio utilizando o site Sorteador.com.br;

7.3. DA COMPETIÇÃO

- 7.3.1. A competição será realizada através de chaves postadas posteriormente as inscrições, caso necessário, a qual será feita da seguinte maneira:
 - 1 - 4 equipes inscritas: Chave Única;
 - 5 - 8 equipes inscritas: 2 Chaves;
 - 9 - 12 equipes inscritas: 3 Chaves.
- 7.3.2. As chaves serão definidas através de sorteio utilizando o site Sorteador.com.br;
- 7.3.3. Não será permitido que equipes troquem de chave;
- 7.3.4. A plataforma utilizada para a comunicação entre equipes e a organização e também a comunicação interna da equipe será o Discord.

7.4. DO ABANDONO

- 7.4.1. Ao decidir abandonar o torneio, a equipe deve informar à comissão que não deseja mais participar da competição. As equipes podem se dirigir aos organizadores para abandonar o torneio quando quiserem por meio do servidor Discord.

8. CS:GO

8.1. DAS EQUIPES

- 8.1.1. Cada equipe deve ser composta por 05 (cinco) estudantes-atletas titulares e até 02 (dois) reservas
- 8.1.2. Cada equipe poderá contar com 01 (um) professor-atleta e 01 (um) servidor técnico;
- 8.1.3. Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista;

8.2. DO MODO DE JOGO

- 8.2.1. As regras e condições de vitória padrão se aplicam a todos os jogos. (O vencedor será nomeado pelo próprio sistema do jogo);
- 8.2.2. Dentro da plataforma cada equipe tem a responsabilidade de certificar-se que todos os integrantes possuam uma conta válida e não suspensa;
- 8.2.3. Todas as partidas a serem jogadas terão seu mapa definido entre Dust 2 e Mirage através de sorteio utilizando o site Sorteador.com.br;

- 8.3. A competição será realizada através de chaves postadas posteriormente as inscrições, caso necessário, a qual será feita da seguinte maneira:

- 1 - 4 equipes inscritas: Chave Única;
- 5 - 8 equipes inscritas: 2 Chaves;
- 9 - 12 equipes inscritas: 3 Chaves.

- 8.3.1. As chaves serão definidas através de sorteio utilizando o site Sorteador.com.br;

- 8.3.2. Não será permitido que equipes troquem de chave;

- 8.3.3. A plataforma utilizada para a comunicação entre equipes e a organização e também a comunicação interna da equipe será o Discord.

8.4. DO ABANDONO

- 8.4.1. Ao decidir abandonar o torneio, a equipe deve informar à comissão que não deseja mais participar da competição. As equipes podem se dirigir aos organizadores para abandonar o torneio quando quiserem por meio do servidor Discord.

9. Uno

9.1. DAS EQUIPES

- 9.1.1. Cada equipe deve ser composta por 01 (um) estudante-atleta titular e 01 (um) reserva;

- 9.1.2.** Cada equipe poderá contar com 01 (um) professor-atleta e 01 (um) servidor técnico;

9.2. DA COMPETIÇÃO

- 9.2.1.** A competição ocorrerá através de 3 partidas e caso necessário uma quarta pode vir a ocorrer, para fim de desempate.

- 9.2.2.** A competição será realizada na plataforma [Pizzuno](#)

- 9.2.2.1.** Dentro da plataforma cada equipe tem a responsabilidade de certificar-se que todos os integrantes possuam uma conta válida e não suspensa;

- 9.2.3.** Não será permitido que equipes troquem de chave;

- 9.2.4.** Após o final de todas as partidas a pontuação será somada e o participante com maior pontuação será o campeão;

- 9.2.5.** A plataforma utilizada para a comunicação entre equipes e a organização e também a comunicação interna da equipe será o Discord.

9.2.6. DO ABANDONO

- 9.2.6.1.** Ao decidir abandonar o torneio, o participante deve informar à comissão que não deseja mais participar da competição. Os jogadores podem se dirigir aos organizadores para abandonar o torneio quando quiserem por meio do servidor Discord.

10. Stop

10.1. DA COMPETIÇÃO

- 10.1.1.** Cada equipe deve ser composta por 01 (um) estudante-atleta titular e 01 (um) reserva;
- 10.1.2.** Cada equipe poderá contar com 01 (um) professor-atleta e 01 (um) servidor técnico;

10.2. DO MODO DE JOGO

- 10.2.1.** A competição ocorrerá através de 3 partidas e caso necessário uma quarta pode vir a ocorrer, para fim de desempate.
- 10.2.2.** A competição será realizada na plataforma [Stopots](#)
 - 10.2.2.1.** Dentro da plataforma cada equipe tem a responsabilidade de certificar-se que todos os integrantes possuam uma conta válida e não suspensa;
- 10.2.3.** Não será permitido que equipes troquem de chave;
- 10.2.4.** Após o final de todas as partidas a pontuação será somada e o participante com maior pontuação será o campeão;
- 10.2.5.** A plataforma utilizada para a comunicação entre equipes e a organização e também a comunicação interna da equipe será o Discord.
- 10.2.6. DO ABANDONO**
 - 10.2.6.1.** Ao decidir abandonar o torneio, o participante deve informar à comissão que não deseja mais participar da competição. Os jogadores podem se dirigir aos organizadores para abandonar o torneio quando quiserem por meio do servidor Discord.

11. Gartic

11.1. DAS EQUIPES

- 11.1.1.** Cada equipe deve ser composta por 01 (um) estudante-atleta titular e 01 (um) reserva;
- 11.1.2.** Cada equipe poderá contar com 01 (um) professor-atleta e 01 (um) servidor técnico;

11.2. DA COMPETIÇÃO

- 11.2.1.** A competição ocorrerá através de 3 partidas e caso necessário uma quarta pode vir a ocorrer, para fim de desempate.
- 11.2.2.** A competição será realizada na plataforma [Gartic](#)
 - 11.2.2.1.** Dentro da plataforma cada equipe tem a responsabilidade de certificar-se que todos os integrantes possuam uma conta válida e não suspensa;
- 11.2.3.** Não será permitido que equipes troquem de chave;
- 11.2.4.** Após o final de todas as partidas a pontuação será somada e o participante com maior pontuação será o campeão;
- 11.2.5.** A plataforma utilizada para a comunicação entre equipes e a organização e também a comunicação interna da equipe será o Discord.
- 11.2.6. DO ABANDONO**
 - 11.2.6.1.** Ao decidir abandonar o torneio, o participante deve informar à comissão que não deseja mais participar da competição. Os jogadores podem se dirigir aos organizadores para abandonar o torneio quando quiserem por meio do servidor Discord.

- 11.2.7.** Cada equipe deve ser composta por 01 (um) estudante-atleta titular e 01 (um) reserva;
- 11.2.8.** Cada equipe poderá contar com 01 (um) professor-atleta e 01 (um) servidor técnico;

12. LUDO CLUB

12.1. DAS EQUIPES

12.1.1. Cada equipe deve ser composta por 01 (um) estudante-atleta titular e 01 (um) reserva;

12.1.2. Cada equipe poderá contar com 01 (um) professor-atleta e 01 (um) servidor técnico;

12.2. DA COMPETIÇÃO

12.3. A competição ocorrerá através de 3 partidas e caso necessário uma quarta pode vir a ocorrer, para fim de desempate.

12.4. A competição será realizada na plataforma Ludo Club, via smartphone.

12.4.1. Dentro da plataforma cada equipe tem a responsabilidade de certificar-se que todos os integrantes possuam uma conta válida e não suspensa;

12.5. Não será permitido que equipes troquem de chave;

12.6. Após o final de todas as partidas a pontuação será somada e o participante com maior pontuação será o campeão;

12.7. A plataforma utilizada para a comunicação entre equipes e a organização e também a comunicação interna da equipe será o Discord.

12.8. DO ABANDONO

12.8.1. Ao decidir abandonar o torneio, o participante deve informar à comissão que não deseja mais participar da competição. Os jogadores podem se dirigir aos organizadores para abandonar o torneio quando quiserem por meio do servidor Discord.

13. Das Responsabilidades

13.1. DAS LIMITAÇÕES

13.1.1. Cada inscrito deve ter conhecimento das limitações das suas máquinas para um bom desempenho do jogo, não sendo responsabilidade da comissão organizadora possíveis danos nos equipamentos ou quaisquer problemas técnicos individuais das máquinas.

13.1.1.1. É possível encontrar na internet requisitos mínimos dos computadores e celular para um bom funcionamento dos jogos;

13.2. DA QUALIDADE DE INTERNET

13.2.1. A comissão organizadora não se responsabilizará por eventualidades como queda de energia e dificuldades de conexão à internet.

13.3. PENALIDADES

13.3.1. Ao presenciarem uma infração durante o torneio, os oficiais poderão atribuir penalidades conforme as regras estabelecidas abaixo;

13.3.2. Os oficiais irão comunicar a infração, a penalidade e demais informações pertinentes ao jogador infrator, à sua equipe e à equipe adversária. As penalidades são:

13.3.2.1. Advertência: Aviso oficial e registrado que o jogador da equipe comete uma infração.

13.3.2.1.1. Bem como, o jogador que receber acima de duas advertências será impedido de jogar a próxima partida.

13.3.2.2. Desqualificação individual: O jogador que cometer atitudes penais pode ser desqualificado do torneio, não podendo mais participar da equipe nos jogos.

13.3.2.2.1. Bem como a equipe não poderá substituir e deverá manter a partida com um jogador faltando;

13.3.2.3. Desqualificação: Infrações mais graves ainda podem levar a equipe a ser desqualificada do torneio. As equipes desqualificadas do torneio renunciam a quaisquer prêmios que ainda não tiverem recebido.

13.3.2.4. A seguir estão listadas algumas das atitudes que podem levar um jogador a receber uma penalidade:

13.3.2.4.1. Ajuda externa;

13.3.2.4.2. Desobedecer instruções do torneio;

- 13.3.2.4.3.** Conduta antidesportiva e comportamento agressivo;
- 13.3.2.4.4.** Conluio (acordo entre equipes adversárias a fim de definir um vencedor);
- 13.3.2.4.5.** Subornos e pagamentos;
- 13.3.2.4.6.** Trapaça (utilização de softwares que fornecem informações não contidas no cliente do jogo).

14. Da participação de professores e TAES

- 14.1.** Fica a critério das equipes convidar até 02 (dois) professores e 01 (um) TAE para auxiliar neste torneio;
- 14.2.** um time não poderá ser composto inteiramente por professores e TAES;
- 14.3.** Foi realizado um sorteio através do site sorteador.com da ordem das equipes a convidarem os professores, tornando pública a lista de professores convidados de cada equipe:

Turma	Professores	TAES
1 ADM T	Eduardo Carissími	William
1 ADM T	Claudio de Lima	-
2 ADM M	Amilcar Vilaça	Grazi
2 ADM M	Naiara	-
2 AUT M	Vagner Betti	Everton
2 AUT M	Janaina S.	-
2 AUT T	Valter Diedrich	Helena
2 AUT T	Rodrigo Porto	-
3 AUT T	Ana Geller	Roberto
3 AUT T	Laura Rodriguez	-
3 AUT M	Péricles	Marcelo
3 AUT M	Wemerson	-
3 ADM T	Carolina Kern	Ana Paula Moraes
3 ADM T	Melissa	-
4 AUT M	Luciano Ayres	Bruno

4 AUT M	Rodrigo Meltz	-
4 AUT T	Renato R.	Meirelis
4 AUT T	Taiser	-

Tabela 2: Lista de professores, TAES e turmas.

- 14.4.** Cabe, portanto que cada equipe entre em contato com os professores e TAES para desenvolvimento do trabalho em equipe;

15. Considerações Finais

- 15.1.** Fica a critério da organização adulterar o presente regulamento caso julgar necessário.
- 15.2.** Problemas que não constem no regulamento deverão ser identificados para a comissão organizadora que definirá as situações que não estejam definidas no regulamento.