

JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS
Etapa Institucional IFF
e-JINIFF 2024



REGULAMENTO ESPECÍFICO

VALORANT

VERSÃO 1.1 (28/06/2024)

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1 - Este documento tem como finalidade reger a modalidade Valorant da competição intitulada **eJINIFF 2024**, que acontecerá de forma remota (online) no Brasil, organizada pela Comissão Central Organizadora dos *Jogos Eletrônicos das Instituições Federais - Etapa Institucional IFF*.

Art. 2 - Todos os(as) estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações.

§1º Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

§2º Os estudantes-atletas devem:

- I -** Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
- II -** Possuir uma conta do jogo [Valorant](#) em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;
- III -** Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Riot Games, nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida;
- IV -** Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.

Art. 3 - Durante esta competição haverá um ou mais juízes responsáveis pelas partidas, que poderá conferir a identidade dos estudantes-atletas, caso julgue necessário.

Art. 4 - Ficarà a critério da arbitragem as punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes desonestas, podendo o fato ser reportado à Comissão Disciplinar para consequências maiores.

DA COMPOSIÇÃO DA EQUIPE

Art. 5 - Cada equipe **deve** ser composta por 05 (cinco) estudantes-atletas titulares, podendo conter ainda 05 (cinco) reservas, sendo todos os integrantes do mesmo Campus.

Art. 6 - Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

Art. 7 - O nome da equipe será o nome do Campus que os jogadores representam.

Art. 8 - O nome de usuário no jogo (Riot ID) dos estudantes-atletas não pode ser ofensivo, discriminatório ou conter linguagem imprópria.

§1º Tais ocorrências serão avaliadas pelo Coordenador de Modalidade e poderão ser penalizadas.

I - Nomes considerados como não aderentes ao regulamento no ato da inscrição serão informados aos Chefes de Delegação para que possam ser substituídos;

II - O estudante-atleta cujo nome (Riot ID) for recusado na inscrição poderá alterá-lo antes de homologadas as inscrições para atender aos requisitos do regulamento.

§2º Os nomes deverão permanecer os mesmos desde o ato da inscrição até o final do evento.

I - Caso algum estudante-atleta realize a alteração do nome de usuário após a homologação das inscrições o mesmo será suspenso por um (1) jogo, não podendo atuar na próxima partida de sua equipe. Nos casos em que este estudante-atleta seja necessário para que se complete o número mínimo de participantes, será automaticamente atribuída a derrota por W.O. à equipe.

§3º Os estudantes-atletas deverão utilizar as suas próprias contas para a competição;

DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO

Art. 9 - Serão adotadas as seguintes configurações para todas as partidas:

- I - As disputas ocorrerão em partidas personalizadas;
- II - O capitão da equipe da esquerda na tabela oficial é responsável pela abertura e configuração da sala e deverá passar o código de acesso ao capitão da equipe da direita (utilizando o servidor Discord ou outro);
- III - Os capitães devem chamar para a sala os demais integrantes das equipes;
- IV - Formato 5v5 (cinco jogadores em cada equipe).
- V - Definição dos Mapas:
 - 1. Os mapas para cada partida da primeira fase serão sorteados um dia antes de cada rodada;
 - 2. Na segunda fase, os mapas serão decididos com ferramenta online de banimento de mapas (o processo será orientado pela organização).
- VI - A opção “permitir cheats” deverá estar desligada;
- VII - A opção “modo torneio” deverá estar ligada;
- VIII - A opção “prorrogação: vença por dois” deve estar ligada;

- IX** - A opção “jogar por todas as rodadas” deve estar desligada;
- X** - A opção “ocultar histórico de partidas” deve estar desligada;
- XI** - Quantidade de rounds: Seguirá o padrão de melhor de 24 rounds (vencedor com 13 rounds);
- XII** - Parâmetros contabilizados: rounds vencidos e perdidos;
- XIII** - Poderão assistir à partida os Técnicos das Equipes e membros da Comissão Organizadora que porventura venham a realizar a transmissão da partida.
 - 1. Em caso de transmissão, o capitão da equipe que configurou a sala será o responsável por passar o código de acesso à equipe de transmissão.
- XIV** - Chat/Canal de voz: Discord;

Art. 10 - Restrições e proibições podem ser adicionadas, a qualquer momento, antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos ou qualquer outro motivo determinado por critério da Coordenação da Modalidade.

Art. 11 - A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão;

Art. 12 - Cada equipe terá 10 (dez) minutos para realizar suas configurações, na qual deverá garantir a qualidade do equipamento, conectar e calibrar os periféricos, garantir o funcionamento do sistema de chat de voz;

§1º Após todos os 10 (dez) estudantes-atletas em uma partida confirmarem que completaram as configurações, eles não poderão mais alterá-las e nem entrar em jogos de aquecimento.

DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 13 - A disputa será organizada em sistema de eliminatória dupla e a tabela de jogos poderá ser acessada na Página Oficial do Evento.

§1º No início da competição, as equipes serão distribuídas em chaves de eliminatórias duplas, através de um site de organização de eventos (<https://battlefy.com/> ou similar).

§2º As equipes serão posicionadas nas chaves em ordem decrescente de ranking, considerado o ranking de cada equipe como o ranking do participante com maior ranking da equipe no ato atual do jogo (Episódio 9, ato I), ou imediatamente anterior (Episódio 8, ato III), caso o participante não possua ranking no ato atual.

§3º O ranking será determinado no dia da reunião de sorteio.

§4º Caso o participante não possua ranking no ato atual ou imediatamente anterior, seu ranking será considerado 0 (Ferro 1 com 0 pontos).

§5º Em caso de empate de ranking do participante com maior ranking, será utilizado o segundo participante de maior ranking de cada equipe como critério de desempate e permanecendo o empate, serão comparados os próximos jogadores sucessivamente.

§6º Em todas as rodadas, os confrontos serão realizados em sistema de melhor de 3 partidas (MD3).

§7º Nas rodadas iniciais (todas as rodadas excluindo-se as finais de cada chave e a Grande Final), as partidas de cada rodada serão jogadas em mapas previamente sorteados e divulgados, dentre a pool de mapas do Competitivo atual (Abyss, Ascent, Bind, Haven, Icebox, Lotus e Sunset).

§8º Nas rodadas iniciais, a equipe com o melhor posicionamento nas chaves iniciais (§2º) escolhe o lado (atacantes ou defensores) no primeiro mapa; nos mapas subsequentes, a equipe perdedora do mapa anterior define o lado inicial (atacantes ou defensores).

§9º Nas finais de cada chave e na Grande Final os confrontos serão decididos em MD3 utilizando sistema de banimento de mapas dos torneios oficiais da Riot, dentre a pool de mapas do Competitivo atual.

§10º Nas finais de cada chave, será realizado sorteio entre as equipes para determinar qual equipe começa o processo de banimento de mapa.

§11º Na Grande Final, a equipe vencedora da chave superior inicia o processo de banimento de mapa.

Art. 14 - Caso ocorra uma dificuldade técnica em qualquer fase do evento, que fosse levar o coordenador de modalidade a declarar uma remarcação da partida, e o placar estiver “12 x 0” ou “11 x 1”, será considerada vencedora a equipe com maior número de rounds.

DA COMUNICAÇÃO COM OS ESTUDANTES-ATLETAS

Art. 15 - A Organização do torneio fornecerá um servidor no aplicativo Discord.

§1º O link para o servidor será enviado aos Chefes de Delegação.

§2º Os participantes que ainda não possuem o aplicativo, poderão baixá-lo através do site <https://discord.com/new>.

§3º Todos os jogadores deverão participar do servidor fornecido.

§4º O nome de usuário e apelido no servidor deverá seguir o padrão: sigla campus + primeiro nome + RiotID. Ex.: CF José RiotID

§5º As equipes deverão utilizar os canais do servidor para seu chat de voz durante as partidas.

§6º Os canais de voz poderão ser monitorados pela Organização do evento, a fim de detectar fraudes ou condutas inadequadas.

Art. 16 - Durante o momento da partida, não será permitida a comunicação entre equipes, exceto nos casos previstos no artigo 29.

DAS CONDIÇÕES PRÉ-PARTIDA

Art. 17 - Caso haja transmissão da partida, a equipe de transmissão também deverá entrar na sala personalizada para poder assistir à partida.

Art. 18 - Todos os estudantes-atletas e técnicos deverão estar no servidor do Discord 12 minutos antes do início das rodadas do dia.

Art. 19 - A presença dos jogadores é de total responsabilidade da equipe.

Art. 20 - As equipes terão 10 (dez) minutos de tolerância para que todos os cinco jogadores estejam presentes, caso contrário, o time que não apresentar todos os membros sofrerá derrota por W.O.

§1º Caso a situação ocorra com ambas as equipes em uma partida da Fase de MD1, será concedido prazo adicional de 10 minutos, após o qual registrar-se-á que não aconteceu a partida e ambas as equipes serão desclassificadas.

§2º Caso a situação ocorra com ambas as equipes em uma partida da fase de MD3, o prazo adicional de 10 minutos será concedido e, permanecendo a ausência de ambas as equipes, a Coordenação de Modalidade se reunirá para deliberar sobre a situação podendo eliminar ambas as equipes, abrir um prazo maior ou determinar a remarcação da disputa.

§3º No caso de ambas as equipes serem eliminadas, esta situação provocará a concessão de um “bye” para o próximo adversário na chave.

Art. 21 - Nos confrontos em que o vitorioso for decidido em melhor de três partidas (MD3), as mesmas ocorrerão consecutivamente, com intervalo de 10 (dez) minutos entre os mapas.

Art. 22 - É possível a substituição de jogadores de uma partida para a outra.

Art. 23 - As equipes deverão aguardar a autorização da organização para iniciar as partidas.

§1º Após o comando de início das partidas feito pela coordenação de modalidade as partidas deverão ser iniciadas imediatamente.

§2º Caso haja algum atraso por parte de uma equipe e os trâmites ou a partida propriamente dita seja iniciada sem a reclamação imediata da outra parte, será entendido que as equipes aceitaram o atraso e a partida será considerada válida, não cabendo contestação.

Art. 24 - Para solicitar o W.O. a equipe solicitante deverá chamar a organização no Discord e apresentar elemento probatório (ex. print da ocorrência e compartilhamento da tela).

DAS REGRAS DURANTE A PARTIDA

Art. 25 - As equipes deverão utilizar os canais de voz do servidor do Discord, fornecido pela Organização, durante as partidas.

Art. 26 - Os Técnicos das equipes **NÃO** deverão manter comunicação com os jogadores durante a disputa de cada mapa.

§1º Nos confrontos em MD3, os técnicos poderão comunicar-se com a equipe no intervalo entre os mapas.

Art. 27 - Em caso de falhas técnicas (desconexão, hardware e periféricos) cada equipe terá direito a pausar a partida uma única vez por partida.

§1º Se a pausa for solicitada na etapa de pré-round, ela se iniciará imediatamente.

§2º Se a pausa for solicitada no meio do round, ela se iniciará no início do próximo round.

§3º A pausa técnica pode durar no máximo 10 (dez) minutos.

§4º A equipe que utilizar sua pausa e não retornar da mesma receberá a derrota por W.O.

§5º Caso a equipe retorne com membros faltantes, a partida poderá ser reiniciada com número diminuído de jogadores.

§6º Caso o jogador faltante retorne, ele deve comunicar seu retorno à equipe técnica e retomar o controle de seu agente apenas no início do próximo round.

Art. 28 - Durante as partidas, o CHAT DE TEXTO ENTRE EQUIPES deverá ser utilizado única e somente para avisos e pedidos de *pause*;

Art. 29 - Ambas as equipes são responsáveis por reportar o resultado das partidas (vitorioso e o placar), cabendo às mesmas fornecer provas no formato de mídia (print) do resultado reportado;

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 30 - Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos documentos disponibilizados na **Página Oficial do Evento;**

Art. 31 - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, com anuência da Comissão Central Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

Documento elaborado pela Comissão Organizadora do eJINIFF 2024.