

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO CLASH ROYALE

1. A competição de Clash Royale será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os(as) estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações antes de concordar com os termos deste documento. Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.
2. GLOSSÁRIO:
 - 2.1. O Evento compreende todas as etapas associadas à competição do Clash Royale do JUBS eSports 2021.
 - 2.2. O Jogo compreende o software para dispositivos móveis intitulado Clash Royale, desenvolvido pela empresa Supercell Inc.
 - 2.3. A Plataforma compreende os sistemas operacionais para dispositivos móveis Android e iOS.
 - 2.4. Os Coordenadores também referidos como operadores de liga, ou especialistas em operação de ligas, são os representantes da operadora do torneio que estão habilitados para atuar na aplicação dos termos estabelecidos neste regulamento e quaisquer outras normas e condições a serem aplicadas durante a execução do evento.
 - 2.5. Uma Partida é definida como o confronto direto entre dois jogadores participantes, executada seguindo as instruções definidas pela coordenação, que foi especificada no regulamento.
 - 2.6. O/A estudante-atleta está definido como aquele indivíduo que optou por participar do evento, e se submeter às regras estabelecidas neste documento.

REGRAS GERAIS

3. OS(AS) ESTUDANTES-ATLETAS DEVEM:
 - 3.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
 - 3.2. Possuir uma conta do jogo Clash Royale, e da plataforma Battlefy em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;
 - 3.3. Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Supercell Inc., nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida;

3.4. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.

REGRAS ESPECÍFICAS

4. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:

4.1. A competição será realizado na modalidade individual 1v1, nos naipes masculino e feminino, e dividido em três fases: Classificatórias, Fase de Grupos, Semifinal e Final;

4.2. As Classificatórias e Fase de Grupos serão realizados em etapa on-line,

4.3. Os(As) 4 melhores colocados(as) na etapa on-line estarão classificados(as) para o **FINAL FOUR PRESENCIAL**.

4.4. O cronograma da etapa on-line será conforme descrito na tabela abaixo:

JUBs eSports		22 a 27 de março - 4ª Semana					
Etapa On-line	21/DOM	22/SEG	23/TER	24/QUA	25/QUI	26/SEX	27/SAB
Clash Royale	RI	1ª FASE 1ª Etapa/ C	1ª FASE 2ª Etapa/ C	FG	FG	FG	FG

LEGENDA: RI - Reunião Informativa / C - Classificatórias / FG - Fase de Grupos

4.5. O cronograma da etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL** será conforme descrito na tabela abaixo:

JUBs eSports FINAL FOUR PRESENCIAL	26/abr SEG	27/abr TER	28/abr QUA	29/abr QUI
Clash Royale	CH / RI	SF	F / SUMMIT	Experiência /S

LEGENDA: CH - Chegada / RI - Reunião Informativa / SF - Semifinal / F - Final / S - Saída

5. DA FASE CLASSIFICATÓRIA:

5.1. A fase Classificatória será dividida em 2 (duas) etapas:

- Na primeira etapa será gerado um chaveamento com todos os(as) estudantes-atletas inscritos, jogando-se no formato de eliminação simples em partidas melhor de 3 (MD3). Os 4 primeiros colocados se classificam para a Fase de Grupos.
- Na segunda etapa será gerado um novo chaveamento com todos os(as) estudantes-atletas inscritos, excluindo os 4 primeiros colocados da primeira etapa, onde disputarão novamente uma chave de eliminação simples em partidas melhor de 3 (MD3). Os 4 primeiros colocados desta segunda etapa se classificam para a Fase de Grupos.

6. DA FASE DE GRUPOS:

- 6.1. Os(As) estudantes-atletas classificados serão sorteados aleatoriamente e dispostos em 2 grupos de 4 componentes cada, alocados em suas posições pelo sistema serpentina;
- 6.2. As partidas serão disputadas no formato melhor de 3 (MD3);
- 6.3. A classificação de cada grupamento será conforme descrito abaixo:

Modalidade	Clash Royale
Vitória	3 Pts
Derrota	0 Pts

- 6.4. Ao final da Fase de Grupos, os 2 (dois) melhores colocados de cada grupo estarão classificados para o **FINAL FOUR PRESENCIAL**, que acontecerá em **Brasília** no período entre **26/04/2021 a 29/04/2021**;
- 6.5. É de responsabilidade do(a) estudante-atleta estar ciente das condições de participação da etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL**, descritas no Regulamento Geral do evento.

7. CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

- 7.1. Se, ao final da fase de grupos, dois ou mais estudantes-atletas estiverem empatados (com a mesma pontuação), os seguintes critérios de desempate serão aplicados, nessa ordem:
 - a) Confronto direto;
 - b) Número de Coroas;
 - c) Novo confronto direto entre os jogadores (jogo único).
- 7.2. Caso necessário, no confronto direto (critério C), os(as) estudantes-atletas empatados se enfrentarão em partida única no formato melhor de 5 (MD5), para definir quem avançará. As partidas de desempate serão on-line e ocorrerão após a última partida da Fase de Grupos.

8. DO **FINAL FOUR PRESENCIAL**:

- 8.1. Ao final da Fase de Grupos, os(as) 2 (dois)(duas) estudantes-atletas com melhor pontuação de cada grupo avançam para o **FINAL FOUR PRESENCIAL**. Os(As) estudantes-atletas se

enfrentarão em formato de eliminação simples, com partidas melhor-de-7 (MD7) na Semifinal e Final, respeitando a colocação final na Fase de Grupos.

8.2. As Semifinais serão definidas respeitando a classificação da Fase de Grupos, o qual estudantes-atletas que terminaram em primeiro lugar de seus grupos enfrentarão os(as) estudantes-atletas que terminaram em segundo lugar do outro grupo, conforme segue:

1º colocado do Grupo A x 2º colocado do Grupo B (Masculino e Feminino)

1º colocado do Grupo B x 2º colocado do Grupo A (Masculino e Feminino)

9. DOS EQUIPAMENTOS:

9.1. Na etapa on-line é de plena responsabilidade de cada estudante-atleta a manutenção e uso de seus equipamentos e conexão;

9.2. No **FINAL FOUR PRESENCIAL** é de plena responsabilidade de cada estudante-atleta a manutenção e uso de seus equipamentos, sendo oferecido pela CBDU a conexão.

9.3. Os(As) estudantes-atletas estão proibidos de usar qualquer programa de computador que possa prover qualquer tipo de assistência durante uma partida. A identificação desses softwares resultará na desclassificação automática do(a) estudante-atleta.

10. DO PROCESSO DE PARTIDA:

10.1. O Comitê organizador pode, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível.

10.2. Os(As) estudantes-atletas deverão estar on-line com ao menos 15 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um estudante-atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada W.O., e punições adicionais poderão ser aplicadas.

10.3. Um tempo total para o intervalo entre partidas será determinado pelos árbitros da Temporada. Esse tempo pode variar conforme a fase da competição. Os(As) estudantes-atletas serão informados quando deverão voltar para o local de partidas. O descumprimento dos prazos estipulados poderá acarretar em penalidades.

11. DISPOSIÇÕES GERAIS:

- 11.1. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição enviados diariamente após o término das partidas, bem como na plataforma Battlefy, e as devidas fases que deverão ser realizadas dentro do clã serão comunicadas através do Discord e/ou WhatsApp oficial da competição.
- 11.2. O horário das partidas da etapa on-line irão começar a partir das 18 horas dos dias 22 a 27 de março, e as partidas que serão transmitidas irão começar a partir das 21 horas.
- 11.3. Nas partidas que serão transmitidas, será solicitado aos estudantes-atletas que aguardem a chamada da partida dentro do clã, para alinhamento com a transmissão oficial.
- 11.4. É de inteira responsabilidade do(a) estudante-atleta, o conhecimento das regras, formato da competição, calendário e possíveis alterações na competição.
- 11.5. O check in na plataforma Battlefy deverá ser feito no horário pré estabelecido. Será considerado o tempo de W.O. de 10 minutos, para os(as) estudantes-atletas que não derem check in e não fizerem todos os procedimentos para início das partidas.
- 11.6. A escolha das cartas em seus decks são de total responsabilidade do(a) estudante-atleta, havendo restrições somente a partir das semifinais, em caso de carta banida, e em casos que arbitragem decidir, por motivos de desbalanceamento, desequilíbrio, bug ou irregularidade, de cartas que foram lançadas recentemente no jogo, sendo avisado previamente, através do Discord oficial da Competição, o uso ou restrição dessa carta, sob pena de derrota na partida.
- 11.7. As partidas devem ser iniciadas somente no dia e horário pré estabelecidos, ficando vedada a realização dos jogos em datas e horários diferentes, não sendo computado os resultados.
- 11.8. As partidas que acontecerão a partir das quartas de finais de cada etapa Classificatória e as partidas da Faase de Grupos, serão realizados dentro do clã oficial da competição, cuja tag será disponibilizada posteriormente nos nosso discord.
- 11.9. Em caso de falha de conexão, os(as) estudantes-atletas podem reconectar-se ao jogo e finalizar a partida. Problemas com conexão durante os jogos são de total responsabilidade dos(as) estudantes-atletas, sem oportunidade de remake.
- 11.10. Todas as partidas da competição serão realizadas no modo 1v1 de batalha amistosa.

- 11.11. O compartilhamento de contas é restrito, passível de banimento in game e desclassificação no campeonato.
- 11.12. Estudantes-atletas devem usar seus logins pessoais, sendo de total responsabilidade o pleno funcionamento e configuração da sua conta.
- 11.13. No momento da inscrição deverá ser informado o nickname que o estudante-atleta utilizará, não podendo este ser alterado ao longo de todo o evento JUBs eSports.
- 11.14. Os nomes, tags e nickname disponibilizados através da inscrição devem coincidir com os fornecidos ao Battlefy, sob pena de desclassificação qualquer incompatibilidade.
- 11.15. Para a competição, cada IES poderá inscrever um quantitativo livre de estudantes-atletas.
- 11.16. A competição será realizada nas categorias individual feminina e individual masculino.
- 11.17. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério do árbitros dos JUBs eSports 2021
- 11.18. A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão.
- 11.19. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.