JUBs

eSports

REGULAMENTO GERAL

JUBs eSports 2021

01/03/21 à 29/04/21

Sumário

TÍTULO I 6
CAPÍTULO I 6
DA FINALIDADE DO EVENTO 6
CAPÍTULO II 6
DA JUSTIFICATIVA 6
CAPÍTULO III 6
DOS OBJETIVOS 6
TÍTULO II 7
CAPÍTULO I 7
DA REALIZAÇÃO 7
CAPÍTULO II 7
DAS RESPONSABILIDADES 7
TÍTULO III 7
CAPÍTULO I 7
DOS PODERES 7
TÍTULO IV 8
CAPÍTULO I 8
DOS CRONOGRAMAS 8
TÍTULO V 10
CAPÍTULO I 10
DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO 10
CAPÍTULO II 10
DA DOCUMENTAÇÃO E ATRIBUIÇÕES DOS PARTICIPANTES 10
CAPÍTULO III 11
DOS PRAZOS E PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO 11
CAPÍTULO IV 13
DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO 13
SEÇÃO I 13
DAS ETAPAS DE COMPETIÇÃO 13
ITEM I 13
DA ETAPA ON-LINE 13

ITEM II 14
DO FINAL FOUR PRESENCIAL 14
CAPÍTULO V 15
SEÇÃO I 15
DOS QUANTITATIVOS PARA FINAL FOUR PRESENCIAL 15
SEÇÃO II 15
DAS FORMAS DE DISPUTA 15
SEÇÃO III 16
DOS JOGOS, PROVAS E COMBATES 16
CAPÍTULO VI 16
DA PREMIAÇÃO 16
CAPÍTULO VII 17
DOS BOLETINS 17
TÍTULO VI 17
CAPÍTULO I 17
DO STJDU E COMISSÃO DISCIPLINAR 17
CAPÍTULO II 19
DOS PRAZOS, ATOS E PROCEDIMENTOS 19
TÍTULO VII 20
CAPÍTULO I 20
DA CESSÃO DE DIREITOS 20
TÍTULO VIII 21
CAPÍTULO I 21
DAS DISPOSIÇÕES GERAIS 21
REGULAMENTOS ESPECÍFICOS 22
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO CLASH ROYALE 23
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO COUNTER STRIKE GO 29
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FREE FIRE 37
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTEBOL ELETRÔNICO 42
REGULAMENTO ESPECÍFICO DE LEAGUE OF LEGENDS 52
REGULAMENTO ESPECÍFICO DO POKER 59
ANEXOS 65

I – TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS E RESPONSABILIDADES PARA ESTUDANTES-ATLETAS....66
II - TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS E RESPONSABILIDADES PARA ESTUDANTES-ATLETAS MENORES DE IDADE....67
III - TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS E RESPONSABILIDADES DAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO SUPERIOR....69
IV - FICHA DE SUBSTITUIÇÃO DE PARTICIPANTES....70
V - FICHA DE SOLICITAÇÃO DE 2ª VIA DE CREDENCIAL....72

TÍTULO I

CAPÍTULO I

DA FINALIDADE DO EVENTO

Art. 1º Os **JOGOS UNIVERSITÁRIOS BRASILEIROS – JUBs eSports 2021** têm por finalidade fomentar a participação em atividades esportivas de forma on-line e presencial em todas as Instituições de Ensino Superior (doravante denominadas IES), públicas e privadas do território nacional e promover a ampla mobilização da juventude universitária brasileira em torno do esporte.

CAPÍTULO II

DA JUSTIFICATIVA

Art. 2º Ao educar o jovem por intermédio da prática desportiva universitária no formato on-line e presencial, estamos cada vez mais inovando, oportunizando, difundindo e reforçando a construção da cidadania e os ideais do movimento olímpico, estes direcionados para construção de um mundo melhor e mais pacífico, livre de qualquer tipo de discriminação e dentro do espírito de compreensão mútua, fraternidade, solidariedade, cultura da paz e fair-play. Com as das atividades desportivas, jovens e adultos constroem seus valores, seus conceitos, socializam-se e, principalmente, vivem as realidades.

CAPÍTULO III

DOS OBJETIVOS

Art. 3º Os **JUBs eSports 2021** têm por objetivos:

a) Fomentar de forma on-line e presencial a prática do esporte universitário com fins educativos e competitivos;

b) Possibilitar a identificação de talentos desportivos nas IES para o cenário esportivo nacional e internacional;

c) Desenvolver o intercâmbio sociocultural e desportivo entre os participantes de forma on-line;

d) Promover o congraçamento dos universitários brasileiros, estimulando a prática do esporte, visando ao desenvolvimento da personalidade integral do jovem;

e) Contribuir para o desenvolvimento integral do(a) estudante-atleta como ser social, autônomo, democrático e participante, estimulando o pleno exercício da cidadania pela prática esportiva.

TÍTULO II

CAPÍTULO I

DA REALIZAÇÃO

Art. 4º Os **JUBs eSports 2021** são uma realização da Confederação Brasileira do Desporto Universitário (doravante denominada CBDU) em parceria com as Federações Universitárias estaduais. As modalidades da Temporada 2021 eSports serão as seguintes:

§ 1º – JUBs eSports:

a) Clash Royale;

b) Counter Strike Go;

c) Free Fire;

d) Futebol Eletrônico;

e) League of Legends;

f) Poker.

CAPÍTULO II

DAS RESPONSABILIDADES

Art. 5º Ao Comitê Organizador de todas as competições dos **JUBs eSports 2021** caberá:

a) Indicar toda a equipe de trabalho;

b) Elaborar os Regulamentos Geral e Específico de cada modalidade;

TÍTULO III

CAPÍTULO I

DOS PODERES

Art. 6º Nos **JUBs eSports** serão reconhecidos os seguintes poderes:

a) Comitê Organizador (CO);

b) Comissão Disciplinar (CD);

c) Superior Tribunal de Justiça Desportiva Universitária (STJDU);

§ 1º – Os Comitês Organizadores dos **JUBs eSports 2021** serão compostos por representantes indicados pela CBDU e FUEs;

§ 2º – O Superior Tribunal de Justiça Desportiva Universitária (STJDU) é composto pelo Tribunal Pleno e pela Comissão Disciplinar Nacional nomeada de acordo com as disposições do Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJD).

Art. 7º Os integrantes do Comitê Organizador deverão preparar, até 30 (trinta) dias após o encerramento dos **JUBs eSports 2021**, o relatório de suas atividades, para ser entregue à CBDU.

TÍTULO IV

CAPÍTULO I

DOS CRONOGRAMAS

Art. 8º As competições dos **JUBs eSports 2021** *etapa on-line* serão realizadas de acordo com os cronogramas a seguir:

JUBs eSports	**01 a 07 de março – 1ª Semana**							
Etapa On-line	28/DOM	01/SEG	02/TER	03/QUA	04/QUI	05/SEX	06/SAB	07/DOM
League of Legends	RI	1ª FASE 1ª Etapa/ C	1ª FASE 1ª Etapa/ C	1ª FASE 1ª Etapa/ C	1ª FASE 2ª Etapa/C	1ª FASE 2ª Etapa/C	1ª FASE 2ª Etapa/C	2ª FASE QF

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / **C** – Classificatórias / **QF** – Quartas de Final

JUBs eSports	**08 a 14 de março – 2ª Semana**							
Etapa On-line	07/DOM	08/SEG	09/TER	10/QUA	11/QUI	12/SEX	13/SAB	14/DOM
Free Fire	RI	C	C	C	C	C	E / OF	E / QF

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / **C** – Classificatórias / **E** – Eliminatórias /

OF – Oitavas de final / **QF** - Quartas de final

JUBs eSports	**15 a 21 de março – 3ª Semana**							
Etapa On-line	14/DOM	15/SEG	16/TER	17/QUA	18/QUI	19/SEX	20/SAB	21/DOM
Counter Strike Go	RI	C1 R1, R2	C1 R3, R4	C1 R5, R6	C2 R1, R2	C2 R3, R4	C2 R5, R6	QF R1

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / **C** – Classificatórias / **R** – Round / **QF** – Quartas de final

JUBs eSports	15 a 24 de março – 3ª/4ª Semana										
Etapa On-line	14/DOM	15/SEG	16/TER	17/QUA	18/QUI	19/SEX	20/SAB	21/DOM	22/SEG	23/TER	24/QUA
Futebol Eletrônico	RI	ED	ED	ED	ED	ED	ED	ED	ED	ED	ED

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / **ED** – Eliminatória Dupla

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

JUBs eSports	22 a 28 de março – 4ª Semana							
Etapa On-line	21/DOM	22/SEG	23/TER	24/QUA	25/QUI	26/SEX	27/SAB	28/DOM
Poker	RI	1ª Fase	2ª Fase	3ª Fase	4ª Fase	5ª Fase	6ª Fase	7ª Fase

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / **C** – Classificatórias / **QF** – Quartas de Final

OBS: Podendo estas datas acima serem alteradas conforme necessidades.

Art. 9° As competições dos JUBs eSports 2021 *etapa Final Four Presencial* serão realizadas de acordo com os cronogramas a seguir:

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
Counter Strike Go	CH / RI	SF	F / SUMMIT	Experiência/S
Free Fire	CH / RI	SF	F / SUMMIT	Experiência/S
Futebol Eletrônico	CH / RI	SF	F / SUMMIT	Experiência/S
League of Legends	CH / RI	SF	F / SUMMIT	Experiência/S
Poker	CH / RI	1ª Mesa	2ª e 3ª Mesa SUMMIT	Experiência/S

LEGENDA: CH – Chegada / **RI** – Reunião Informativa / **SF** – Semifinais / **F** – Finais / **S** - Saída

TÍTULO V

CAPÍTULO I

DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

Art. 10° Poderão participar dos **JUBs eSports 2021**, na qualidade de estudante-atleta, o aluno que estiver:

a) Regularmente matriculado na IES, cursando e frequentando o semestre no ano de 2021, em nível de graduação, pós-graduação (aperfeiçoamento, especialização, mestrado, doutorado ou pós-doutorado) na IES de seu Estado reconhecida ou autorizada pelo MEC;

b) Atender aos demais requisitos estabelecidos neste regulamento.

Art. 11° Poderão participar dos **JUBs eSports 2021** atletas de IES públicas ou privadas reconhecidas ou autorizadas pelo MEC.

CAPÍTULO II

DA DOCUMENTAÇÃO E ATRIBUIÇÕES DOS PARTICIPANTES

Art. 12° Todo participante deverá se inscrever no sistema disponibilizado pela CBDU, cabendo-lhe algumas atribuições, conforme a seguir:

1. Os(as) estudantes-atletas deverão:

a. Se inscrever pelos links:

i.**Página Oficial:** https://www.cbdu.org.br/side/jubs-esports-2021

ii.**Clash Royale:** https://www.sympla.com.br/jubs-esports-2021---clash-royale__1122282

iii.**Counter Strike Go:** https://www.sympla.com.br/jubs-esports-2021---cs-go__1122286

iv.**Free Fire:** https://www.sympla.com.br/jubs-esports-2021---free-fire__1122261

v.**Futebol Eletrônico:** https://www.sympla.com.br/jubs-esports-2021---fifa__1122285

vi.**League of Legends:** https://www.sympla.com.br/jubs-esports---league-of-legends__1122298

vii.**Poker:** https://www.sympla.com.br/jubs-esports-2021---poker__1122289

b. Realizar o pagamento da anuidade/carteirinha no valor de R$ 20,00 (vinte reais), por pessoa/modalidade/naipe, que dá direito aos benefícios do programa para a etapa on-line;

c. Ao se classificar para a etapa *FINAL FOUR PRESENCIA*L, realizar o pagamento da validação da carteirinha no evento, no valor de R$ 100,00 (cem reais), por pessoa/modalidade/naipe, que dá direito aos benefícios do evento descritos no Capítulo IV, Seção I, Item II, Art. 24.

CAPÍTULO III

DOS PRAZOS E PROCEDIMENTOS DE INSCRIÇÃO

Art. 13º Caberá ao estudante-atleta ou ao estudante-atleta representante da equipe a responsabilidade da inscrição no sistema de cadastro para o JUBs eSports 2021.

§ 1º– A homologação da inscrição dos estudantes-atletas será mediante pagamento da anuidade/carteirinha em cada modalidade/naipe, e aprovação da FUE referente ao seu estado.

§ 2º– O estudante-atleta poderá participar de mais de uma modalidade no próprio evento.

§ 3º– O estudante-atleta no momento da inscrição, deverá informar o seu *nickname*, nas modalidades individuais e de todos os integrantes nas modalidades coletivas, o qual deverá ser utilizado o mesmo durante toda a competição.

§ 4º– Em caso de um mesmo estudante-atleta se classificar em mais de uma modalidade para a etapa *FINAL FOUR PRESENCIAL*, deverá ser escolhida apenas 1 (uma) modalidade para competir a etapa, e a colocação subsequente estará automaticamente classificada na modalidade desistente.

§ 5º– `Para as equipes classificadas para a etapa *FINAL FOUR PRESENCIAL*, será permitido apenas 1 (uma) substituição, dentro dos prazos estabelecidos antes da emissão do benefício do transporte interestadual. Os casos omissos serão analisados pela gerência do evento.

§ 6º– Nas modalidades coletivas é permitido a inscrição de no máximo 2 (dois) estudantes-atletas reservas, que deverão também seguir os passos descritos neste regulamento, bem como realizar o pagamento da anuidade. Em caso de classificação da equipe para a etapa

FINAL FOUR PRESENCIAL, serão inscritos apenas os(as) estudante-atletas titulares de cada equipe/modalidade/naipe para participar desta etapa.

Art. 14° O prazo de inscrição das modalidades será conforme segue:

a) **League of Legends:** do dia **08/02/2021** **até dia 24/02/2021**;

b) **Free Fire:** do dia **08/02/2021** **até dia 03/03/2021**;

c) **Counter Strike Go:** do dia **08/02/2021** **até dia 10/03/2021**;

d) **Futebol Eletrônico:** do dia **08/02/2021** **até dia 10/03/2021**;

e) **Clash Royale:** do dia **08/02/2021** **até dia 17/03/2021**;

f) **Poker:** do dia **08/02/2021** **até dia 17/03/2021**;

§ 1° – No momento da inscrição, nas modalidades coletivas, todos os(as) estudantes-atletas devem preencher o campo "nome da sua equipe" com o mesmo nome de equipe e formatação semelhante.

§ 2° – Todos os inscritos receberão um e-mail de confirmação pela plataforma Sympla após a confirmação do pagamento.

§ 3°– Ao receber o e-mail de confirmação, deve-se responde-lo com as informações solicitadas e anexar a sua foto (seguindo as especificações descritas no e-mail) até o último dia da inscrição da modalidade.

Art. 15° A confirmação de categorias da modalidade/naipe dos estudantes-atletas será no ato da inscrição.

Parágrafo Único – Não haverá reembolso da inscrição caso o(a) estudante-atleta não esteja cursando nível superior dentro das condições de participação estabelecidas em regulamento, sendo encaminhado processo para a Comissão Disciplinar, aplicando as medidas cabíveis.

CAPÍTULO IV

DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO

Art. 16º As competições **JUBs eSports 2021** serão realizadas se houver o número mínimo de 03 (três) estudantes-atletas/equipes na modalidade e naipe inscritos.

Parágrafo Único – Caso haja menos de 03 (três) estudantes-atletas/equipes inscritas na modalidade e naipe, a CBDU poderá ou não realizar a competição.

Art. 17º O sistema de competição detalhado das modalidades obedecerá ao estabelecido nos Regulamentos Específicos de cada modalidade.

Art. 18º Os cabeças de chaves para os jogos, provas (balizamento) e combates serão definidos pela coordenação de modalidade.

SEÇÃO I

DAS ETAPAS DE COMPETIÇÃO

ITEM I

DA ETAPA ON-LINE

Art. 19º A etapa on-line poderá ter quantitativo de inscritos livre em todas as modalidades.

Art. 20º O sistema de disputa de cada modalidade na etapa on-line será:

a) Clash Royale: Classificatórias e Fase de Grupos;

b) Counter Strike Go: Classificatórias e Quartas de Final;

c) Free Fire: Classificatórias e Eliminatórias (Oitavas e Quartas de Final);

d) Futebol Eletrônico: Eliminatória Dupla;

e) League of Legends: Classificatórias e Quartas de Final;

f) Poker: Pontos corridos.

ITEM II

DO FINAL FOUR PRESENCIAL

Art. 21° Para a etapa presencial serão classificados os(as) 4 (quatro) melhores estudantes-atletas das modalidades individuais e as 4 (quatro) melhores equipes das modalidades coletivas.

Art. 22° O sistema de disputa de cada modalidade na etapa presencial será:

g) Clash Royale: Semifinal e Final;

h) Counter Strike Go: Semifinal e Final;

i) Free Fire: Semifinal e final;

j) Futebol Eletrônico: Quadrangular e Final;

k) League of Legends: Semifinal e Final;

l) Poker: Pontos corridos.

Art. 23° Os estudantes-atletas deverão entregar os seguintes documentos oficiais, digitais (eletrônicos) originais, e com foto:

a) Carteira de Identidade (expedida por órgão estadual ou federal) ou Carteira de Trabalho e Previdência Social (CTPS) ou Certificado de Reservista ou Passaporte ou CNH (podendo estar o documento vencido, de acordo com o Artigo 12 do Código de Trânsito Brasileiro – CTB) ou Carteira dos Conselhos Profissionais (CREF, OAB, CREFITO, CRM, CREA, etc), e-Título, na Secretaria dos JUBs eSports 2021, para receber a sua credencial, para receber a sua credencial.

Art. 24° Todos os estudantes-atletas/equipes classificadas para o *FINAL FOUR PRESENCIAL* terão direito a passagem, hospedagem, alimentação e transporte interno custeados pela CBDU durante o período desta etapa.

Art. 25° Os estudantes-atletas/equipes classificadas para o *FINAL FOUR PRESENCIAL* deverão entregar os termos anexos neste regulamento devidamente preenchidos e assinados:

a) I – Termo de cessão de direitos e responsabilidades para estudantes-atletas;

b) II - Termo de cessão de direitos e responsabilidades para estudantes-atletas menores de idade;

c) III - Termo de cessão de direitos e responsabilidades para instituições de ensino superior;

CAPÍTULO V

SEÇÃO I

DOS QUANTITATIVOS PARA FINAL FOUR PRESENCIAL

Art. 26° O quantitativo de estudantes-atletas e equipes classificadas para o *FINAL FOUR PRESENCIAL* será conforme descrito na tabela abaixo:

Modalidades	Estudantes-atletas / Equipes	
	Feminino	Masculino
Clash Royale	4	4
Counter Strike Go	4 Equipes (5 integrantes)	
Free Fire	4 Equipes (4 integrantes)	
Futebol Eletrônico	4	4
League of Legends	4 Equipes (5 integrantes)	
Poker	4	

SEÇÃO II

DAS FORMAS DE DISPUTA

Art. 27°. As formas de disputas serão definidas conforme número de inscritos em cada modalidade e estarão detalhadas nos regulamentos específicos: serão adotadas as formas de disputas estabelecidas nos artigos a seguir (de acordo com o número de participantes), sendo que a ordem das rodadas nos grupos será a seguinte:

Grupos	1ª Rodada (R1)	2ª Rodada (R2)	3ª Rodada (R3)	4ª Rodada (R4)	5ª Rodada (R5)
3 Equipes	2x3	Perdedor R1 x 1	1 x vencedor R1		
4 Equipes	1x4 / 2x3	3x1 / 4x2	1x2 / 3x4		
5 Equipes	2x5/ 4x3	5x1 / 3x2	1x4 / 3x5	1x3 / 4x2	2x1 / 5x4

§ 1º – A partir de 06 (seis) inscritos, as equipes/estudantes-atletas serão divididos em grupos de 03 (três) ou 04 (quatro). O rodízio dentro do grupo será de acordo com a ordem de rodadas estabelecidas anteriormente.

§ 2º – Nos grupos com 3 equipes, caso haja empate na primeira rodada do grupo (2x3), a equipe "3" jogará a segunda rodada contra a equipe "1".

§ 3º – De acordo com o interesse da competição, o formato de competição e a ordem dos jogos, acima estabelecida, poderão ser alterados pela Gerência de Competição.

SEÇÃO III

DOS JOGOS, PROVAS E COMBATES

Art. 28º. O **JUBs eSports 2021** têm um Regulamento Específico de disputa para cada modalidade esportiva e a elas será aplicado tudo que não contrarie este Regulamento.

Art. 29º. As competições dos **JUBs eSports 2021** serão realizadas nos horários determinados pelo Coordenador de Modalidade. Toda equipe ou estudante-atleta participante deverá estar conectado a sua plataforma específica antes do horário previsto e em condições de jogo. Será considerado perdedor por ausência (WxO), o(a) aluno (a)-atleta e/ou equipe que não estiver conectado a sua plataforma específica, conforme previsto no regulamento específico de cada modalidade.

Parágrafo Único – Os casos de ausência (WxO) serão encaminhados ao STJDU e estarão passíveis de sanção de acordo com o CBJD e com os Regulamentos Geral e Específico da modalidade.

Art. 30º. Em caso de WxO (ausência), para efeito de placar, será conferido o resultado à equipe vencedora de acordo com o estabelecido no Regulamento Específico da modalidade.

Art. 31º. Qualquer competição que venha a ser suspensa ou transferida por motivo de força maior será realizada conforme determinar o(a) Coordenador de Modalidade, desde que nada mais impeça a sua realização.

CAPÍTULO VI

DA PREMIAÇÃO

Art. 32º. Serão concedidos os seguintes prêmios aos participantes:

i. Medalhas para os(as) estudantes-atletas e equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugar em cada modalidade/naipe, prova ou categoria;

ii. Troféu para as equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugar;

iii. Certificados de participação (disponibilizados no site da CBDU após o término dos **JUBs eSports 2021**).

CAPÍTULO VII

DOS BOLETINS

Art. 33º. Os comunicados oficiais do **JUBs eSports 2021** serão publicados em boletins informativos do evento.

§ 1º – Os boletins, Geral, Técnico, da C.D. e do S.T.J.D.U. serão numerados e datados, e as informações neles contidas poderão ser alteradas dia a dia, ficando assim, válidas as informações dos boletins mais atualizados.

§ 2º – Os boletins serão enviados para endereços eletrônicos (e-mails cadastrados no momento da inscrição ou informados em reunião técnica informativa, e divulgados no site da CBDU – www.cbdu.org.br).

TÍTULO VI

CAPÍTULO I

DO STJDU E COMISSÃO DISCIPLINAR

Art. 34º. São órgãos do STJDU o Tribunal Pleno e a Comissão Disciplinar Nacional, que detém competência para dirimir os litígios referentes à disciplina e competição desportiva, ocorridos durante a realização do **JUBs eSports 2021**.

§ 1º – A composição dos órgãos do STJDU atende na forma do que determina a Lei nº 9.615/98 e do CBJD.

§ 2º – Os órgãos do STJDU serão convocados pelos seus respectivos Presidentes e deverão reunir-se a qualquer hora, sempre que necessário, de forma virtual e/ou presencial.

§ 3º – As sanções disciplinares serão aplicadas a critério exclusivo dos órgãos do STJDU, que seguirão as disposições contidas no CBJD, neste regulamento e na legislação desportiva em vigor.

Art. 35º. As decisões da Comissão Disciplinar Nacional estão sujeitas à apreciação, em grau de recurso voluntário, pelo Tribunal Pleno do STJDU.

Art. 36º. Nos **JUBs eSports 2021** as pessoas físicas ou jurídicas (FUEs, IES, componentes das delegações, árbitros, auxiliares e outros) que infringirem este Regulamento ou decisões do Comitê Organizador ou cometerem faltas disciplinares no transcurso das competições ou dentro da jurisdição da sede dos jogos, estarão sujeitos às sanções previstas neste Regulamento e no CBJD.

Art. 37º. Todos os participantes dos **JUBs eSports 2021** poderão sofrer as penas disciplinares descritas no Artigo 170 do CBJD, sem exclusão de eventual sanção administrativa fixada neste Regulamento.

Art. 38º. As sanções disciplinares entrarão automaticamente em vigor a partir das decisões dos órgãos do STJDU, e publicadas no Boletim Oficial do STJDU dos **JUBs eSports 2021** para ciência e cumprimento.

Parágrafo Único – Os Boletins Oficiais do STJDU serão publicados por meios eletrônicos www.cbdu.org.br).

Art. 39º. As suspensões automáticas estão descritas no Regulamento Específico de cada modalidade.

Art. 40º. No caso de algum responsável por equipe apresentar qualquer notícia de infração disciplinar contra outra equipe, arbitragem ou direção da competição, em função de possível transgressão ao Regulamento, esta deverá ser entregue, por escrito, **até 03 (três) horas após o término da partida ou prova**, com o comprovante do pagamento da taxa de recurso, no email:cbdu@cbu.org.br, para posterior encaminhamento a CD/STJDU.

Art. 41º. Será encaminhado relatório a CD/STJDU para análise e pronunciamento, no caso do(a) estudante-atleta, equipe que, sem prévia autorização do Comitê Organizador, retirar-se do jogo ou prova, competição ou evento antes do término de sua participação.

Parágrafo Único – Em caso de sanção disciplinar aplicada por qualquer dos órgãos do CD/STJDU, o Comitê Organizador analisará as sanções administrativas cabíveis, podendo ser:

I. Proibição de participação nos eventos organizados pela CBDU;

II. Ressarcimento à CBDU das despesas referentes às hospedagens e alimentações por eles utilizados.

Art. 42°. Qualquer inscrição realizada de forma irregular será encaminhada a CD/STJDU para as devidas providências.

Art. 43°. O ressarcimento pelos danos causados será de responsabilidade da IES do infrator e deverá ser quitado no prazo máximo de 72 (setenta e duas) horas após apresentação do orçamento pelo requerente, sob pena de sua exclusão da modalidade nesta, e em futuras competições organizadas pela CBDU. Após este prazo, caso a IES não efetue o ressarcimento, a FUE deverá assumir esta responsabilidade, sem prejuízo do encaminhamento do relatório sobre os fatos a CD/STJDU.

CAPÍTULO II

DOS PRAZOS, ATOS E PROCEDIMENTOS

Art. 44°. Os atos, prazos e procedimentos a serem aplicados durante a realização dos **JUBs eSports 2021** serão definidos na forma deste Regulamento e da Resolução n° 01 – 2010 do Tribunal Pleno do STJDU.

Art. 45°. Os prazos para as partes contam-se, durante a realização da competição e, quando houver, a partir do recebimento da citação ou intimação.

§ 1° – Os prazos serão sempre de até 06 (seis) horas quando da realização desses.

§ 2° – Durante a realização dos jogos, ficam os prazos suspensos no período das 20h00min (vinte) horas até às 08h00min (oito) horas do dia seguinte.

Art. 46°. Os Auditores proferirão os seus despachos e decisões em até 02 (duas) horas da apresentação dos recursos durante o período de realização dos jogos.

Parágrafo Único – Os Procuradores e Secretários têm o mesmo prazo fixado neste artigo para a prática dos atos que lhes são atribuídos.

Art. 47º. O prazo para a apresentação de acórdão, quando requerido pela parte, será de 06 (seis) horas.

Art. 48º. A citação ou intimação far-se-á, durante a realização das competições, pela publicação do Boletim Oficial da CD/STJDU, para os e-mails informados no cadastro de inscrição do evento.

Parágrafo Único – A citação deverá ocorrer de forma a manter um lapso de tempo mínimo de 01 (uma) hora entre esta e a realização da sessão de julgamento do órgão judicante.

Art. 49º. O recurso será interposto para o Tribunal Pleno do STJDU, no prazo de até 03 (três) horas durante a realização da competição, contados da proclamação do resultado ou do despacho recorrido.

§ 1º – Nos casos em que houver acórdão, contar-se-á o prazo da data em que a parte for intimada para sua apresentação.

§ 2º – Recebido o recurso, terá o recorrido o prazo de até 02 (duas) horas, contados da data do recebimento, para oferecer contrarrazões.

§ 3º – A parte contrária e o 3º (terceiro) interessado, se houver, terão o prazo comum de até 02 (duas) horas, que correrá na Secretaria, para impugnar o recurso, a partir da ciência do despacho que lhes abrir vista do processo.

§ 4º – A Procuradoria, após a impugnação do recurso, terá o prazo de até 02 (duas) horas, contados da abertura da vista, para dar parecer.

Art. 50º. Ultimada a instrução do recurso, o Secretário, no prazo de até 02 (duas) horas durante os jogos, remeterá o processo à instância superior.

TÍTULO VII

CAPÍTULO I

DA CESSÃO DE DIREITOS

Art. 51º. Todos os Inscritos nos **JUBs eSports 2021**, devem ter ciência do Termo de Responsabilidades e Cessão de Direitos, disponibilizado anexo a este regulamento, concordando integralmente com o seu conteúdo no ato de sua inscrição.

§ 1º – A CBDU, nos mesmos termos dispostos acima, fica expressamente autorizada a utilizar as marcas, insígnias e emblemas de todas as equipes participantes nos **JUBs eSports 2021** para efeitos de divulgação do próprio evento, em situação jornalística ou promocional, não se aplicando ao uso comercial.

§ 2º – Fica desde já assegurado que o exercício, pela CBDU e pelos terceiros por ela autorizados, de qualquer dos direitos ora cedidos, dar-se-á de maneira a valorizar o esporte, os(as) estudantes-atletas e o evento.

TÍTULO VIII

CAPÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 52º. Para todos os fins, os participantes dos **JUBs eSports 2021** serão considerados conhecedores deste Regulamento, dos Termos de Cessão de Direitos e Responsabilidades, das regras desportivas internacionais adotadas pela CBDU e do CBJD, ficando submetidos a todas as suas disposições e às penalidades que delas possam emanar.

Art. 53º. Quaisquer consultas atinentes aos **JUBs eSports 2021** sobre matéria não constante neste Regulamento deverão ser formuladas ao Comitê Organizador Nacional, que após o devido exame, apresentará sua solução por meio de documento oficial.

Art. 54º. Compete à Comissão Organizadora, interpretar, zelar pela execução e resolver os casos omissos a este Regulamento.

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

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:

a) 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.

b) 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:

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

1° colocado do Grupo B x 2° 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.

12. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO COUNTER STRIKE GO

1. A competição de Counter Strike Go 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. Toda a equipe deverá estar matriculada na mesma IES;

3. Para a competição, poderá ser inscrito um quantitativo livre de equipes;

REGRAS GERAIS

4. AS EQUIPES/ESTUDANTES-ATLETAS DEVEM:

4.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;

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

4.3. Ter uma tag/nickname não podendo este ser alterado durante todo o período de competição;

4.3.1. A tag/nickname da equipe deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;

4.4. Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo;

4.5. Os jogadores não podem ser funcionários das empresas envolvidas direta ou indiretamente no campeonato;

4.6. Só é permitido que um(a) estudante-atleta represente uma única instituição de ensino superior, ou seja, fica vedado que o(a) mesmo jogue em duas equipes distintas;

4.7. A equipe só pode ser formada por jogadores da mesma instituição de ensino superior (IES);

4.8. Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade.

REGRAS ESPECÍFICAS

5. A COMPETIÇÃO SERÁ REALIZADA NA CATEGORIA CONFORME DESCRITO ABAIXO:

5.1. Equipe, podendo ser mista ou não;

5.2. Cada equipe deverá ter 5 componentes titulares, e no máximo 2 reservas (optativo) obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição;

5.3. Todos os jogadores participantes devem estar no time inscrito na Plataforma Gamers Club durante suas partidas da competição.

6. A plataforma Gamers Club irá exibir os horários das partidas de acordo com o fuso horário de Brasília, porém este horário pode ser afetado caso o jogador tenha configurado outro fuso horário em seu perfil da plataforma.

7. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:

7.1. A competição é dividida em 2 (duas etapas) sendo estas: 1ª etapa on-line e 2ª etapa *FINAL FOUR PRESENCIAL*, o qual apenas as 4 (quatro) melhores equipes serão classificadas;

7.2. Da etapa on-line:

7.2.1. A etapa on-line (1ª etapa), será composta por 2 fases classificatórias independentes (em partidas MD1) e 1 fase Quartas de Final (playoff em partidas MD3). Em cada fase terá um torneio independente no formato eliminação simples, em partidas melhor-de-1 (MD1);

7.2.2. É de responsabilidade do(a) estudante-atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu celular, estabilidade de conexão, atualização do jogo;

7.2.3. A escalação oficial ("time base") de uma equipe são os 5 (cinco) jogadores que participarem da primeira partida da classificatória. Será possível substituir os jogadores do "time base" apenas com os reservas pré-cadastrados, caso a equipe tenha feito a inscrição de reservas;

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

a) O horário de início de todas as partidas será às 20h00.

JUBs eSports	**15 a 21 de março – 3ª Semana**							
Etapa On-line	14/DOM	15/SEG	16/TER	17/QUA	18/QUI	19/SEX	20/SAB	21/DOM
Counter Strike Go	RI	C1 R1, R2	C1 R3, R4	C1 R5, R6	C2 R1, R2	C2 R3, R4	C2 R5, R6	QF R1

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / **C** – Classificatórias / **R** – Round / **QF** – Quartas de final

7.3. Da etapa *FINAL FOUR PRESENCIAL*:

7.3.1. Após a primeira etapa, as 4 (quatro) melhores equipes estarão classificadas para o *FINAL FOUR PRESENCIAL*, que acontecerá em *Brasília* no período entre *26/04/2021 a 29/04/2021;*

7.3.2. É de responsabilidade do(a) estudante-atleta/equipe estar ciente das condições de participação da etapa *FINAL FOUR PRESENCIAL*, descritas no Regulamento Geral do evento;

7.3.3. Esta etapa será composta por Semifinais e Finais no formato de eliminação simples em partidas melhor-de-3 (MD3);

7.3.4. O cronograma *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
Counter Strike Go	CH / RI	SF	F / SUMMIT	Experiência/S

LEGENDA: CH – Chegada / **RI** – Reunião Informativa / **SF** – Semifinais / **F** – Finais / **S** - Saída

8. DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS:

8.1. O horário das partidas estará disponível nos boletins técnicos da modalidade, bem como no grupo de WhatsApp da modalidade (contendo um representante de cada equipe, no caso, o(a) capitão(ã);

8.2. 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;

8.3. Será decretada a derrota por 1x0 para a equipe que vencer uma partida utilizando um jogador sem premium Gamers Club ativa, caso a equipe perca a partida usando um jogador irregular o resultado será mantido;

8.4. Limite de tempo para liberar o servidor:

8.4.1. A equipe deve terminar os vetos e clicar em aceitar dentro do prazo de 10 minutos após o horário pré determinado da partida, caso a equipe esteja ausente e não libere o servidor, o time deve solicitar o WO (1x0) chamando um administrador;

8.4.2. Caso a solicitação seja feita após a equipe prosseguir com os vetos ou liberar o servidor no limite do tempo, ela não será aceita;

8.4.3. Não será aplicado o WO se a equipe realizar o veto nos últimos segundos e solicitar o WO para o adversário;

8.5. Limite de tempo para entrar no servidor:

8.5.1. A equipe deve entrar com no mínimo 4 jogadores na partida e iniciar dentro de 10 minutos após o horário agendado da partida, não será permitido o pause para estender este tempo, a equipe precisa jogar o primeiro round para dar pause neste caso;

8.5.2. Se a equipe não iniciar dentro do prazo estipulado, o administrador deve ser chamado para verificar o motivo, se necessário o WO será aplicado;

8.5.3. O Report deve ser realizado no momento do ocorrido, não será aceito Report ao final da partida;

8.6. É permitido que o 5° (quinto) jogador entre no servidor após o início da partida;

8.7. Caso uma equipe não compareça por conta de uma partida do mesmo campeonato que ainda estiver em andamento, o juiz deve estipular um prazo para a partida começar, caso não inicie no horário, o juiz deverá determinar o resultado;

8.8. 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;

8.9. Serão divulgadas as tabelas de pontuações após a finalização das partidas por meio dos Boletins Técnicos da modalidade;

8.10. Somente será permitido a transmissão do campeonato pela organização da competição, sendo vedado a transmissão por terceiros, incluindo os estudantes-atletas jogadores;

8.11. 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 e/ou WhatsApp oficial da competição.

9. DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO ESPECÍFICAS DA MODALIDADE:

9.1. Mapas:

9.1.1. de_inferno;

9.1.2. de_nuke;

9.1.3. de_mirage;

9.1.4. de _vertigo;

9.1.5. de_overpass;

9.1.6. de_dust2;

9.1.7. de_train;

9.2. Partidas melhor-de-1 (MD1):

9.2.1. As equipes devem vetar os mapas pela Plataforma Gamers Club de maneira alternada até que reste um mapa a ser jogado;

9.2.2. O lado de início em partidas MD1 será definido em round faca;

9.3. Partidas melhor-de-3 (MD3):

9.3.1. Equipe A veta um mapa;

9.3.2. Equipe B veta um mapa;

9.3.3. Equipe A escolhe um mapa (o lado será decidido em uma disputa de round faca);

9.3.4. Equipe B escolhe um mapa (o lado será decidido em uma disputa de round faca);

9.3.5. Equipe A veta um mapa;

9.3.6. Equipe B veta um mapa;

9.3.7. Em caso de empate, será utilizado o mapa restante para a terceira partida (o lado será decidido em uma disputa de round faca);

9.4. Uso do pause:

9.4.1. Quando necessário, a equipe deve utilizar o comando "!pause" que paralisará a partida no próximo freezetime;

9.4.2. Os jogadores devem anunciar a razão do pause no chat do servidor;

9.4.3. É permitido o uso de 1 pause tático de 3 minutos por lado para cada equipe;

9.4.4. É permitido o uso de 1 pause técnico de até 10 minutos por partida para cada equipe;

9.4.5. Caso a equipe abuse da função pause, o administrador deverá ser chamado durante o jogo, reclamações posteriores não serão aceitas;

9.5. Uso de Bugs e Glitches:

9.5.1. O uso intencional de bugs, glitches ou erros do jogo serão avaliados pelos Administradores da competição e a equipe poderá ser penalizada com a vitória do oponente por 1x0;

9.6. POV:

9.6.1. O jogador não é obrigado a gravar POV, acusações de cheating serão analisadas pela demo da partida;

9.6.2. O administrador do campeonato pode eventualmente solicitar que determinados jogadores gravem sua POV para análise e caso não entreguem a POV em até 1h após a partida o resultado da partida poderá ser alterado.

10. DO CÓDIGO DE CONDUTA:

10.1. Todos os participantes do evento concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensas ou agressões a qualquer participante ou aos organizadores do evento acarretará em punição direta à equipe infratora;

10.2. Reportar:

10.2.1. O administrador deve ser chamado no discord do torneio no momento do ocorrido. O caso será analisado no mesmo instante ou caso o juiz solicite, a partida deverá acontecer até o final e o juiz decidirá a punição após o término da mesma;

10.3. Conta do Jogo:

10.3.1. Cada jogador deve ter sua conta de jogo em seu respectivo perfil na Plataforma Gamers Club: SteamID para Counter-Strike:Global Offensive;

10.3.2. Não é permitido que terceiros acessem a conta de outro jogador a fim de participar de uma partida oficial. Não é levado como prova materiais providos por terceiros. Não é permitido jogadores com banimento VAC;

10.4. Demos e Replays:

10.4.1. O JUBs eSports se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todas as demos dos jogos realizados;

10.4.2. Caso existam problemas com as demos da partida, o JUBs eSports se compromete a fazer o possível para recuperação das mesmas com apoio da Plataforma Gamers Club. Partidas não finalizadas não possuem Demos;

10.5. Cheating e Fraude:

10.5.1. Todos os jogadores devem utilizar o Anticheat da Plataforma Gamers Club durante todos os jogos do JUBs Esports de CS:GO;

10.5.2. Todas as denúncias serão analisadas por uma comissão avaliadora específica durante a competição;

10.5.3. Ao jogar na Plataforma Gamers Club, seja em lobby ou competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

10.5.4. Caso algum estudante-atleta venha a ser suspenso após o fim de um evento, os resultados anteriores à suspensão não serão alterados, mas a equipe perderá as vagas e as premiações obtidas;

10.6. Falha no sistema e servidores:

10.6.1. Caso haja alguma falha no sistema, as equipes devem parar a partida usando o comando "!pause" e informar ao administrador da competição por meio do discord para que seja decidido o que será feito;

10.6.2. Quando uma partida parar, o administrador tentará restaurar a partida, caso não seja possível a partida será reiniciada independente do resultado atual;

10.7. Queda do servidor:

10.7.1. A organização tentará restaurar a partida no round anterior à queda, caso seja possível. Caso não exista a possibilidade, a partida deverá seguir. Caso uma das equipes não concorde com tal medida, será aplicado WO;

10.8. Backups durante a partida por motivos externos:

10.8.1. Será realizado o backup somente se o jogador cair durante o freeze time e a equipe deve aplicar o pause antes do início do round, após isso, mesmo que jogadores travem ou caiam durante o round não será realizado backup;

10.8.2. Somente será realizado o backup neste caso se a equipe adversária concordar;

10.8.3. O administrador deverá ser chamado no Discord da competição para realizar o backup;

10.9. Atualização de versão do Counter Strike:

10.9.1. Caso haja alguma atualização do jogo durante uma partida poderá ser solicitado pause pelos administradores para que o servidor seja atualizado e a partida restaurada;

10.9.2. Na hipótese de um jogador sair do servidor durante uma atualização será responsabilidade das equipes usarem o comando "!pause" na partida, saírem do servidor e comunicar um administrador para que a partida seja restaurada após a atualização do servidor;

10.10. Desistência da equipe:

10.10.1. Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 1x0 por administradores, em casos de punições, WOs etc;

10.10.2. Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do campeonato, esta decisão não poderá ser revertida.

11. DISPOSIÇÕES GERAIS:

11.1. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos árbitros dos JUBs eSports 2021;

11.2. A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão na etapa on-line;

12. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FREE FIRE

1. A competição de Free Fire 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. Toda a equipe deverpa estar matriculada na mesma IES.

3. Para a competição, cada IES poderá inscrever um número quantitativo livre de alunos e equipes.

REGRAS GERAIS

4. AS EQUIPES/ESTUDANTES-ATLETAS DEVEM:

4.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;

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

4.3. Ter uma tag/nickname não podendo este ser alterado durante todo o período de competição;

a) A tag/nickname da equipe deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;

4.4. Jogar em suas contas não sendo permitido queoutras pessoas joguem na conta do mesmo;

4.5. Conhecer as regras e configuraçoes de jogo em sua totalidade.

REGRAS ESPECÍFICAS

5. Só é permitido que um(a) estudante-atleta represente uma única instituição de ensino superior, ou seja, vedado que o(a) mesmo jogue em duas equipes distintas;

6. A COMPETIÇÃO SERÁ REALIZADA NA CATEGORIA CONFORME DESCRITO ABAIXO:

6.1. Equipe, podendo ou não ser mista.

7. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:

7.1. A competição é dividida em 2 (duas etapas) sendo estas: 1ª etapa on-line e 2ª etapa ***FINAL FOUR PRESENCIAL***, o qual apenas as 4 (quatro) melhores equipes de cada naipe serão classificadas;

7.2. Da etapa on-line:

a) É de responsabilidade do(a) estudante-atleta seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu celular, estabilidade de conexão, atualização do jogo;

7.2.a.1. Será totalmente vedado o uso de emuladores;

b) Remakes só serão permitidos caso houver uma falha no servidor para todos os jogadores, ou se 10 ou mais desconectarem ao mesmo tempo;

c) Na etapa on-line serão 2 fases sendo essas Classificatórias e Eliminatórias respectivamente;

d) Na fase Classificatória (Battle Royale) serão sorteados aleatoreamente grupos com até 12 equipes do qual os jogos serão em formato de série melhor-de-2 salas (MD2);

7.2.d.1. Classificam-se para a fase eliminatória as 16 melhores equipes entre todos os grupos;

7.2.d.2. O número de grupos irá depender do número de equipes inscritas;

e) A tabela de pontuação da Fase Classificatória será conforme descrito abaixo:

TABELA DE PONTUAÇÃO – FREE FIRE		
LUGAR NA PARTIDA	PONTOS POR COLOCAÇÃO	PONTOS EXTRAS
1	15	Pontuação por KILL +1
2	12	
3	10	
4	8	
5	6	
6	5	
7	4	
8	3	
9	2	
10	1	
11	0	
12	0	

f) Na fase Eliminatória as 16 melhores equipes classificadas, obedecendo a ordem de classificação, irão ser distribuidas em chaves de Oitavas de Final, Confronto Direto e de Eliminação Simples em formato de série melhor-de-3 (MD3), do qual o modo de jogo será Xsquad (confronto entre duas equipes);

7.2.f.1. As equipes vencedoras das Oitavas de Final avançam para as Quartas de Final obedecendo a sua posição no chaveamento;

7.2.f.2. Os jogos das Quartas de Final obedecem os mesmo parâmetros do jogos realizados nas Oitavas de Finais;

7.2.f.3. As 4 (quatro) equipes vencedoras em cada naipe classificam-se para a etapa ***FINAL FOUR PRESENCIAL;***

g) O cronograma da etapa on-line será conforme descrito na tabela abaixo:

JUBs eSports	**08 a 14 de março – 2ª Semana**							
Etapa On-line	07/DOM	08/SEG	09/TER	10/QUA	11/QUI	12/SEX	13/SAB	14/DOM
Free Fire	RI	C	C	C	C	C	E / OF	E / QF

LEGENDA: **RI** – Reunião Informativa / **C** – Classificatórias / **E** – Eliminatórias / **OF** – Oitavas de final / **QF** - Quartas de final

7.3. Da etapa ***FINAL FOUR PRESENCIAL***:

a) Após as Quartas de Final, as 4 (quatro) melhores equipes de cada naipe estarão classificados para o ***FINAL FOUR PRESENCIAL***, que acontecerá em ***Brasília*** no período entre ***26/04/2021 a 29/04/2021;***

b) É de responsabilidade do(a) estudante-atleta/equipe estar ciente das condições de participação da etapa ***FINAL FOUR PRESENCIAL***, descritas no Regulamento Geral do evento;

c) Esta etapa será composta por Semifimais e Finais;

7.3.c.1. Os jogos das Semifinais obedecerão a posição do chaveamento da Fase Eliminatória, com jogos em formato de série melhor-de-5 (MD5) e modo de jogo Xsquad (confronto entre duas equipes);

7.3.c.2. As equipes vencedoras avançam para a Final com jogo em formato de série melhor-de-5 (MD5) e modo de jogo xsquad;

d) 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
Free Fire	CH / RI	SF	F / SUMMIT	Experiência/S

LEGENDA: CH – Chegada / **RI** – Reunião Informativa / **SF** – Semifinais / **F** – Finais / **S** - Saída

8. DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS (FASE CLASSIFICATÓRIA E ELIMINATÓRIA):

8.1. O horário das partidas estarão disponíveis nos boletins técnicos da modalidade, bem como no grupo de Whatsapp da modalidade (contendo um representante de cada equipe, no caso, o(a) capitão(ã));

8.2. 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;

a) O tempo máximo de tolerância para atraso no início de cada partida será de 3 (três) minutos. Após encerrar o tempo máximo de tolerância a equipe incompleta ou que não estiver presente estará automaticamente desclassificada;

8.3. 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;

8.4. Não será permitido o uso de bug para beneficiar qualquer equipe, caso contrário a equipe poderá ser penalizada ou até mesmo eliminada da competição, fica a critério da organização analisar os fatos;

8.5. Serão divulgadas as tabelas de pontuações após a finalização das partidas por meio dos Boletins Técnicos da modalidade;

8.6. Somente será permitido a transmissão do campeonato pela organização da competição, sendo vedado a transmissão por terceiros, incluindo os estudantes-atletas jogadores;

8.7. 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 e/ou WhatsApp oficial da competição;

9. DO CÓDIGO DE CONDUTA:

9.1. As seguintes ações abaixo estão totalmente vedadas e estarão sujeitas a sanções pela organização:

9.1.a.1. Hacker: Qualquer modificação no cliente do jogo estará sujeita a eliminação imediata. Caso o árbitro da partida identifique qualquer irregularidade de alguma equipe será reportado a organização. Será analisado o uso de programas ou aplicativos indevidos, estando sujeito a análise;

9.1.a.2. Bug: O uso intencional ou não de qualquer erro dentro do jogo para tirar vantagens, serão analisados pela organização, podendo então ser penalizado ou eliminado;

9.1.a.3. Acordo: Proibido qualquer tipo de acordo entre 2 (dois) ou mais estudantes-atletas de equipes distintas, causando então, desvantagem para os adversários;

9.1.a.4. Representação: Jogar na conta de outro jogador;

9.1.a.5. Assédio, discriminação e difamação: Serão totalmente proibidos;

9.1.a.6. Engano: Apresentar provas falsas para a organização;

9.1.a.7. Infrações: Toda e qualquer violação às regras determinadas neste documento, a organização estará autorizada a emitir sanções ou até mesmo eliminar qualquer equipe.

10. DISPOSIÇÕES GERAIS:

10.1. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério do árbitros dos JUBs eSports 2021;

10.2. A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão na etapa on-line;

10.3. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO FUTEBOL ELETRÔNICO

1. A competição de Futebol Eletrônico 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.

REGRAS GERAIS

2. OS(AS) ESTUDANTES-ATLETAS DEVEM:

2.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;

2.2. Ter uma conta Toornament válida para a classificatória on-line;

2.3. Concordar com os termos, e compromete-se a estar presente nos dias e horários dos jogos estabelecidos pela Organização, estando passível de punição em caso de W.O;

2.4. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade, estando passível de punição em casos de descumprimento de regras, rage, difamação, intolerância e/ou violência;

2.5. Ter uma tag/nickname não podendo este ser alterado durante todo o período de competição;

2.5.1. A tag/nickname deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;

2.6. O JUBs eSports Futebol Eletrônico 2021 será dividido em Etapa on-line e Etapa ***FINAL FOUR PRESENCIAL***;

2.7. Os(as) 4 (quatro) melhores estudantes-atletas de cada naipe estarão classificados para o ***FINAL FOUR PRESENCIAL***, que acontecerá em ***Brasília*** no período entre ***26/04/2021 a 29/04/2021;***

2.8. É de responsabilidade do(a) estudante-atleta/equipe estar ciente das condições de participação da etapa ***FINAL FOUR PRESENCIAL***, descritas no Regulamento Geral do evento;

2.9. O JUBs eSports Futebol Eletrônico 2021 contemplará os formatos:

2.9.1. Individual Feminino;

2.9.2. Individual Masculino.

2.10. O jogo utilizado será o FIFA 21;

2.11. A plataforma compreende os sistemas operacionais para Playstation 4. Os(as) estudantes-atletas devem adicionar seus adversários na PSN. Será possível encontrar o ID dele(a), a partir da plataforma de torneio na aba Participantes;

2.12. Durante todo o campeonato é de plena responsabilidade de cada estudante-atleta a manutenção e uso de seus equipamentos;

2.13. É de responsabilidade do(a) estudante-atleta estar ciente das condições de participação da etapa ***FINAL FOUR PRESENCIAL***, descritas no Regulamento Geral do evento;

2.14. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição, bem como na plataforma Discord e/ou WhatsApp oficial da competição;

2.15. É de total responsabilidade dos jogadores realizarem as devidas atualizações da plataforma de torneio bem como o reporte de resultados das partidas;

2.16. Todas as condições presentes neste regulamento são soberanas.

REGRAS ESPECÍFICAS

3. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:

3.1. A competição de Futebol Eletrônico 2021 será realizado nos naipes feminino e masculino;

3.2. Os (As) 4 melhores colocados(as) na etapa on-line no naipe feminino e masculino estarão classificados(as) para o ***FINAL FOUR PRESENCIAL***;

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

JUBs eSports Etapa On-line	15 a 24 de março – 3ª/4ª Semana										
	14/DOM	15/SEG	16/TER	17/QUA	18/QUI	19/SEX	20/SAB	21/DOM	22/SEG	23/TER	24/QUA
Futebol Eletrônico	RI	ED	ED	ED	ED	ED	ED	ED	ED	ED	ED

LEGENDA: **RI** – Reunião Informativa / **ED** – Eliminatória Dupla

3.4. 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
Futebol Eletrônico	CH / RI	QD	F / SUMMIT	Experiência/S

LEGENDA: **CH** – Chegada / **RI** – Reunião Informativa / **QD** – Quadrangular / **F** – Finais / **S** – Saída

4. DO SISTEMA DE DISPUTA:

4.1. Etapa On-line:

4.1.1. Eliminação Dupla: Ida e Volta, com o placar agregado dos dois jogos determinando o vencedor da Etapa Online;

a) Todos os jogadores serão distribuídos de maneira aleatória pela plataforma, seguindo a ordem de registro de cada um;

b) Os(as) estudantes-atletas deverão em comum acordo definir quem será o host do servidor no jogo de ida e no jogo de volta;

c) A etapa terá sua conclusão nas rodadas: Semifinal – Winners e Losers 09, conforme tabelas 1 e 2, respectivamente;

d) Serão classificados(as) os(as) 4 (quatro) estudantes-atletas de cada naipe que avançarem as posições citadas no último tópico para a etapa ***FINAL FOUR PRESENCIAL*** da competição;

TABELA 1 – WINNERS BRACKET			
Data	Hora	Fase	Etapa
15/03/2021	19:00h	Winners 1	On-line
16/03/2021	19:00h	Winners 2	On-line
17/03/2021	19:00h	Winners 3	On-line
18/03/2021	19:00h	Oitavas de Final - Winners	On-line
19/03/2021	19:00h	Quartas de Final - Winners	On-line
20/03/2021	19:00h	Semi-Final - Winners	On-line

TABELA 2 – LOSERS BRACKET			
Data	Hora	Fase	Etapa
16/03/2021	19:00h	Losers 01	On-line
17/03/2021	19:00h	Losers 02	On-line
18/03/2021	19:00h	Losers 03	On-line
19/03/2021	19:00h	Losers 04	On-line
20/03/2021	19:00h	Losers 05	On-line
21/03/2021	19:00h	Losers 06	On-line
22/03/2021	19:00h	Losers 07	On-line
23/03/2021	19:00h	Losers 08	On-line
24/03/2021	19:00h	Losers 09	On-line

4.2. Etapa *FINAL FOUR PRESENCIAL*:

4.2.1. Quadrangular melhor-de-1 (MD1):

a) Sistema de pontos, todos contra todos em turno único;

b) Classificados(as) para a FINAL 2 (dois) estudantes-atletas;

c) O sistema de disputa da final será no formato de melhor-de-5 (MD5);

d) A final não contará com o benefício do placar agregado;

e) O ranking da tabela de pontuação será determinado pelo seguinte sistema:

Modalidade	Futebol Eletrônico
Vitória	3 Pts
Empate	1 Pt
Derrota	0 Pt

4.3. Empates:

4.3.1. Serão levados em consideração os seguintes critérios de desempate, seguindo sua ordem:

a) Melhor saldo de gols;

b) Maior números de gols pro (a favor);

c) Confronto direto;

d) Sorteio;

4.3.2. Em caso de empates na 1ª rodada (Winners 1) , será definido um novo confronto direto com Golden Gol.

5. DAS CONDIÇÕES DE JOGO:

5.1. Serão utilizadas as seguintes condições de jogo:

5.1.1. Duração de cada partida: 6 (seis) minutos;

5.1.2. Nível de dificuldade: Lendário;

5.1.3. Estádio: Aleatório;

5.1.4. Condições de partida: Personalizado;

5.1.5. Estação: verão;

5.1.6. Hora do dia: Noite;

5.1.7. Desgaste do gramado: Nenhum;

5.1.8. Câmera: transmissão de TV;

5.1.9. Velocidade: Normal;

5.1.10. Lesões: Ligado;

5.1.11. Definições de Volume: Padrão;

5.1.12. Narração: Desativada;

5.1.13. Controles: Semi. Configuração obrigatória, para travar a opção de defesa clássica;

5.2. As partidas deverão ser realizadas utilizando as equipes padrões do jogo, podendo ser selecionados clubes e seleções. Quaisquer alterações nas configurações das equipes podem gerar punições;

5.3. Os(as) estudantes-atletas devem gravar todas as partidas usando o dispositivo de gravação embutido do console ou um dispositivo externo. As gravações precisam ser salvas e disponibilizadas para upload em caso de contestações;

5.4. Cada estudante-atleta precisa vestir uma camiseta clara ou uma camiseta escura, escolhendo a oposta do adversário para evitar confusões. Se não for possível chegar a um acordo, o estudante-atleta (jogador) da casa ficará com a camiseta escura e o jogador de fora, com a camiseta clara;

5.5. Os(as) estudantes-atletas devem estar aptos para o confronto com pelo menos 1 hora de antecedência;

5.6. Durante o período de intervalo entre o 1° e o 2° tempo, todo jogador possui direito de até 10 minutos para recomeçar aquela partida;

5.7. Em casos de desconexão da partida, por queda de energia, problema de rede ou qualquer fator adverso que impeça a continuidade da partida, o jogador afetado deverá comunicar à comissão organizadora e seu adversário do problema e solicitar o reinício da partida;

5.8. O(a) estudante-atleta deverá fornecer um print com o placar e o tempo de jogo até o momento da desconexão. Os jogadores em situação de partidas reiniciadas deverão jogar considerando o tempo restante do relógio e os gols marcados antes da queda;

5.9. Será mais difícil tomar decisões quanto às contestações pós-jogo, então recomenda-se que qualquer problema seja apresentado durante a partida e não após o jogo. A decisão de um árbitro é final e soberana;

5.10. Os (as) estudantes atletas deverão após o término de qualquer partida reportar o resultado na plataforma de torneios Toornament, fornecendo um print do placar final do jogo de ida e volta. O relatório de partida deverá ser postado sempre pelo vencedor da chave.

6. DA ETAPA ***FINAL FOUR PRESENCIAL***:

6.1. Se um jogo for pausado ou interrompido intencionalmente por qualquer jogador enquanto a bola estiver em jogo, esta organização terá o direito de desclassificar imediatamente o participante;

6.2. Qualquer ação destinada a prejudicar a visão do campo do jogador adversário ou a capacidade dele de selecionar jogadores controlados é proibida;

6.3. Se uma interrupção do jogo for causada por circunstâncias externas, como erro de máquinas ou falta de energia, o jogo será continuado de um ponto determinado pela organização;

6.4. Os(as) estudantes-atletas não poderão conectar nenhum dispositivo além dos controles em qualquer console;

6.5. Os(as) estudantes-atletas podem fornecer seus próprios controles desde que o dispositivo não ofereça uma vantagem competitiva indevida, não interfira com as operações do jogo ou do torneio, não exija configurações especiais, não exija cabeamento ou adaptadores para funcionar e seja projetado para funcionar de maneira nativa no console do(a) estudante-atleta. A organização poderá, a seu exclusivo critério, proibir qualquer controle e exigir que o competidor use um controle aprovado;

6.6. Os(as) estudantes-atletas precisarão estar disponíveis durante o dia para disputar as partidas. Os jogadores receberão um aviso para se prepararem para jogar. Os jogadores que saírem do local do evento serão responsáveis por voltar a tempo para suas partidas;

6.7. Os(as) estudantes-atletas serão levados até a estação designada, configurarão o jogo e começarão a jogar somente mediante instrução de um oficial do torneio;

6.8. Cada estuante-atleta terá até 3 (três) minutos para configurar os controles, ajustar as escalações e as configurações de acordo com as regras descritas na sessão 5.1 para cada confronto. Escalações personalizadas não podem ser usadas, nem qualquer outro recurso que não esteja disponível no menu de pausa do jogo;

6.9. Os juízes informarão aos estudantes-atletas sobre o momento de preparar os jogos e o momento de início das partidas antes do jogo e depois do intervalo. Além disso, os juízes podem solicitar aos competidores que pausem o jogo. Os Competidores obedecerão às instruções dos juízes no decorrer do Torneio. Os juízes gravarão a pontuação dos jogos antes dos Competidores serem permitidos a deixar a sessão de jogo ou preparar um novo jogo;

6.10. Se um estuante-atleta julgar que há um problema possivelmente criando uma vantagem indevida para o adversário, o mesmo precisará pausar o jogo (ou solicitar que o oponente pause o jogo) e apresentar o problema ao juiz;

6.11. Os estudantes-atletas não poderão vestir, carregar ou usar nenhum item de natureza política ou que, na opinião da organização, retratem de maneira desfavorável a organização, seus parceiros e a competição.

7. DOS W.O'S E DESCLASSIFICAÇÕES:

7.1. Os(as) estudantes-atletas deverão estar no lobby da partida no horário definido pela organização. Os jogadores têm direito a, no máximo, 15 minutos de atraso;

7.2. Um estudante-atleta afetado por desconexão terá 20 minutos para retomar a partida antes de levar um W.O;

7.3. O(a) estudante-atleta que não estiver presente no horário estipulado para uma partida sofrerá um W.O e o adversário vencerá a partida pelo placar de 3 a 0;

7.4. São levados em consideração os seguintes critérios para a validação de W.Os:

7.4.1. Ausência do jogador no lobby dentro do tempo estipulado;

7.4.2. Ausência de resposta do jogador no Discord e Grupos oficiais;

7.4.3. Ausência de relatórios de partidas após a conclusão da partida;

7.5. Nos casos em que ambos os(as) estudantes-atletas não compareçam para o seu confronto, por qualquer motivo que seja, será decretado o duplo W.O. Um duplo W.O elimina ambos os(as) estudantes-atletas da competição;

7.6. Os(as) estudantes-atletas que esquecerem de reportar seus resultados na plataforma de torneio sofrerão um W.O (não cumprir as recomendações em **5.10.**). Avança para a próxima etapa seu oponente outrora derrotado;

7.7. Um estudants-atleta está sujeito a desclassificação caso descumpra qualquer condição presente neste regulamento;

7.8. Desconexões intencionais: Caso o estudante-atleta não tenha razão ou motivo para desconectar-se de uma partida em andamento;

7.9. O uso de cheats, bugs, glitches e/ou qualquer programa fornecido por terceiros para trapacear é proibido, sob pena de desqualificação do jogador;

7.10. Compartilhamento de conta: Jogar na conta de outro jogador ou solicitar, induzir, estimular alguém a jogar na conta de outro jogador;

7.11. Combinação de Resultado: Qualquer acordo entre dois ou mais jogadores que visa manipular de e/ou interferir com o andamento do evento;

7.12. Presentes: Nenhum estudante-atleta pode aceitar presentes, recompensas ou compensação por serviços prometidos, prestados ou a ser prestados que tenham relação com a competição, incluindo serviço relacionado a derrotar ou tentativa de derrotar uma equipe adversária ou serviços designados como "entregar", ou arranjar uma partida;

7.13. Engano: Apresentar provas falsas ou mentir para os Árbitros;

7.14. Insinuações: Questionar a índole ou honestidade de qualquer um dos participantes do torneio sem ter comprovação;

8. DA COORDENAÇÃO DE MODALIDADE E MEIOS DE COMUNICAÇÃO:

8.1. O operador de liga responsável pela modalidade de Futebol Eletrônico 2021 do JUBs eSports:

8.1.1. Luiz Fernando Baroni de Freitas – Baroni;

8.2. O operador de liga assistente de Futebol Eletrônico 2021 do JUBs eSports:

8.2.1. Caio Beckmann de Almeida Neves – CBK;

8.3. Os veículos de comunicação que serão utilizados:

8.3.1. Canal #FIFA2021 no Discord oficial do JUBs eSports;

8.3.2. Lobby do Toornament;

8.3.3. Grupo do Whatsapp "JUBs eSports – Futebol Eletrônico 2021";

8.3.4. Boletins Técnicos informativos da modalidade;

8.4. Qualquer informação que não venha a ser veiculada pelas pessoas ou canais acima devem ser desconsideradas.

9. DO CÓDIGO DE CONDUTA:

9.1. Esta organização tem o direito de anunciar publicamente as penalidades impostas aos estuantes-atletas, e tais estudantes-atletas renunciam por meio deste documento a qualquer direito de ação judicial contra os membros da comissão organizadora;

9.2. Qualquer postagem em redes sociais que um participante fizer denegrindo a imagem do torneio, do operador de liga ou de qualquer outro envolvido poderá levar a punição ou até mesmo a desclassificação do(a) estudante-atleta dependendo da situação;

9.3. Integridade Competitiva: Espera-se que os(as) estudantes-atletas joguem o seu melhor em todos os momentos durante a competição e evitem qualquer comportamento incompatível com os princípios do espírito esportivo e fair play;

9.4. Assédio: Assédio é proibido. Assédio é definido como atos sistemáticos, hostis e repetidos que ocorrem durante um período de tempo, que são destinados a isolar uma pessoa e/ou afetar a dignidade da pessoa;

9.5. Assédio Sexual: Assédio sexual é proibido. Assédio sexual é definido como avanço sexual indesejável. A avaliação baseia-se se uma pessoa comum considera a atitude ofensiva. Há tolerância zero para qualquer ameaça ou a promessa de vantagens em troca de favores sexuais;

9.6. Discriminação e Difamação: Membros das equipes não podem ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa ou um grupo de pessoas por meio de palavras ou atos de desprezo ou ações de raça, cor de pele, etnia, nação, origem social, gênero, língua, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, status financeiro, idade ou qualquer outro status de orientação sexual.

10. PROCEDIMENTOS DISCIPLINARES:

10.1. Punições:

10.1.1. Qualquer ato de má fé;

10.1.2. Falta de comprometimento com as partidas;

10.1.3. Falta de ética esportiva;

10.1.4. Agressões verbais;

10.1.5. Inserções irracionais a fim de perturbar o ambiente do torneio;

10.1.6. Má conexão, o que dificulta e / ou impossibilita a realização das partidas;

10.1.7. Retranca: tocar a bola com o goleiro ou na defesa para passar o tempo de jogo;

10.1.8. Todos os casos sempre serão analisados pelos operadores de liga e devem sempre conter evidências que comprovem as irregularidades;

10.2. O operador de liga tem prioridade em definir o tipo de punição que será acometida aos participantes infratores de qualquer infração descrita no presente regulamento;

10.3. Cabe à organização interpretar e julgar qualquer norma descrita no presente regulamento.

11. Os casos omissos serão resolvidos pela coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE LEAGUE OF LEGENDS

1. A competição de League of Legends 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.

REGRAS GERAIS

2. OS(AS) ESTUDANTES-ATLETAS DEVEM:

2.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;

2.2. Possuir uma conta do jogo League of Legends, e da plataforma Battlefy em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;

2.3. Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Riot Games, nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida;

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

3. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:

3.1. A modalidade será conduzida em uma fase Classificatória (1ª fase) e Quartas de Final(2ª fase) on-line e *FINAL FOUR PRESENCIAL*;

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

4. **JUBs eSports**	**01 a 07 de março – 1ª Semana**							
Etapa On-line	28/DOM	01/SEG	02/TER	03/QUA	04/QUI	05/SEX	06/SAB	07/DOM
League of Legends	RI	1ª FASE 1ª Etapa/C	1ª FASE 1ª Etapa/C	1ª FASE 1ª Etapa/C	1ª FASE 2ª Etapa/C	1ª FASE 2ª Etapa/C	1ª FASE 2ª Etapa/C	2ª FASE QF

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / **C** – Classificatórias / **QF** – Quartas de Final

4.1. 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**
League of Legends	CH / RI	SF	F / SUMMIT	Experiência/S

LEGENDA: CH – Chegada / **RI** – Reunião Informativa / **SF** – Semifinais / **F** – Finais / **S** - Saída

5. Cada equipe deve ser composta por 05 (cinco) estudantes-atletas titulares e no máximo 2 (dois) estudantes-atletas, estes opcionais. Todos os integrantes deverão ser da mesma IES e estarem devidamente uniformizados na etapa *FINAL FOUR PRESENCIAL*..

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

REGRAS ESPECÍFICAS

7. DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO:

7.1. Mapa: Summoner's Rift;

7.2. Tamanho de Time: 5;

7.3. Permitir Espectadores: Todos;

7.4. Tipo de partida: Torneio Competitivo;

7.5. Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento, antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Campeões, Skins, Runas, Talentos ou Feitiços de Invocador, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da Coordenação da modalidade;

7.6. As proibições e penalidades dar-se-ão de acordo com o Regulamento da Temporada 2021 do CBLOL;

7.7. A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão;

7.8. Cada participante 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;

Parágrafo Único - Runas e talentos vão ser configurados durante a fase de escolha e banimento dos campeões.

7.9. 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.

8. DO SISTEMA DE DISPUTA:

8.1. Na competição on-line será realizada uma fase Classificatória dividida 2 (duas) etapas independentes, em formato de eliminação simples, do qual se classicam as 4 (quatro) melhores equipes de cada etapa para as Quartas de Final;

a) A primeira e a segunda etapas da fase Classificatória serão torneios independentes com jogos em formato melhor-de-três (MD3);

b) As Quartas de Final serão em formato playoff melhor-de-três (MD3);

c) Apenas as 4 (quatro) melhor equipes das classificatórias etapa 1, e classificatórias etapa 2 disputarão as Quartas de Final;

d) Os confrontos das Quartas de Final serão definidos através da posição das equipes conforme descrito na tabela abaixo:

Classificatória Etapa 1	Classificatória Etapa 2
Classificado 1	Classificado 5
Classificado 2	Classificado 6
Classificado 3	Classificado 7
Classificado 4	Classificado 8

Quartas de Final
Classificado 1 **X** Classificado 8
Classificado 2 **X** Classificado 7
Classificado 3 **X** Classificado 6
Classificado 4 **X** Classificado 5

e) Classificam-se para a etapa ***FINAL FOUR PRESENCIAL*** as 4 (quatro) equipes finalistas das Quartas de Final;

8.2. Na etapa ***FINAL FOUR PRESENCIAL*** as 4 (quatro) equipes classificadas se enfrentarão em semifinal e final, sendo a semifinal disputada em melhor-de-três (MD3) e a final disputada em melhor-de-cinco (MD5).;

a) A disputa de 3° lugar será em melhor-de-três (MD3);

b) O ***FINAL FOUR PRESENCIAL*** acontecerá em ***Brasília*** no período entre ***26/04/2021 a 29/04/2021;***

c) É de responsabilidade do(a) estudante-atleta/equipe estar ciente das condições de participação da etapa ***FINAL FOUR PRESENCIAL***, descritas no Regulamento Geral do evento.

8.3. 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;

8.4. O check in na plataforma Battlefy deverá ser feito no horário pré estabelecido. Será considerado o tempo de W.O. de 10 minutos, para as equipes que não derem check in e não fizerem todos os procedimentos para início das partidas;

8.5. Partidas em que equipes tenham sido desclassificadas, serão declaradas como vitória pelo placar mínimo possível (2x0 para partidas melhor-de-três ou 3x0 para partidas melhor-de-cinco). Nenhuma estatística ou número adicional serão válidos para partidas em que um estudante-atleta tenha sido desclassificado(a).

Ausência W.O.		
League of Legends	2 x 0	Melhor-de-3 (MD3)
	3 x 0	Melhor-de-5 (MD5)

9. DA ETAPA ON-LINE:

9.1. Os estudantes-atletas deverão realizar o check-in da competição, com 15 (quinze) minutos de antecedência para que se possa começar uma sessão de partida;

9.2. Os estudantes-atletas que não se apresentarem no horário correto de suas partidas ou logo após o chamado para iniciar uma sessão de partidas, serão penalizados de acordo com o sistema de disputa adotado;

9.3. Na etapa on-line é de inteira responsabilidade do atleta o funcionamento de material de jogo e conexão;

9.4. Nesta etapa os estudantes-atletas deverão utilizar as suas próprias contas para a competição;

9.5. Durante esta etapa haverá um juiz responsável por cada partida, que poderá ou não conferir a identidade dos estudantes-atletas se achar necessário;

9.6. Ficará a critério da arbitragem as punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes desonestas.

10. DA ETAPA ***FINAL FOUR PRESENCIAL***:

10.1. O(a) estudante-atleta deverá obrigatoriamente apresentar a Credencial para a arbitragem em todas as provas da competição. O atleta que não o fizer não estará autorizado a competir;

10.2. Nesta etapa será fornecida uma conta especifica para realização da competição;

11. DOS ASPECTOS TÉCNICOS:

11.1. Em caso de *lag* que atrapalhe o desenvolvimento do jogo, cada equipe terá 10 (dez) minutos de pausa. Se a equipe exceder este tempo de jogo, estará assumindo as consequências da partida por sua própria conta e risco;

11.2. Para comprovar qualquer tipo de trapaça ou reclamação, o(a) estudante-atleta deve falar com o coordenador da modalidade;

11.3. Os(as) estudantes-atletas devem informar a organização do torneio sobre o erro de conexão, dentro dos prazos de reclamações estabelecidos para cada etapa. Caso não seja informado, poderão ocorrer pedidos de W.O. em jogos não realizados, de acordo com os horários dos jogos realizados pelo sistema;

11.4. Durante as partidas o CHAT DE TEXTO deverá ser utilizado única e somente para avisos e pedidos de PAUSE;

11.5. Ambas as equipes são responsáveis por reportar o resultado das partidas, cabendo às mesmas fornecer provas no formato de mídia (screenshots) do resultado reportado;

11.6. Este evento conta com um servidor de discord oficial usado para a comunicação durante as etapas da competição.

12. CÓDIGO DE CONDUTA:

12.1. Todos os(as) estudantes-atletas estão sujeitos a regras de boas condutas associadas às informações e comportamentos dos mesmos. A equipe de administradores e demais membros associados a CBDU se reserva o direito de não aceitar o "nickname" de algum participantes e equipes, se acharem que ele seja inapropriado, ofensivo ou não esteja de acordo com as regras;

12.2. Os nicknames deverão permanecer os mesmos desde o ato da inscrição até o final do evento.

13. CHEAT E GAMEPLAY:

13.1. Nenhuma forma de trapaça, ou ganho de uma vantagem indevida de qualquer forma será tolerado. Isso inclui, mas não está limitado a:

a) Hacking - Qualquer modificação feita ao Jogo ou outro software por qualquer pessoa que não seja por meio de patches ou atualizações padrão;

b) Explorando falhas no jogo - Fazer uso de mecânicas e/ou funcionalidades do jogo com o propósito de executar ações não previstas e incompatíveis com o comportamento normal do jogo;

c) Compartilhamento de Conta - Fazer uso de contas de jogo de terceiros para participar do evento;

d) Combinação de Resultado - Qualquer acordo entre dois ou mais jogadores/equipes que visa manipular de e/ou interferir com o andamento do evento.

14. COMPORTAMENTO ANTIDESPORTIVO:

14.1. Qualquer comportamento ofensivo, desrespeitoso ou antidesportivo não serão tolerados. Incluem mas não se limitando a, insultos, racismo, xenofobia, machismo, violência física ou qualquer comportamento que, inapropriados na opinião da Coordenação da Modalidade. Caso sejam constatadas ações que possam prejudicar o andamento do torneio ou até mesmo afetar a um jogador ou uma equipe em particular, medidas serão tomadas, podendo levar à desqualificação da equipe. Casos também serão analisados pelo STJD que se fará presente durante a fase presencial podendo a equipe e/ou um aluno/atleta ser punido por tal conduta antidesportiva;

14.2. Nenhum participante pode participar de apostas relacionada a sua equipe ou seus parceiros de times;

14.3. Os participantes não devem oferecer ou aceitar qualquer presente ou recompensa para ou de qualquer pessoa por serviços prometidos/prestados. Incluindo serviços relacionados a prejudicar ou tentar prejudicar outra equipe/participante.

15. DISPOSIÇÕES GERAIS:

15.1. Todo contato entre as equipes e o torneio deverá ser feito através da Coordenação da Modalidade via o método oficial de comunicação enviado às equipes. Nenhum outro método não aprovado previamente será utilizado a não em caso de necessidade emergencial;

15.2. 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;

15.3. Qualquer tipo de conversa, discussão, tickets que existirem entre algum participante e a CBDU são estritamente confidenciais, qualquer publicação sobre o assunto em qualquer meio de comunicação sem a aprovação da Coordenação da Modalidade levará a desclassificação da equipe;

15.4. Qualquer pessoa envolvida ou com tentativa de envolvimento em qualquer ação que a coordenação da modalidade acredite, a seu critério exclusivo e absoluto, que constitua uma vantagem desigual, estará sujeita a punição imposta devido a esses atos. A natureza e extensão das punições impostas devido a essas operações obedecerão a critérios exclusivos e absolutos da organização da Temporada 2021;

15.5. Após a descoberta de violação por um membro de uma equipe de qualquer uma das regras listadas acima, a coordenação da modalidade pode emitir as seguintes penalidades:

a) Advertência Verbal;

b) Perda da escolha de lado para o Jogo atual e/ou futuros;

c) Perda de ban para o Jogo atual e/ou futuros;

d) Perda de Partidas;

e) Suspensões;

f) Desclassificações;

15.6. Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a escalação de penalidades, até, e incluindo, a desclassificação. É importante notar que penalidades não precisam seguir uma ordem. A critério da coordenação da modalidade, um jogador pode ser suspenso por uma primeira infração se a ação do jogador for o suficiente para uma suspensão.

16. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO POKER

13. A competição de Poker 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.

14. Para a competição, cada IES poderá inscrever um numero quantitativo livre de alunos.

REGRAS GERAIS

15. OS(AS) ESTUDANTES-ATLETAS DEVEM:

15.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;

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

15.3. Possuir uma conta na plataforma PokerStars em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;

15.4. Ter um nickname não podendo este ser alterado durante todo o período de competição;

a) O nickname da deve ser único, sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;

15.5. Jogar em suas contas não sendo permitido queoutras pessoas joguem na conta do mesmo;

15.6. Conhecer as regras e configuraçoes de jogo em sua totalidade;

15.7. Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa PokerStars., nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida.

REGRAS ESPECÍFICAS

16. DINÂMICA DA COMPETIÇÃO:

16.1. A plataforma de jogo será a PokerStars;

16.2. A competição será realizada na categoria individual e na modalidade Texas Hold'em;

16.3. A competição da modalida JUBs eSports Poker 2021 será realizada em 2 (duas) etapas, sendo a primeira etapa on-line e a segunda etapa o *FINAL FOUR PRESENCIAL*;

a) Classificam-se para a segunda etapa ***FINAL FOUR PRESENCIAL*** os(as) 4 (quatro) melhores estuantes-atletas colocados da etapa on-line;

16.4. A etapa ***FINAL FOUR PRESENCIAL***, acontecerá em ***Brasília*** no período entre ***26/04/2021 a 29/04/2021;***

a) É de responsabilidade do(a) estudante-atleta estar ciente das condições de participação da etapa ***FINAL FOUR PRESENCIAL***, descritas no Regulamento Geral do evento;

16.5. É obrigação de cada estudante-atleta conhecer as regras e conhecer o ranking de mãos de jogo em sua totalidade;

16.6. O limite de apostas do jogo será o No Limit Texas Hold'em;

16.7. A competição seguirá as normas de torneio da plataforma PokersStars, disponível no próprio site;

16.8. Em caso de não comparecimento dentro do horário estipulado para a partida, o jogador ausente será automaticamente desclassificado somente daquela fase, podendo assim, jogar as outras fases normalmente;

16.9. É de plena responsabilidade do(a) estuante-atleta os equipamentos necessários para competir;

16.10. Jogadores (estudantes-atletas) usarão seus logins pessoais e a senha de acesso ao torneio;

16.11. É de responsabilidade do(a) estudante-atleta configurar a sua conta;

16.12. Em caso de acesso de jogador que não estejam devidamente matriculado nas instituições de ensino reconhecidas pelo MEC, e que não se configure dentro das normas de participação estabelecidas no Regulamento Geral da competição, o mesmo será automaticamente desclassificado e encaminhado para Comissão Disciplinar do STJDU, para aplicação de eventuais sanções;

16.13. Não haverá reinício da partida (remake);

16.14. 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 e/ou WhatsApp oficial da competição;

16.15. Na etapa on-line a organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão.

17. DINÂMICA DE JOGO:

17.1. Na etapa on-line:

a) O sistema de competição desta etapa será em formato de torneio e dividida em 7 (sete) fases;

b) Cada fase terá a pontuação conforme segue tabela abaixo e a pontuação final será feita através da soma das pontuações de todas as 7 (sete) fases da etapa on-line:

TABELA DE PONTUAÇÃO - POKER	
RANKING	PONTUAÇÃO
1	10
2	9,5
3	9
4	8,5
5	8
6	7,5
7	7
8	6,5
9	6
10	4,5
11	3,5
12	2,5
13	2
14	2

c) Classificam-se para a etapa *FINAL FOUR PRESENCIAL* os(as) 4 (quatro) melhores estudantes-ateltas colcodados na etapa on-line;

d) O cronograma da etapa on-line será conforme descrito na tabela abaixo:

JUBs eSports	22 a 28 de março – 4ª Semana							
Etapa On-line	21/DOM	22/SEG	23/TER	24/QUA	25/QUI	26/SEX	27/SAB	28/DOM
Poker	RI	1ª Fase	2ª Fase	3ª Fase	4ª Fase	5ª Fase	6ª Fase	7ª Fase

LEGENDA: RI – Reunião Informativa

17.2. Na etapa *FINAL FOUR PRESENCIAL*:

a) O sistema de competição desta etapa será em melhor-de-3 mesas (MD3), obedecendo ao mesmo sistema de pontuação da etapa on-line;

b) 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
Poker	CH / RI	1ª Mesa	2ª/3ª Mesa SUMMIT	Experiência/S

LEGENDA: CH – Chegada / **RI** – Reunião Informativa / **S** - Saída

18. CONFIGURAÇÕES DO TORNEIO:

18.1. Duração dos blinds: 5 minutos;

18.2. Stack inicial: 3.000 ou 5.000;

18.3. Buy-in: 20k – Fichas Fictícias;

18.4. Formato: Regular – Sem Rebuys (Reentradas);

18.5. Pontuação: 14 Jogadores;

18.6. Registro Tardio: 10 minutos;

a) Todos os jogadores terão 10 minutos de tolerância para se inscrever, caso passe desse tempo, o registro será impossível de ser feito, sendo assim, o jogador terá a pontuação zerada naquela etapa.

19. DISTRIBUIÇÃO DOS COMPETIDORES E REMANEJAMENTO:

19.1. Distribuição aleatória e correta:

a) Assentos de torneios serão designados aleatoriamente e não são transferíveis;

b) Inscrições tardias receberão um stack inicial completo. Estes competidores serão sorteados aleatoriamente utilizando o mesmo processo e com a mesma oferta de assentos que um novo competidor e assumirão as obrigações de qualquer posição à mesa, exceto em um lugar vazio entre o SMALL BLIND e o botão;

c) Competidores de uma mesa que foi desfeita terão seus novos assentos designados através de um processo duplo de randomização. Podem preencher qualquer assento, incluindo ser alocados no BIG BLIND, SMALL BLIND ou no botão. O único lugar que um competidor reposicionado não receberá uma mão será quando preencherem um lugar vazio entre o SMALL BLIND e o Button;

d) Em jogos de flop e modalidades mistas, ao balancear as mesas, o competidor que será o próximo BIG BLIND será movido para a pior posição, incluindo sendo BIG BLIND sozinho se necessário, mesmo que isto signifique que o assento terá o BIG BLIND duas vezes. A pior posição nunca será o SMALL BLIND. Em eventos de Stud os competidores serão movidos por posição (a última posição vazia será a primeira a ser preenchida);

e) A mesa de onde o competidor será movido será especificada por procedimento predeterminado.

20. EMPATES:

20.1. Caso dois ou mais estudantes-atletas estejam empatados ao final do circuito, será feito uma nova etapa somente com os jogadores empatados, onde não terá pontuação. O estudante-atleta que sair vitorioso(a) nesse novo torneio irá completar o quarto colocado.

21. ASPECTOS TÉCNICOS:

21.1. Os jogadores podem usar softwares de apoio, desde que a plataforma PokerStars permita o uso da mesma. PokerTracker, Hand2Note, Hold'em Manager e site de pesquisa Sharkscope estão liberados para uso. Antes de usar qualquer software de apoio, checar no site oficial do Pokerstars. Caso o jogador use um software não permitido, o mesmo pode ser banido pela plataforma do jogo;

21.2. Este evento conta com um servidor de discord oficial usado para a comunicação durante as etapas da competição.

22. CÓDIGO DE CONDUTA:

22.1. Cheat e Gameplay:

a) Nenhuma forma de trapaça, ou ganho de uma vantagem indevida de qualquer forma será tolerado. Isso inclui, mas não está limitado a:

22.1.a.1. Compartilhamento de Conta - Fazer uso de contas de jogo de terceiros para participar do evento;

22.1.a.2. Combinação de Resultado - Qualquer acordo entre dois ou mais jogadores/equipes que visa manipular de e/ou interferir com o andamento do evento;

22.2. Qualquer comportamento ofensivo, desrespeitoso ou antidesportivo não serão tolerados. Incluem mas não se limitando a, insultos, violência física ou qualquer comportamento que, inapropriados na opinião dos Operadores de Torneio. Caso sejam constatadas ações que possam prejudicar o andamento do torneio ou até mesmo afetar a um jogador ou uma equipe em particular, medidas serão tomadas, podendo levar à desqualificação do infrator.

22.3. Nenhum estudante-atleta pode participar de apostas;

22.4. Os participantes não devem oferecer ou aceitar qualquer presente ou recompensa para ou de qualquer pessoa por serviços prometidos/prestados. Incluindo serviços relacionados a prejudicar ou tentar prejudicar outro participante;

22.5. Todo contato entre as equipes e o torneio deverá ser feito através dos Operadores de Liga via o método oficial de comunicação enviado às equipes. Nenhum outro método não aprovado previamente vai ser utilizado a não ser exista uma necessidade emergencial;

22.6. Qualquer postagem que uma estudante-atleta fizer denegrindo a imagem do torneio, do operador de liga ou de qualquer outro envolvido poderá levar a punição ou até mesmo a desclassificação da equipe dependendo da situação;

22.7. Se qualquer disposição deste documento forem violados por um(a) estudante-atleta, então um procedimento disciplinar deve ocorrer. A coordenação de modalidade pode impor qualquer uma das penalidades abaixo aos envolvidos;

a) Ato de má fé;

b) Falta de ética esportiva;

c) Agressões verbais;

d) Inserções irracionais a fim de perturbar o ambiente do torneio.

23. DISPOSIÇÕES GERAIS:

23.1. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério do árbitros dos JUBs eSports 2021;

23.2. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariarem o Regulamento Geral.

ANEXOS

I – TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS E RESPONSABILIDADES PARA ESTUDANTES-ATLETAS

EVENTO JUBs	

MODALIDADE		UF	

Dados Cadastrais do(a) Estudante-atleta

Nome					Naipe	
RG		CPF		Data de Nascimento		
E-mail				N° Registro Confederação		
Instituição de Ensino						

Pelo presente instrumento, na melhor forma de direito, como estudante-atleta acima inscrito nos JOGOS UNIVERSITÁRIOS BRASILEIROS - **JUBs eSports 2021** declaro que:

1. Participarei e tenho pleno conhecimento dos Regulamentos Geral, Técnico e Comercial dos **JUBs eSports 2021**, disponível no site www.cbdu.org.br.
2. Através da assinatura do presente termo, concedo aos organizadores do evento, conjunta ou separadamente, em caráter de absoluta exclusividade, a título universal e de forma irrevogável e irretratável, no Brasil e/ou no exterior, o direito de usar o nome, voz, imagem, material biográfico, declarações, gravações, entrevistas e endossos dados pelo participante citado ou a ele atribuíveis, bem como de usar sons e/ou imagens do evento, seja durante as competições, seja durante os aquecimentos, os treinamentos, a hospedagem, o transporte ou alimentação em qualquer suporte existente ou que venha a ser criado, a serem captados pela TV para transmissão, exibição e reexibição, no todo, em extratos, trechos ou partes, ao vivo ou não, sem limitação de tempo ou de número de vezes, na forma do disposto **no Regulamento Geral desta competição.**
3. Isento os organizadores do Evento de qualquer responsabilidade por danos eventualmente causados a mim no decorrer da competição.

_____

Assinatura do(a) ESTUDANTE-ATLETA

4. Declaro que o(a) estudante-atleta acima citado está em pleno gozo de saúde e em condições físicas de participar do Evento, não apresentando cardiopatias genéticas, congênitas ou infecciosas, viroses, ou qualquer outra doença, patologia ou distúrbio de saúde que implique em qualquer tipo de impedimento ou restrição à prática de exercícios físicos, atividades físicas e esportivas, tendo realizado, no período de pré-participação nesse Evento, por minha própria conta e risco, avaliação clínica que atesta as condições apresentadas.

_____

Carimbo do Médico/CRM — Assinatura do MÉDICO

5. Declaro que o(a) estudante-atleta acima citado está devidamente **matriculado, cursando e frequentando o semestre** na Instituição de Ensino Superior acima mencionada, conforme estabelece o **Regulamento Geral desta competição**.

_____

Carimbo do Representante da IES ou da FUE — Assinatura do REPRESENTANTE da IES ou da FUE

_____, _____ de _____ de 2021.

Esta Ficha deverá ser entregue para o Comitê Organizador no ato da entrega das documentações do respectivo evento.

II - TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS E RESPONSABILIDADES PARA ESTUDANTES-ATLETAS MENORES DE IDADE

EVENTO JUBs	

MODALIDADE		UF	

Dados Cadastrais do(a) Estudante-atleta

Nome				Naipe	
RG		CPF		Data de Nascimento	
E-mail		N° de Registro Confederação			
Instituição de Ensino					

Dados Cadastrais do(a) Responsável Legal

Responsável Legal				Parentesco	
RG		CPF		Tel	
E-mail				Cel	

Pelo presente instrumento, na melhor forma de direito, como estudante-atleta acima inscrito nos JOGOS UNIVERSITÁRIOS BRASILEIROS - **JUBs eSports 2021** declaro que:

1. Participarei e tenho pleno conhecimento dos Regulamentos Geral, Técnico e Comercial dos **JUBs eSports 2021**, disponível no site www.cbdu.org.br.
2. Através da assinatura do presente termo, concedo aos organizadores do evento, conjunta ou separadamente, em caráter de absoluta exclusividade, a título universal e de forma irrevogável e irretratável, no Brasil e/ou no exterior, o direito de usar o nome, voz, imagem, material biográfico, declarações, gravações, entrevistas e endossos dados pelo menor acima citado ou a ele atribuíveis, bem como de usar sons e/ou imagens do evento, seja durante as competições, seja durante os aquecimentos, os treinamentos, a hospedagem, o transporte ou alimentação em qualquer suporte existente ou que venha a ser criado, a serem captados pela TV para transmissão, exibição e reexibição, no todo, em extratos, trechos ou partes, ao vivo ou não, sem limitação de tempo ou de número de vezes, na forma do disposto no **Regulamento Geral desta competição**.
3. Isento os organizadores do Evento de qualquer responsabilidade por danos eventualmente causados ao menor acima citado no decorrer da competição.

_____ _____

Assinatura do(a) RESPONSÁVEL LEGAL Assinatura do(a) ESTUDANTE-ATLETA

4. Declaro que o(a) estudante-atleta acima citado está em pleno gozo de saúde e em condições físicas de participar do Evento, não apresentando cardiopatias genéticas, congênitas ou infecciosas, viroses, ou qualquer outra doença, patologia ou distúrbio de saúde que implique em qualquer tipo de impedimento ou restrição à prática de exercícios físicos, atividades físicas e esportivas, tendo realizado, no período de pré-participação nesse Evento, por minha própria conta e risco, avaliação clínica que atesta as condições apresentadas.

_____

Carimbo do Médico/CRM Assinatura do MÉDICO

5. Declaro que o(a) estudante-atleta acima citado está devidamente **matriculado, cursando e frequentando o semestre** na Instituição de Ensino Superior acima mencionada, conforme estabelece o **Regulamento Geral desta competição**.

_____

Carimbo do Representante da IES ou da FUE Assinatura do REPRESENTANTE da IES ou da FUE

_____, _____ de _____ de 2021.

Esta Ficha deverá ser entregue para o Comitê Organizador no ato da entrega das documentações do respectivo evento.

III - TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS E RESPONSABILIDADES DAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO SUPERIOR

EVENTO JUBs	

Dados Cadastrais UF:

Razão Social							
Nome Fantasia					CNPJ		
Endereço						Nº	
Bairro		Cidade		UF		CEP	
Representado por					Função		
RG		CPF			Telefone		
E-mail							

Pelo presente instrumento, na melhor forma de direito, a Instituição de Ensino Superior, através de seu representante legal, acima indicados, declara que:

1. Está inscrita e participará dos - JUBs eSports 2021.
2. Através da assinatura do presente termo, autoriza em caráter universal, gratuito, irrevogável, irretratável e exclusivo, a CBDU, ou terceiros por estes devidamente autorizados, a título universal e de forma irrevogável e irretratável, no Brasil e/ou no exterior, o direito de usar o nome, voz, imagem, material biográfico, declarações, gravações, entrevistas e endossos dados pelo participante citado ou a ele atribuíveis, bem como de usar sons e/ou imagens do evento, seja durante as competições, seja durante os aquecimentos, os treinamentos, a hospedagem, o transporte ou alimentação em qualquer suporte existente ou que venha a ser criado, a serem captados pela TV para transmissão, exibição e reexibição, no todo, em extratos, trechos ou partes, ao vivo ou não, sem limitação de tempo ou de número de vezes, na forma do disposto no Regulamento Geral desta competição.
3. Isenta os organizadores do Evento de qualquer responsabilidade por danos eventualmente causados à Instituição de Ensino ou a qualquer de seus representantes, prepostos, contratados, autorizados e empregados no decorrer da competição.

_____, _____ de _____ de 2021.

_____

Assinatura

Nome: _____

Carimbo do Representante Legal ou da IES

1. Observar o Regulamento Geral desta competição;

2. Este Termo deve ser assinado pelo representante legal da IES nominado no campo dos dados cadastrais;

3. Esta Ficha deverá ser entregue para o Comitê Organizador no ato da entrega das documentações do respectivo evento.

IV - FICHA DE SUBSTITUIÇÃO DE PARTICIPANTES

UF:

Pelo presente, solicitamos a substituição dos seguintes integrantes da Delegação, conforme estabelece o **Regulamento Geral da competição**.

Marque com "X". No caso de Dirigente identifique a função (*).

Função		Estudante-atleta	
		Técnico	
		Dirigente	(*)
		Motorista	

Campo exclusivo a ser preenchido para Técnico e aluno-atleta

Modalidade		Naipe	

Para as modalidades individuais, o(a) estudante-atleta substituto(a) será incluído nas mesmas provas do(a) estudante-atleta substituído(a). Havendo interesse na mudança de provas, preencher Ficha de Mudança de Provas.

Dados do participante que será retirado (sai do evento)

Instituição de Ensino	
Nome Completo	
Nº do CPF	
Data de Nascimento	

Dados do participante que será incluído (entra do evento)

Instituição de Ensino	
Nome Completo	
Nº do CPF	
Data de Nascimento	

_____ _____/_____/____ _____

Local *Data* *Nome e Assinatura do Dirigente*

NÃO PREENCHER - PARA USO EXCLUSIVO DO COMITÊ ORGANIZADOR

DATA DE RECEBIMENTO: _____/_____/ 2021. HORÁRIO: _____:_____ horas

RECEBIDO POR (NOME):_____

1. No caso de ESTUDANTES-ATLETAS, atentarem para as datas de entrega para o Comitê Organizador;
2. Anexo a esta Ficha deverão ser entregues o Termo de Responsabilidade e Cessão de Direitos do participante, e da IES quando necessário (caso já não tenha outro aluno-atleta inscrito).

V - FICHA DE SOLICITAÇÃO DE 2ª VIA DE CREDENCIAL

UF	

Vimos pelo presente solicitar a 2ª via da credencial do integrante de minha delegação, cientes do estabelecido no Regulamento Geral da competição.

PARA ESTUDANTE-ATLETA	
NOME	
IES	
MODALIDADE	
NAIPE	
PARA TÉCNICO	
NOME	
IES	
MODALIDADE	
NAIPE	
PARA DIRIGENTE	
NOME	
FUNÇÃO	

_____ _____/_____/_____ _____

Local *Data* *Nome e Assinatura do Dirigente*

NÃO PREENCHER - PARA USO EXCLUSIVO DO COMITÊ ORGANIZADOR

DATA DE RECEBIMENTO: _____/_____/ 2021. HORÁRIO: _____:_____ horas

RECEBIDO POR (NOME):_____

Anexo a esta Ficha deverá ser entregue 1 pacote de fraldas geriátricas, conforme prevê o Regulamento Geral. Somente após, será providenciada a 2ª via da credencial.