



## REGULAMENTO JOGOS UNIVERSITÁRIOS ONLINE – JUF

### FACULDADE METROPOLITANA DE ANÁPOLIS

#### DA COMPETIÇÃO

1. O JUF online, disputado através de partidas de VALORANT em computadores. O Campeonato será realizado em formato equipe (5 players).
2. Descrição Geral da Competição:
  - Jogos: VALORANT;
  - Plataforma: Computador;
  - Estilo de Jogo: Eliminatória, será decida quantidade de partidas de acordo com a quantidade de equipes.
  - Taxa de Inscrição: Gratuito;
  - Período de inscrição: 31/05 a 06/06 de 2022.
  - Período jogos eliminatórios/classificatórios (online): a partir de 11 de junho, de acordo com tabela divulgada.
3. A Competição será coordenada e organizada pela Faculdade FAMA.

#### ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES

1. **Idade do jogador:** a idade mínima é 16 anos.
2. **Quantidade:** Para participar do JUF Online, cada equipe deverá contar com mínimo 7 (Sete) participantes, que é composto por, 5 (Cinco) jogadores, 1 (Um) treinador/técnico que será responsável pela equipe durante o campeonato, e no mínimo 1 (Um) Jogador reserva para eventuais problemas, e no máximo 2 (Dois).
3. Ao realizar a inscrição para o JUF Online será por meio do site Institucional através de formulário específico.
4. Mudança de jogador da Reserva para a Equipe Titular são permitidos;
5. Não será permitida a inclusão de novos jogadores e nem reservas durante o campeonato;
6. Não será permitida a dispensa de jogadores durante o campeonato.
7. A troca de jogadores por reservas só poderá ser feita no início da partida no lobby da



partida personalizada, após o início da partida, os times não poderão trocar mais de Line-Up até o início da próxima partida.

8. O técnico não pode ser um jogador Titular ou Reserva;
9. Cada técnico só pode representar uma equipe.
10. O técnico poderá participar do grupo do chat no discord juntamente com o time.

### **ELEGIBILIDADE DE EQUIPES**

1. Obrigatoriedade de Participação. Quando selecionada, a equipe compromete-se a participar de todas as Etapas e partidas, ficando sujeita a penalidades, incluindo desclassificação, caso descumpra este compromisso.
2. Troca de nome da equipe. É estritamente proibido a troca do nome da equipe após finalizada a etapa de inscrições. Tanto nas classificatórias, quanto nos Playoffs.

### **REGISTRO E PARTICIPAÇÃO**

1. Registro de jogadores. No ato da inscrição, deverão ser inclusos todos os nomes dos integrantes da equipe, informando o nome completo, Riot id e tagline e o Elo atual.
2. Propriedade de contas. Os jogadores devem usar suas próprias contas. Se for detectado que um participante está usando a conta de outro jogador, o participante e a equipe serão desclassificados imediatamente.
3. Participação múltipla de jogadores. Um jogador só pode ser inscrito em uma equipe durante toda a copa. Não é permitido que um participante individual se inscreva na copa em diferentes equipes ou que o participante use mais de uma conta para participar em outras equipes. Se detectado, o participante e a equipe serão desclassificados imediatamente.
4. Patrocínios: A FAMA se reserva o direito de proibir ou eliminar equipes com patrocinadores ou sócios que sejam únicos ou amplamente conhecidos por pornografia, uso de drogas, ou outros temas.
5. Toda a comunicação deverá ser feita no discord da competição, que será enviado para os times. O técnico poderá permanecer no discord com a equipe durante a partida, desde que mesmo esteja no local, ao lado da sua equipe (Referente a final presencial).



## **REGRAS GERAIS DA COMPETIÇÃO**

1. As questões não previstas neste regulamento ou quaisquer dúvidas que possam surgir serão analisadas e decididas pela Organização do Campeonato, sendo estas decisões soberanas e irrecorríveis;
2. Os valores gastos com inscrições, internet, dentre outros, não serão devolvidos ou repassados no caso de eliminação, desistência ou desclassificação por atitude antidesportiva do participante. (caso houver)
3. Regulamento, sem nenhuma ressalva, que poderá ser alterado pelos seus Organizadores a qualquer tempo e tantas vezes quanto necessário, garantida a sua divulgação de forma eficaz nos canais oficiais da FAMA, a critério também da Organização;
4. Todos os problemas com as partidas deverão ser imediatamente comunicados ao Staff da Competição antes de seu início ou durante a sua realização.
5. As regras previstas se aplicam a todas as etapas da competição;
6. Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de competidores, cronograma da competição e penalidades por mau comportamento, dependem apenas das decisões da Organização do Campeonato, que são finais. Não podendo estas serem objeto de recurso e nem dando origem a qualquer reclamação de perdas e/ou danos ou ainda qualquer outra medida legal.
7. O presente regulamento rege a participação do competidor na competição e sua relação com a Organização e a competição. Ao inscrever-se na competição, o competidor concorda e aceita plenamente e sem reservas todos os termos e condições do presente Regulamento, declarando que o leu, o interpretou e o compreendeu em completa e total íntegra, bem como se compromete a cumprir com todas as regras aqui estabelecidas. O competidor em nenhum momento poderá alegar desconhecimento dos termos e condições do regulamento da competição, sob hipótese de ser desclassificado da mesma;

## **DAS PENALIDADES E CONDUTA DOS COMPETIDORES**

1. Qualquer ato de discriminação, provável por qualquer meio, sendo este ato de discriminação de cunho político, econômico, racial, religioso, de gênero, por orientação sexual, dentre outros, será punido com a desclassificação imediata do competidor infrator;
2. A comunicação entre os competidores deverá ocorrer somente para marcar a realização de suas partidas. Discussões e xingamentos referentes às partidas poderão ser punidos com avisos ou desclassificação imediata, assim como provocações e/ou outras formas de ofender seu oponente;



3. As ações a seguir descritas serão consideradas como atitudes desonestas e serão passíveis de punição, incluindo a desclassificação do competidor da Competição, a critério dos oficiais do Staff do Campeonato:
  - 3.1. Conspiração – qualquer tipo de acordo entre 2 (dois) ou mais competidores que tem como finalidade prejudicar outro Competidor;
  - 3.2. Jogo leve - acordo entre 2 (dois) ou mais competidores para não pontuar, impedir, ou de qualquer maneira jogar de forma razoavelmente diferente de um modo competitivo;
  - 3.3. Pré-acordo para divisão de premiação e/ou qualquer outra forma de compensação, que não seja expressamente autorizado pela Organização da Competição;
  - 3.4. Perder propositalmente uma partida por compensação (de qualquer tipo), ou por qualquer outra razão tentar induzir um competidor a fazer o mesmo;
  - 3.5. Integridade Competitiva – Espera-se que os competidores joguem o seu melhor em todos os momentos durante o Campeonato, e evitem qualquer comportamento incompatível com os princípios do espírito esportivo e fair play;
  - 3.6. Hacking – qualquer alteração ou modificação feita no Jogo pelo competidor, equipe, ou qualquer pessoa que tenha agido em nome de um competidor ou equipe;
4. É proibido qualquer tipo de comportamento abusivo (assédio e ameaças), uso de linguagem ofensiva, briga ou qualquer ação de ameaça, dirigida a qualquer outro competidor, espectador, Staff, imprensa e/ou quaisquer outros terceiros. O competidor que infringir quaisquer destas regras será imediatamente desclassificado da Competição;
5. Qualquer tipo de desentendimento entre os competidores durante o Campeonato, seja por meio de agressão verbal e/ou física, atos discriminatórios e/ou provocações, acarretará na desclassificação imediata do competidor da Competição;
6. Ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa privada ou grupo de pessoas por meio de palavras ou ações depreciativas, discriminatórias ou desrespeitosas por causa de raça, cor da pele, etnia, origem nacional ou social, gênero, idioma, religião, orientação sexual, opinião política ou de outro tipo, situação financeira, nascimento ou outro estado;

## **DO SUPORTE**

1. Caso tenham dúvidas sobre as regras, os competidores deverão acessar o Regulamento no Site Institucional da Faculdade FAMA.



2. A Organização da Competição não se responsabiliza por nenhuma informação veiculada forados canais oficiais de comunicação da Competição, incluindo neste rol de canais não autorizados páginas de Facebook, Grupos em redes sociais, pessoas não relacionadas ao Staff e a Organização da Competição, websites não autorizados, dentre outros canais de comunicação não autorizados.
3. O Suporte da Competição poderá ser solicitado através da página de suporte da Organizaçãoda Competição ou pelo bate-papo da página da Competição; 3.1. Para qualquer problema que ocorra durante a partida, o Competidor deverá entrar em contato com o Suporte, que estará transmitindo ao vivo a partida.
4. Todas as acusações de fraude ou violação de quaisquer regras estabelecidas deverão ser encaminhadas para a Organização, que será responsável por aplicar eventuais sanções. A obrigação do envio de provas é única e exclusiva do Competidor lesado;
5. O Suporte e a Organização da Competição terão palavra final sobre todas as questões relacionadas à Competição. O competidor que não concorde com esta decisão poderá enviar e-mail incluindo qualquer informação pertinente sobre o caso para que a situação seja novamente analisada;
6. Caso o competidor deixe de cumprir com as instruções e/ou pedido do Suporte, poderá ser desclassificado da Competição.

## DATAS E HORÁRIOS

1. Após a inscrição, a organização do JUF Online FAMA fará a divulgação nas redes sociais oficiais e no site Insticuiional, da tabela com horários e organização dos jogos.

## REGRAS DOS JOGOS

1. **Assistência e tolerância (W.O.).** Haverá 10 minutos de tolerância a partir da hora indicada em Partidas para poder se apresentar ao chat da página de partida do jogo.
1. **Equipes completas.** Equipes que não estiverem completas serão eliminadas automaticamente da competição após os 10 minutos de tolerância.
2. **Ajustes gerais / de partida**  
Modo: Padrão
3. **Restrições de elementos de jogo.** Os árbitros poderão adicionar restrições em qualquer momento antes ou durante uma série, se houver erros conhecidos de algum elemento do jogo. O fato de ignorar estas restrições, seja de forma intencional ou não, poderá ser motivo de derrota e expulsão da equipe na competição.
4. **Transmissões.** Os jogadores da Copa ficam proibidos de realizar transmissões, assim



como participarem de transmissões de terceiros, em qualquer plataforma de streaming, durante o horário da transmissão das partidas do seu grupo, estando seu time jogando ou não. A Transmissão das partidas são exclusivas da Organização do JUF Online FAMA.

5. Jogadores não inscritos. Caso o árbitro verifique que alguma equipe está jogando com um jogador não inscrito ou com nick incorreto, ele removerá toda a equipe. Portanto, verifique se sua conta de jogo está cadastrada corretamente e se o jogador está inscrito na competição.

### **DESCONEXÕES E REMAKES.**

1. **Desconexões.** Não se permite que os participantes causem intencionalmente uma desconexão durante o jogo, o que significa desclassificação do torneio. Se um participante está desconectado devido a problemas de rede, eles podem se reconectar ao jogo enquanto a partida estiver em andamento.

2. **Remakes.** Os árbitros podem considerar um remake, ao seu exclusivo critério, se existir falha em um servidor de jogos e que todos os jogadores não podem se conectar.

**Ping alto.** O participante é o único responsável pela qualidade de sua conexão de internet durante as fases online. Os participantes não podem solicitar uma pausa ou um remake devido ao ping alto ou más condições de rede.

3. As equipes e seus representantes devem tentar resolver quaisquer problemas com a CGES, antes de fazer declarações nas mídias sociais que possam prejudicar a marca ou manchar a reputação da organização.
4. No caso de um representante da equipe ter o objetivo de prejudicar a reputação da organização ou de patrocinadores do evento, o organizador tem o direito de desqualificar e banir todas as partes envolvidas de eventos futuros e iniciar processos judiciais para defender a reputação da marca.

### **ALTERAÇÕES DAS REGRAS**

1. A comissão organizadora se reserva no direito de alterar ou remover as regras, sem aviso prévio em casos de emergência ou situações que podem atrapalhar o bom andamento do evento. As novas regras serão publicadas neste regulamento com suas datas de atualização e nos canais oficiais da CGE

### **DAS CONFIGURAÇÕES DO JOGO LOL**



1. Serão adotadas as seguintes configurações para todas as partidas:
  - 1.1. Formato 5v5 (cinco jogadores em cada equipe). III.- Definição do Lado do Mapa: Sorteio;
  - 1.2. Seleção do mapa: Eliminação
  - 1.3. Tipo de partida: Personalizada;
  - 1.4. Parâmetros contabilizados: Efetuar 13 Pontos
  - 1.5. Servidor: Brasileiro;
  - 1.6. Chat/Canal de voz: Discord;
2. Restrições e proibições podem ser adicionadas a qualquer momento, antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos.
3. A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão;
4. 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;
5. Após todos os jogadores da partida confirmarem que completaram as configurações, eles não poderão mais alterá-las e nem entrar em jogos de aquecimento.
6. Todos os atletas deverão estar no servidor do Discord 12 minutos antes do início das rodadas do dia.
7. A presença dos jogadores é de total responsabilidade da equipe.
8. As equipes terão 10 (dez) minutos para que todos os cinco jogadores estejam presentes, caso contrário, o time que não apresentar todos os membros sofrerá derrota por W.O. (Walkover).
9. É possível a substituição de jogadores de uma partida para a outra.
10. Os lados das equipes em cada partida serão determinados pela equipe organizadora.
13. Caso, no início do Lobby, uma das equipes entre do lado diferente do determinado, a outra equipe deverá relatar a situação imediatamente pois, caso contrário será entendido que foi aceita a alteração e a partida não será refeita;
16. Para solicitar o W.O., a equipe solicitante precisa chamar a organização no Discord e apresentar elemento probatório (ex. print da ocorrência).



## **CONFIGURAÇÕES DO JOGO VALORANT**

1. Os jogadores deverão estar presentes ao menos 10 minutos antes da partida para garantir suas plenas condições de jogo.
2. A Configuração é composta por:
  - 2.1. Testar e garantir sua própria conexão;
  - 2.2. Ajustar configurações dentro do jogo;
  - 2.3. Tempo de aquecimento limitado durante o jogo;
  - 2.4. Garantir o funcionamento adequado do sistema de comunicação de voz;
  - 2.5. Apresentar a Line-Up final que participará do jogo. Os jogadores devem resolver todo e qualquer problema de configuração dentro do tempo estipulado. Atrasos devido a problemas de configuração podem ocorrer desde que autorizados pelos juízes.

Anápolis, 31 de maio de 2022.

Adilson Geraldo de Oliveira Junior  
**Diretor Geral**  
**Faculdade Metropolitana de Anápolis - FAMA**