

REGULAMENTO GERAL

Capítulo I – Dos objetivos

Art. 1 – Os Jogos da Universidade Federal do Ceará / Futebol Eletrônico do Campus de Fortaleza (JUFC 2024/Eletrônico e Xadrez – Campus Fortaleza) têm por objetivos:

- a) Promover a integração dos estudantes entre Unidades Acadêmicas;
- b) Estimular a prática esportiva saudável;
- c) Utilizar o desporto como ferramenta na formação psicossocial dos alunos;
- d) 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
- e) Revelar talentos esportivos para representar a universidade.

Capítulo II – Dos locais de realização

Art. 2 – Os JUFC 2024/Eletrônicos e Xadrez – Campus Fortaleza será realizado preferencialmente nas instalações esportivas da Universidade Federal do Ceará, e em outros locais indicados pela Comissão Organizadora de acordo com as necessidades. O período previsto para a realização é de setembro a dezembro de 2024, podendo sofrer alteração se necessário.

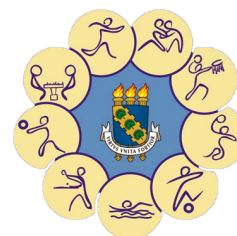
Capítulo III – Das inscrições e modalidades

Art. 3 - As modalidades que serão disputadas são: Futebol Eletrônico, Free Fire, Clash Royale, League of Legends e Xadrez .

Parágrafo único – Futebol Eletrônico e Xadrez ocorrerão de forma presencial e os inscritos devem utilizar uma camisa da atlética que está representando.

Art. 4 - Poderão participar dos Jogos da Universidade Federal do Ceará somente alunos da UFC com status "Ativo" no SIGAA, e matriculados em pelo menos um componente curricular.

Art. 5 - As inscrições serão aceitas mediante preenchimento completo dos dados da ficha de inscrição padrão (conforme anexo) e envio através de formulário eletrônico, até a data estipulada pela organização tanto para o primeiro, quanto para o segundo turno.



Parágrafo primeiro – As fichas e formulários estarão disponíveis com os representantes das Atléticas. Maiores informações pelo **email jogosdaufc@gmail.com** ou pelo telefone 3366.7871.

Parágrafo segundo – O preenchimento das fichas deverá ser feito de forma completa e legível, sob pena de não ser aceita.

Art. 6º - A **substituição** de atletas inscritos poderá ser feita sem comprovação no prazo 2 (dois) dias antes da realização do jogo; não podendo mais ser realizada após a primeira rodada da modalidade.

Parágrafo único – As substituições são limitadas a 3 por equipe, quando for o caso, durante a competição/turno e os atletas substituídos não poderão voltar a jogar na modalidade em que foram substituídos.

Art. 7 – Cada Atlética poderá inscrever um **quantitativo específico em cada modalidade**.

Parágrafo primeiro – A adição de atletas após o período de inscrição é permitida até a data definida em reunião para cada turno, respeitando-se o prazo de 48h antes do jogo, desde que ainda não tenha sido atingido o limite máximo de atletas.

Parágrafo segundo – A Atlética poderá inscrever estudante de outra Unidade Acadêmica desde que o estudante não seja representado por nenhuma Atlética ou, sendo representado, está não possua inscrição na respectiva modalidade.

Parágrafo segundo – O estudante inscrito por Atlética que não representa seu Curso não irá pontuar por ela.

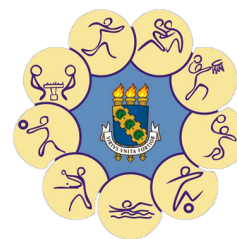
Art. 8 – Será de inteira responsabilidade dos atletas as informações contidas no formulário de inscrição.

Parágrafo único - A falta de veracidade dos dados no formulário ocasionará a desclassificação do atleta, sem prejuízo de outras sanções cabíveis.

Capítulo IV – Do Congresso Técnico Geral

Art. 9 – O Congresso Técnico Geral será realizado em data marcada em reunião com as Atléticas e tratará das seguintes pautas:

- I. Confirmação de participação das equipes nos naipes;
- II. Sorteio e apresentação do sistema de disputa;
- III. Tratar de assuntos de interesse geral da competição.



Art. 10 – O Congresso Técnico Geral será dirigido pelo Diretor de Atividades Desportivas e por bolsistas do Desporto da UFC.

Capítulo V – Das infrações e penalidades

Art. 11 – O atleta que **agredir fisicamente e/ou moralmente** outro atleta, árbitros ou membros da Comissão Organizadora, será eliminado automaticamente da competição, ficando ainda passivo a outras punições, de acordo com decisão da Comissão Organizadora;

Art. 12 - O uso de cheats, bugs, glitches e/ou qualquer programa fornecido por terceiros para trapacear é proibido, sob pena de desqualificação do jogador;

Art. 13 - Combinação de Resultado: Qualquer acordo entre dois ou mais jogadores que visa manipular de e/ou interferir com o andamento do evento;

Art. 14 - 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;

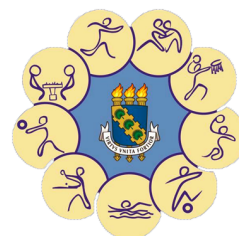
Art. 15 – **A(s) equipe(s) e (ou) atleta(s) que protagonizarem WxO ou WxW não pontuarão para sua Atlética. O aluno-atleta que protagonizar o WxO estará suspenso das competições subsequentes do JUFC 2024.**

Capítulo VI – Da premiação

Art. 16 – Farão jus ao troféu a Atlética campeã de cada modalidade e as Atléticas campeã, vice e terceira colocada na pontuação geral **do turno único, ou, quando a competição for realizada em dois turnos, após a realização do segundo turno da competição. Quando necessário, será realizada disputa final entre as equipes campeãs de cada turno para determinar a campeã geral da modalidade.**

Parágrafo primeiro – Farão jus à medalha os estudantes-atletas campeões e vices de cada modalidade.

Art. 17 – **Para premiação do Campeão Geral das Atléticas será utilizado um sistema de pontuação por equipe em cada modalidade por turno; para a classificação geral final, considera-se a**

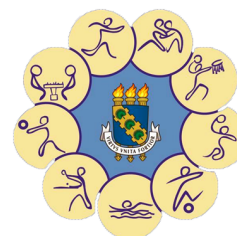


classificação dos dois turnos em combinação: soma-se as pontuações de cada modalidade nos dois turnos gerando a classificação final. O sistema de pontuação segue o critério abaixo:

Colocação	Pontuação
1º lugar	15
2º lugar	11
3º lugar	08
4º lugar	06
5º lugar	05
6º lugar	04
7º lugar	03
8º lugar	02
9º lugar em diante	01

Capítulo VIII – Das Disposições Gerais

Art. 18 – Os Casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora do JUFC 2024/Eletrônicos e xadrez – Campus Fortaleza, composta pelo Diretor da Divisão de Atividades Desportivas e pelos dois representantes escolhidos no Congresso Técnico Geral.



REGULAMENTO ESPECÍFICO - FUTEBOL ELETRÔNICO

Art. 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. Os jogos obedecerão às regras oficiais da modalidade, excetuando-se as disposições constantes nos artigos deste regulamento.

Art. 2 - O campeonato será realizado com o console PS4 e com o jogo FIFA 23 com divisão entre os naipes masculino e feminino. **Cada Atlético poderá inscrever até 2 (dois) atletas-estudantes em cada naipe.**

Parágrafo único - Os elencos do jogo serão atualizados na última versão encontrada para baixar.

Art. 3 – As/Os atletas deverão se apresentar 30 (trinta) minutos antes do início de cada jogo, portando um documento comprobatório de identificação com foto.

Parágrafo único - Faz-se necessário um documento com foto para identificação, caso não esteja munido de documentos, o atleta-aluno será desclassificado.

Art. 4 – Os jogos serão realizados conforme o horário programado, não havendo tolerância em caso de atraso de atletas.

Art. 5 – As partidas terão duração de 12 (doze) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 06 (seis) minutos, com intervalo de até 05 (cinco) minutos entre eles.

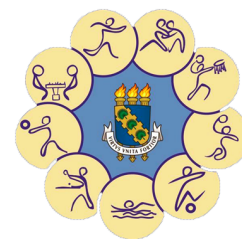
Art. 6 – As configurações das partidas são de responsabilidade dos árbitros:

6.1. Serão utilizadas as seguintes condições de jogo:

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

6.1.2. Nível de dificuldade: Lendário;

6.1.3. Estádio: Aleatório;



6.1.4. Condições de partida: Personalizado;

6.1.5. Estação: verão;

6.1.6. Hora do dia: Noite;

6.1.7. Desgaste do gramado: Nenhum;

6.1.8. Câmera: transmissão de TV;

6.1.9. Velocidade: Normal;

6.1.10. Lesões: Ligado;

6.1.11. Definições de Volume: Padrão;

6.1.12. Narração: Desativada;

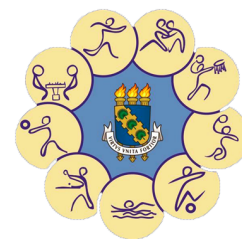
6.1.13. Controles: Semi. Configuração obrigatória, para travar a opção de defesa clássica;

Art. 7 – As/Os jogadores deverão estar presentes na área de realização da competição, em seus horários previstos para que se possa começar uma sessão de partida. Após a liberação das estações e chamada oficial de estudantes-atletas de Futebol Eletrônico, os/as jogadores terão 01 (um) minuto para se apresentarem e ocuparem seus postos.

Art. 8 – Jogadores que não se apresentarem no horário correto de suas partidas, ou logo após o chamado para iniciar uma sessão de partidas, serão penalizados com a perda da partida por WxO (equivalente ao placar de 1x0).

Art. 9 – Cada participante poderá configurar o seu controle dentro do tempo máximo de 05 (cinco) minutos.

Art. 10 – 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;



Art. 11 - 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;

Art. 12 – Serão concedidos 10 (dez) minutos para alterar a formação tática antes do início da partida.

Art. 13 – Cada atleta deverá escolher um (01) time (clube) para jogar. Não será permitido trocar de time durante a competição.

Parágrafo único - As partidas deverão ser realizadas aplicando as equipes padrões do jogo, podendo selecionar apenas clubes.

Art. 14 – Cada participante terá direito a 02 (duas) pausas por tempo de partida para alterações no esquema tático ou substituição de jogadores, somente quando a bola estiver parada. A/O participante poderá mudar o batedor de faltas, escanteios e laterais sem que seja contabilizado um “pause”.

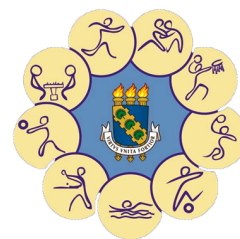
1. Caso a pausa seja utilizada em momento indevido, o jogador que cometeu a infração deverá conceder a posse de bola para o seu adversário;

2. Será advertido aquele jogador que por qualquer motivo paralise a partida com a bola em andamento, e na segunda advertência, será penalizado com 01 (um) gol;

3. Durante cada “pause”, o jogador terá até 02 (dois) minutos para fazer as alterações necessárias em sua equipe. No intervalo de cada partida, o participante terá direito a 05 (cinco) minutos para alterações na formação.

4. 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;

Art. 15 – Não serão validados gols feitos através de falhas de programação do jogo. São de responsabilidade dos árbitros a análise e interpretação nesses casos de falha.



Art. 16 - Qualquer ação destinada a prejudicar a visão do campo do jogador adversário ou a capacidade dele de selecionar jogadores controlados é proibida;

Art. 17 - Os(as) estudantes-atletas não poderão conectar nenhum dispositivo além dos controles em qualquer console;

Art. 18 – Caso ocorra a queda ou falta de energia elétrica durante o jogo, ou o console trave por qualquer motivo, será iniciado outro jogo com o mesmo placar da partida que estava em andamento antes do problema. Se a partida estiver no segundo tempo, será jogado apenas um tempo, também com a manutenção do placar anterior. Jogadores expulsos, substituídos ou machucados durante a partida, antes do desligamento ou travamento do console, não poderão ser escalados para a nova partida.

Art. 19 - Os juízes informaram 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 campeonato;

Art. 20 - 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;

Art. 21 – Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Vitória – 03 (três) pontos

Empate - 01 (um) ponto

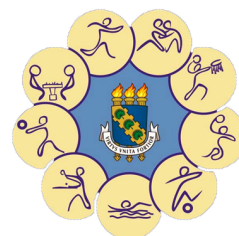
Derrota – 00 (zero).

Art. 22 – Critérios de desempate:

a) Saldo de gols (subtrair os gols contra dos gols pró, nos jogos entre as equipes selecionadas na fase). Classifica-se a equipe com maior número;

b) Gols pró (gols feitos nos jogos disputados entre as equipes selecionadas na fase).

Classificasse o maior resultado;



c) Caso permaneça o empate, será realizado um 3º jogo com as seguintes configurações: 02 (dois) tempos de 04 (quatro) minutos cada, permanecendo o empate haverá disputa de pênaltis.

Do sistema de disputa e pontuação

Art. 23 – Havendo menos de cinco estudantes-atletas inscritos em cada naipes, os jogos serão disputados no sistema de rodízio simples. Em caso de existirem mais de cinco estudantes-atletas inscritos, ocorrerá chaveamento (primeira fase). Após isso, eliminatória simples.

Parágrafo primeiro – Para definição das chaves será realizado sorteio no congresso técnico.

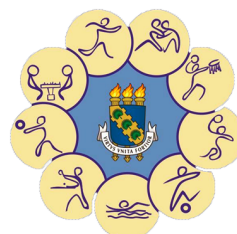
Parágrafo segundo - Os critérios de desempate definirão os melhores 2º e 3º lugares quando for necessário para definição das quartas de finais.

Parágrafo quarto - Caso aconteça de um estudante-atleta ter mais jogos que outro estudante-atleta que está disputando a vaga de “melhor 2º lugar” ou “melhor 3º lugar”, não será levado em consideração o jogo em que o resultado foi mais equilibrado do estudante-atleta que tem mais jogos disputados.

Nº de atletas	Grupos(atletas)	Quartas de finais	Semi-finais	3º Lugar	Final
2	1(2)	-	-	-	-
3	1(3)	-	-	-	-
4	1(4)	-	-	-	1ºx2º
5	1(5)	-	-	-	1ºx2º
6	2(3)	-	Sorteio de 1ºs x 2ºs sf1- sf2-	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2



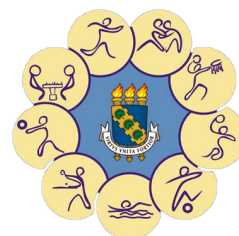
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
PRÓ-REITORIA DE ASSUNTOS ESTUDANTIS
COORDENADORIA DE ATIVIDADES DESPORTIVAS
JUFC 2024/Eletrônico e Xadrez - Campus Fortaleza



7	1(3)+1(4)	-	Sorteio de 1°s x 2°s sf1- sf2-	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2
8	2(4)	-	Sorteio de 1°s x 2°s sf1- sf2-	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2
9	1(5)+1(4)	-	Sorteio de 1°s x 2°s sf1- sf2-	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2
10	2(5)	-	Sorteio de 1°s x 2°s sf1- sf2-	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2
11	2(4)+1(3)	Sorteio de 1°s x 2°s x 2 melhores 3° Qf1 - Qf2 - Qf3 - Qf4 -	Sf1-Ven.Qf1 x Ven.Qf4 Sf2-Ven.Qf2 x Ven.Qf3	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2
12	4(3)	Sorteio de 1°s x 2°s Qf1 - Qf2 - Qf3 - Qf4 -	Sf1-Ven.Qf1 x Ven.Qf4 Sf2-Ven.Qf2 x Ven.Qf3	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2
13	3(3)+1(4)	Sorteio de 1°s x 2°s Qf1 - Qf2 - Qf3 - Qf4 -	Sf1-Ven.Qf1 x Ven.Qf4 Sf2-Ven.Qf2 x Ven.Qf3	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2
14	2(3)+2(4)	Sorteio de 1°s x 2°s Qf1 - Qf2 - Qf3 - Qf4 -	Sf1-Ven.Qf1 x Ven.Qf4 Sf2-Ven.Qf2 x Ven.Qf3	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2



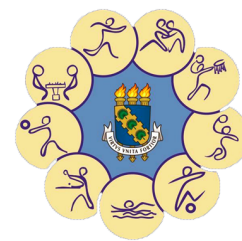
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
PRÓ-REITORIA DE ASSUNTOS ESTUDANTIS
COORDENADORIA DE ATIVIDADES DESPORTIVAS
JUFC 2024/Eletrônico e Xadrez - Campus Fortaleza



15	3(4)+1(3)	Sorteio de 1°s x 2°s Qf1 – Qf2 – Qf3 – Qf4 –	Sf1-Ven.Qf1 x Ven.Qf4 Sf2-Ven.Qf2 x Ven.Qf3	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2
16	4(4)	Sorteio de 1°s x 2°s Qf1 – Qf2 – Qf3 – Qf4 –	Sf1-Ven.Qf1 x Ven.Qf4 Sf2-Ven.Qf2 x Ven.Qf3	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2
17	3(3)+2(4)	Sorteio de 1°s x 2°s x 3 melhores 2° Qf1 – Qf2 – Qf3 – Qf4 –	Sf1-Ven.Qf1 x Ven.Qf4 Sf2-Ven.Qf2 x Ven.Qf3	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2
18	6(3)	Sorteio de 1°s x 2°s x 2 melhores 2° Qf1 – Qf2 – Qf3 – Qf4 –	Sf1-Ven.Qf1 x Ven.Qf4 Sf2-Ven.Qf2 x Ven.Qf3	Per.Sf1 x Per. Sf2	Ven.Sf1x Ven. Sf2

A ordem dos jogos acima estabelecida poderá ser alterada pela Comissão Organizadora.

Art. 24 - Caso dois atletas-estudantes da mesma atlética passem para a fase semifinal, estes devem se enfrentar, obrigatoriamente.



REGULAMENTO ESPECÍFICO - FREE FIRE

Art. 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.

Art. 2 – Cada Atlética poderá inscrever 1 (um) squad, podendo ser, ou não, misto.

Art. 3 – Os jogos obedecerão às regras oficiais da modalidade, excetuando-se as disposições constantes nos artigos deste regulamento.

Art. 4 – As/Os atletas deverão se apresentar 30 (trinta) minutos antes do início de cada jogo, portando um documento comprobatório de identificação com foto.

Parágrafo único - Faz-se necessário um documento com foto para identificação, caso não esteja munido de documentos, o atleta-aluno será desclassificado.

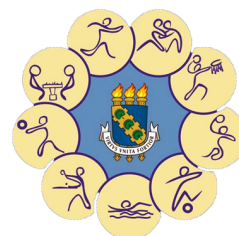
Art. 5 – Os jogos serão realizados conforme o horário programado, não havendo tolerância em caso de atraso de atletas.

Art. 6 – As/Os jogadores deverão estar presentes na área de realização da competição, em seus horários previstos para que se possa começar uma sessão de partida. Após a liberação das estações e chamada oficial de estudantes-atletas de Free Fire, os/as jogadores terão 01 (um) minuto para se apresentarem e ocuparem seus postos.

Art. 7 - As equipes/estudantes-atletas devem:

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

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



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

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

Art. 8 – Jogadores que não se apresentarem no horário correto de suas partidas, ou logo após o chamado para iniciar uma sessão de partidas, serão penalizados com a perda da partida por WxO.

Art. 9 – Cada participante ficará responsável pelo seu equipamento (smartphones) e conexão com internet.

Parágrafo Primeiro - Só será aceito nos sistemas operacionais iOS ou Android, sendo assim, vedada a utilização de emuladores.

Parágrafo Segundo - Em caso de falha de conexão, os(as) estudantes-atletas podem reconectar-se ao jogo e finalizar a partida.

Parágrafo Terceiro - Problemas com conexão durante os jogos são de total responsabilidade dos(as) estudantes-atletas, sem oportunidade de remake.

Do sistema de disputa e pontuação

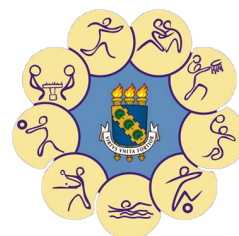
Art. 10 – A classificação eliminatória será feita após 3 “quedas”

Art. 11 – Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

LUGAR NA PARTIDA	PONTOS POR COLOCAÇÃO	PONTOS EXTRAS
1	15	PONTUAÇÃO POR KILL +1
2	12	
3	10	
4	08	
5	06	



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
PRÓ-REITORIA DE ASSUNTOS ESTUDANTIS
COORDENADORIA DE ATIVIDADES DESPORTIVAS
JUFC 2024/Eletrônico e Xadrez - Campus Fortaleza



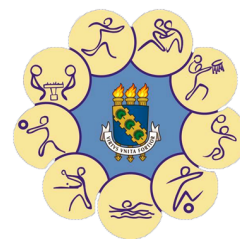
6	05	
7	04	
8	03	
9	02	
10	01	
11	00	
12	00	
13	00	

Art. 13 – Os quatro primeiros colocados após as 3 “quedas” irão participar das semifinais no formato MD3, no modo X squad, num duelo X1 entre as equipes.

Art. 14 - As equipes ganhadoras irão se enfrentar no formato MD5, também no modo X squad.

Parágrafo primeiro - A disputa de 3º lugar será feita no formato MD3 entre os perdedores das semifinais.

Parágrafo segundo - Para a atribuição de colocação após o 4º colocado, será utilizada a colocação pós-quedas.



REGULAMENTO ESPECÍFICO - CLASH ROYALE

Art. 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.

Art. 2 – Cada Atlética poderá inscrever até 2 (duas) duplas de atletas-estudantes em cada naipes.

Art. 3 – Os jogos obedecerão às regras oficiais da modalidade, excetuando-se as disposições constantes nos artigos deste regulamento.

Art. 4 – As/Os atletas deverão se apresentar 30 (trinta) minutos antes do início de cada jogo, portando um documento comprobatório de identificação com foto.

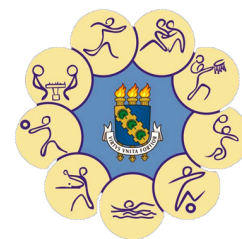
Parágrafo único - Faz-se necessário um documento com foto para identificação, caso não esteja munido de documentos, o atleta-aluno será desclassificado.

Art. 5 – Os jogos serão realizados conforme o horário programado, não havendo tolerância em caso de atraso de atletas.

Art. 6 – O Jogo compreende o software para dispositivos móveis intitulado Clash Royale, desenvolvido pela empresa Supercell Inc.

Art. 7 – As/Os jogadores deverão estar presentes na área de realização da competição, em seus horários previstos para que se possa começar uma sessão de partida. Após a liberação das estações e chamada oficial de estudantes-atletas de Clash Royale, os/as jogadores terão 01 (um) minuto para se apresentarem e ocuparem seus postos.

Art. 8 – Jogadores que não se apresentarem no horário correto de suas partidas, ou logo após o chamado para iniciar uma sessão de partidas, serão penalizados com a perda da partida por WxO.



Art. 9 – Cada participante ficará responsável pelo seu equipamento (smartphones) e conexão com internet.

Parágrafo Primeiro - Só será aceito nos sistemas operacionais iOS ou Android, sendo assim, vedada a utilização de emuladores.

Parágrafo Segundo - Em caso de falha de conexão, os(as) estudantes-atletas podem reconectar-se ao jogo e finalizar a partida.

Parágrafo Terceiro - Problemas com conexão durante os jogos são de total responsabilidade dos(as) estudantes-atletas, sem oportunidade de remake.

Art. 11 – Cada atleta poderá utilizar qualquer deck e/ou cartas disponibilizadas no jogo.

Art. 12 - 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;

DO SISTEMA DE DISPUTA E PONTUAÇÃO

Art. 13 - A competição terá fase classificatória com disputas em formato MD3 e se classifica os melhores 8 estudantes/atletas para a fase eliminatória que contará com disputas de eliminações simples no formato MD3. Apenas a final será no formato MD5.

Parágrafo único - Caso dois atletas-estudantes da mesma atlética passem para a fase eliminatória e cheguem até a semifinal, eles devem se enfrentar, obrigatoriamente, na fase de semifinal.

Art. 14 – Para a classificação das equipes, será observada a seguinte pontuação:

Vitória – 01 (um) ponto

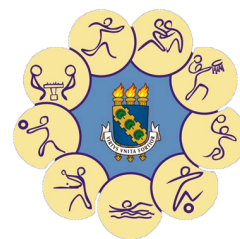
Derrota – 00 (zero).

Art. 15 – Critérios de desempate:

a) Confronto direto;



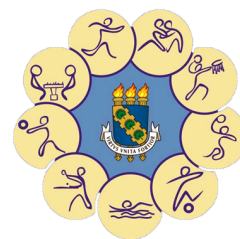
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
PRÓ-REITORIA DE ASSUNTOS ESTUDANTIS
COORDENADORIA DE ATIVIDADES DESPORTIVAS
JUFC 2024/Eletrônico e Xadrez - Campus Fortaleza



b) Número de Coroas;

c) Novo confronto direto entre os jogadores (jogo único).

Parágrafo Único - Caso necessário, no confronto direto (critério C), os(as) estudantes-atletas empatados se enfrentarão em partida única no formato melhor de 3 (MD3), para definir quem avançará.



REGULAMENTO ESPECÍFICO - LEAGUE OF LEGENDS

Art. 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.

Art. 2 - Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, inteiramente masculina ou mista. E cada atlética poderá montar um time de 5 pessoas com 2 jogadores para substituírem.

Art. 3 - DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO:

3.1. Mapa: Summoner's Rift;

3.2. Tamanho de Time: 5;

3.3. Permitir Espectadores: Todos;

3.4. Tipo de partida: Torneio Competitivo;

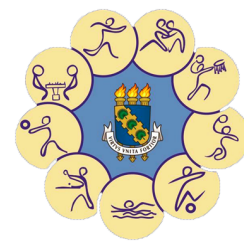
3.5. Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento, antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Campeões, Skins, Runas, Talentos ou Feitiços de Invocador, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da Coordenação da modalidade;

Art. 4 - A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão;

Art. 5 - 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.

Art. 6 - Após todos os 10 (dez) estudantes-atletas em uma partida confirmarem que completaram as configurações, eles não poderão mais alterá-las e nem entrar em jogos de aquecimento.



DO SISTEMA DE DISPUTA E PONTUAÇÃO

Art. 7 - Haverá duas fases: Classificatória e eliminatória.

Art. 8 - Da fase classificatória:

8.1. Na primeira fase todos os times jogam entre si no formato MD1.

8.2. Serão atribuídas as seguintes pontuações: três (03) pontos para vitória e zero (0) pontos para derrota.

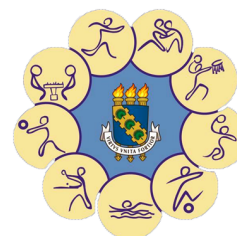
8.3. Após o fim de todas as partidas, os 8 primeiros colocados passam para a fase eliminatória.

8.4. Critérios de desempate:

i. Confronto direto

Art. 9 - Da fase eliminatória

9.1. Será utilizada a configuração de eliminação dupla com partidas em formato MD3 e na final será utilizado o MD5.



REGULAMENTO ESPECÍFICO - XADREZ

Art. 1 - A competição de Xadrez será realizada de acordo com este Regulamento e, preferencialmente, nas instalações esportivas da Universidade Federal do Ceará, e em outros locais indicados pela Comissão Organizadora de acordo com as necessidades.

Art. 2 – Cada Atlética poderá inscrever até 2 (dois) estudantes em cada naipes.

Art. 3 – Os jogos obedecerão às regras oficiais da modalidade, excetuando-se as disposições constantes nos artigos deste regulamento.

Art. 4 – Os atletas deverão se apresentar 15 (quinze) minutos antes do Congresso Técnico e portando um documento comprobatório de identificação.

Parágrafo único – Serão considerados documentos comprobatórios de identificação original que bem o identifique, qualquer documento com foto expedido por órgão governamental (Cédulas de Identidade, Passaporte, CTPS, CNH, etc).

Art. 5 – Os jogos serão realizados conforme o horário programado, não havendo tolerância em caso de atraso de atletas.

DO SISTEMA DE JOGO, RITMO DE JOGO E EMPARCEIRAMENTO

Art. 6 - As competições serão assim disputadas, nos naipes masculino e feminino:

6.1. Até 6 (seis) participantes, pelo Sistema Schuring (todos contra todos);

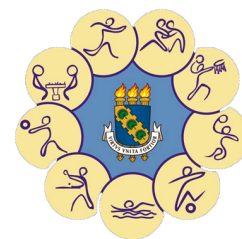
6.2. De 7 (sete) ou mais participantes, pelo Sistema Suíço e número de rodadas adequado ao sistema e número de jogadores;

Art. 7 - Sistema Suíço em 05 rodadas e tempo de reflexão de 20 minutos (relógio analógico) e 15 minutos mais 5 segundos de acréscimo por lance (relógio digital).

Art. 8 - Serão utilizados os seguintes critérios de desempate:

8.1 No Sistema Suíço:

8.1.1 Buchholz Totais;



- 8.1.2 Buchholz Medianos;
- 8.1.3 Maior Número de Vitórias;
- 8.1.4 Escore Progressivo;
- 8.1.5 Sonneborn-Berger;
- 8.1.6 Menor idade.

Art. 9 - Em caso de atraso, o tempo será debitado do tempo de reflexão.

Art. 10 - Se algum aluno-atleta não comparecer a alguma partida até o término do seu tempo de reflexão, o mesmo será eliminado da competição, tendo todos os seus resultados desconsiderados.

Art. 11 - Na competição de Xadrez, a contagem de pontos para a apuração do resultado final, será efetuada separadamente para o masculino e para o feminino. A classificação por Atletica será computada somando-se a pontuação por equipe, seguindo os mesmos critérios do **Art. 17** do Regulamento Geral.

Art. 12 - Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela organização do evento.