



## REGULAMENTO ESPECÍFICO

Rocket League

2021



## CRONOGRAMA

Atividade	Data
Período de inscrição	14/07 a 02/08
Homologação das inscrições	03/08
Sorteio dos confrontos	04/08
Data da realização	15/08

### CAPÍTULO I - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 1º** A competição de Rocket League será realizada integralmente online, de acordo com este Regulamento.

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

**Parágrafo único.** Ao participar da competição todos os estudantes-atletas concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

**Art. 3º** Os estudantes-atletas devem:

I - estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição.

II - possuir uma conta em boas condições, válida, não suspensa e de uso de apenas uma única pessoa.

III - demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.



## CAPÍTULO II - DA COMPOSIÇÃO DA EQUIPE

**Art. 4º** Cada equipe deve ser composta por 3 (três) jogadores titulares e 1 (um) reserva, sendo todos os integrantes do mesmo câmpus.

**Art. 5º** Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

**Art. 6º** O nome da equipe e o nickname dos jogadores não pode ser ofensivo, discriminatório ou conter linguagem imprópria.

**§ 1º** Tais ocorrências serão avaliadas pela Comissão Organizadora e poderão ser penalizadas.

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

**§ 3º** Os jogadores deverão utilizar as suas próprias contas para a competição.

## CAPÍTULO III - DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO

**Art. 7º** Serão adotadas as seguintes configurações para todas as partidas:

- I - mapa: DFH Stadium;
- II - formato 3v3 (três jogadores em cada equipe);
- III - definição do lado do lado: sorteio;
- IV - permitir espectadores: todos;
- V - servidor: brasileiro;
- VI - chat/canal de voz: Discord;
- VII - programa gerenciador do torneio: Battlefy.



**Art. 8º** A Comissão Organizadora se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão.

**Art. 9º** 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.

#### **CAPÍTULO IV - DO SISTEMA DE DISPUTA**

**Art. 10.** O campeonato será organizado em sistema de eliminatórias simples, possuindo o seu chaveamento: primeira fase, oitavas de final, quartas de final, semifinais, disputa de terceiro e quarto lugar e final.

**Art. 11.** Todos os confrontos serão disputados em melhor de 3 partidas (Md3).

#### **CAPÍTULO V - DA COMUNICAÇÃO**

**Art. 12.** Os articuladores e os técnicos de cada equipe serão adicionados num grupo do Whatsapp criado para a finalidade de promover a comunicação.

**Art. 13.** Todas e quaisquer manifestações da Comissão Organizadora serão realizadas nos seguintes canais:

I - grupo de Whatsapp do evento, a ser criado pela Comissão Organizadora;

II - boletins oficiais com informações e deliberações, que serão divulgados no site <http://www.ifsc.edu.br/ejifsc>.

**Art. 14.** A Comissão Organizadora do torneio fornecerá um servidor no aplicativo Discord.

**§ 1º** O link para o servidor será informado aos articuladores até a data de início do torneio.



§ 2º Os participantes que ainda não possuem o aplicativo, poderão baixá-lo no site <https://discord.com/new>.

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

§ 4º O nome de usuário e apelido no servidor deverá ser o nome completo do participante.

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

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

## **CAPÍTULO VI - DAS CONDIÇÕES PRÉ-PARTIDA**

**Art. 15.** Será utilizada a última versão disponível para o jogo até a data de realização do torneio.

**Art. 16.** O jogador responsável por criar a sala e os demais jogadores deverão seguir os seguintes passos:

- I - criação Jogo Privado / Juntar a Jogo Privado;
- II - o jogador com melhor ligação (menos latência) irá fazer o host do jogo privado;
- III - o host escolhe “Jogar Online” => escolher “Criar uma partida privada”;
- IV - o host deve verificar se a opção “É possível unir-se por” está em “Nome/Password”;
- V - o host cria um nome e password para a equipa adversária entrar;
- VI - o companheiro de quem criou o jogo e os oponentes escolhem “Jogar Online” => escolhem “Unir-se a uma partida privada”;
- VII - os jogadores introduzem o nome e password fornecidos pelo host;



VIII - todos os Jogadores devem estar na lobby do jogo, antes de escolher as equipes;

IX - o jogo pode começar.

**Art. 17.** Para facilitar o julgamento da equipe organizadora é obrigatório que sejam feitos registros em print screen de toda a situação.

**Art. 18.** Em se constatando um problema generalizado no servidor do jogo, as partidas restantes podem ser remarcadas para uma outra data.

**Art. 19.** É proibido o uso de qualquer software auxiliar, bug, cheat ou qualquer método que auxilie o jogador.

**Parágrafo único.** Caso seja descoberto o uso de qualquer tipo de trapaça o time estará desclassificado do torneio.

## **CAPÍTULO VII - DAS REGRAS DURANTE A PARTIDA**

**Art. 20.** As equipes deverão utilizar os canais de voz do servidor do Discord, fornecido pela Comissão Organizadora, durante as partidas.

**Parágrafo único.** Os técnicos das equipes não deverão manter comunicação com os jogadores durante a partida.

**Art. 21.** Em caso de falhas técnicas (desconexão, hardware e periféricos) cada equipe terá direito a um total de 10 (dez) minutos (contínuos ou fracionados) de pause para realizar sua devida manutenção.

**Parágrafo único.** Após o tempo decorrido a equipe deverá continuar a partida, caso contrário sofrerá derrota por W.O.



**Art. 22.** Durante a partida, não são permitidos no chat: linguagem obscena, chula, vulgar, insultos, ameaças, abusos, calúnia, difamação ou qualquer comportamento ofensivo/repreensível.

## VII - DISPOSIÇÕES FINAIS

**Art. 23.** Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos documentos disponibilizados na [Página Oficial do Evento](#), bem como na plataforma Battlefy.

**Art. 24.** Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.