

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.
2. É permitida a inscrição de até 2 estudantes atletas por estado em cada naipes.

REGRAS GERAIS

3. OS(AS) ESTUDANTES ATLETAS DEVEM:

- 3.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Informe/Regulamento Geral (que será publicado posteriormente) da competição;
- 3.2. Ter uma conta Battlefy válida para classificatória on-line;
- 3.3. 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 WO;
- 3.4. 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, agressão verbal, difamação, intolerância e/ou violência;
- 3.5. Ter conta *ID EA* ou *ID* de plataforma válido não podendo este ser alterado durante o período de competição;
 - a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;
 - b) É proibido o uso de conta de terceiros;

4. DAS ETAPAS E FASES DA COMPETIÇÃO:

- 4.1. A competição JUBs Joinville eSports é dividida em 2 etapas:
- 4.2. JUBs Joinville 2023 - Etapa on-line eSports: sendo está dividida em 2 fases (exceto no naipes masculino):
 - a) Fase *PRÉ QUALIFY*
 - b) Fase *GRUPOS*;
 - c) Fase *REPESCAGEM* (apenas para o naipes masculino).
- 4.3. JUBs Joinville 2023 – Etapa eSports Final Eight Presencial.



JUBS

JOINVILLE

a) Os(as) 8 (oito) melhores estudantes atletas de cada naipe estarão classificados para
JUBs JOINVILLE 2023 - eSports FINAL EIGHT PRESENCIAL

4.4. O **JUBs JOINVILLE 2023 - eSports FINAL EIGHT PRESENCIAL** contemplará as seguintes categorias:

- a) Individual Masculino;
- b) Individual Feminino;

4.5. O jogo utilizado será o FIFA 23;

4.6. A plataforma compreende os sistemas operacionais para Playstation 5, Xbox Series X/S e PC. Os(as) estudantes atletas devem adicionar seus adversários por meio da conta *ID EA* ou *ID* de plataforma. Será possível encontrar a conta dele(a), a partir da plataforma de torneio na aba do confronto;

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

4.8. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Esportivos da competição, bem como no Discord oficial da competição;

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

5. DO CRONOGRAMA DA ETAPA ON-LINE:

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

CRONOGRAMA	01 a 30 de junho					
	24/mai	05/ jun	07/ jun	13/ jun	19/ jun	21/ jun
Futebol Eletrônico	RI	ED	ED	ED	ED	ED

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / ED – Eliminatória Dupla

6. DO SISTEMA DE DISPUTA NAIPE MASCULINO:

6.1. FASE PRÉ QUALIFY:

- a) O balizamento dos confrontos segue o Ranking do JUBs Brasília 2022;
- b) Jogadores sem Ranking prévio serão distribuídos de maneira aleatória
- c) Chaveamento em formato dupla eliminação;
- d) Todos os confrontos serão disputados em partidas melhor de 2 (MD2) em que o Jogador



JUBS

JOINVILLE

A será mandante no jogo 1 e o Jogador B será mandante no jogo 2;

- e) O resultado do confronto será o placar agregado;
- f) Em caso de empate no placar agregado, deverá ser disputada uma partida extra com gol de ouro;
- g) Os 16 melhores Jogadores se classificam para a FASE DE GRUPOS;

6.2. FASE DE GRUPOS

- a) Formato de Grupos;
- b) Cada grupo será composto por 4 jogadores; que serão distribuídos com base em:
- c) Os 4 jogadores cabeça de chave serão definidos seguindo ordem de maior seed do Ranking do **JUBs JOINVILLE 2023 - eSports FINAL EIGHT PRESENCIAL**;
- d) Demais Jogadores serão distribuídos de maneira aleatória;
- e) Todos os confrontos serão disputados em partidas melhor-de-2 (MD2) em que o Jogador A será mandante do jogo 1 e o Jogador B será mandante do jogo 2;
- f) O resultado do confronto será o placar agregado;
- g) Em caso de empate no placar agregado será dado 1 ponto para cada atleta.
- h) Em caso de vitória no placar agregado será adicionado 3 pontos para o vencedor e 0 pontos para o perdedor.
- i) Os 1º colocados de cada grupo se classificam diretamente para o **JUBs JOINVILLE 2023 - eSports FINAL EIGHT PRESENCIAL**
- j) Os 2ºs e 3ºs colocados irão disputar repescagem;
- k) Caso 2 jogadores do mesmo estado conquistem a 1ª colocação dos seus grupos, estes serão obrigados a se enfrentar para definir um único classificado;
- l) A 2ª vaga será remanejada para a FASE REPESCAGEM;
- m) Se um jogador do estado X conquistar a 1ª colocação no seu grupo, o 2º representante do mesmo estado estará automaticamente desclassificado;

6.3. FASE REPESCAGEM;

- a) Os segundos e terceiros colocados irão disputar confronto valendo vaga seguindo o chaveamento abaixo. Os vencedores dos confrontos garantem classificação para o **JUBs JOINVILLE 2023 - eSports FINAL EIGHT PRESENCIAL**;
- b) Se mais de um jogador por FUE se classificar para a FASE REPESCAGEM, estes serão



JUBS

JOINVILLE

obrigados a se enfrentar e uma nova tabela de confrontos será feita;

Confrontos FASE REPESCAGEM*
2º grupo A X 3º grupo C
2º grupo B X 3º grupo D
2º grupo C X 3º grupo A
2º grupo D X 3º grupo B

OBS* Um novo formato poderá ser apresentado em Reunião Informativa para se adequar a quantidade de jogadores participantes;

7. DO SISTEMA DE DISPUTA NAÍPE FEMININO:

7.1. Da etapa on-line:

- a) Formato Fase de grupos;
- b) Todos os confrontos serão disputados em partidas melhor de 2 (MD2) em que a Jogadora A será mandante do jogo 1 e o Jogadora B será mandante do jogo 2;
- c) Um novo formato poderá ser apresentado em Reunião Informativa para se adequar a quantidade de jogadoras participantes;
- d) As 8 melhores colocadas se classificam para a etapa FINAL EIGHT presencial;

8. DO JUBS JOINVILLE 2023 - eSports FINAL EIGHT PRESENCIAL:

- 8.1. Só será permitida a classificação de 1 estudante atleta de cada FUE, em cada naípe, para o **JUBS JOINVILLE 2023 - eSports FINAL EIGHT PRESENCIAL**;
- 8.2. Nesta etapa, os estudantes atletas deverão estar devidamente uniformizados conforme consta no Regulamento Geral da competição;
- 8.3. O formato da etapa presencial será apresentado na Reunião Informativa **JUBS JOINVILLE 2023 - eSports FINAL EIGHT PRESENCIAL**;
- 8.4. Os(as) estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral não serão impedidos de competir e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções;

9. DAS CONDIÇÕES DE JOGO:

- 9.1. Serão utilizadas as seguintes condições de jogo para o naípe **Masculino**:



JUBS

JOINVILLE

- a) Você deve enfrentar seu adversário na seção Amistoso on-line do FIFA Ultimate Team ou utilizando o modo competitivo (caso ambos tenham habilitado);
- b) Os competidores precisarão adicionar uns aos outros como amigos pela ID EA ou ID de plataforma, pode levar alguns minutos para que sua lista de amigos seja atualizada e apareça na seção FUT Friendly Seasons;
- c) Para fazer isso, vá para Modos de jogo -> Ultimate Team -> Jogar -> Amistosos -> Desafiar um Amigo;
- d) Tempo de duração: 6 minutos (cada tempo);
- e) Estádio: FIFAE Stadium;
- f) Configurações Competitivas LIGADAS;
- g) Defesa tática necessária;
- h) Regras de pausa regidas pela mecânica do jogo;
- i) O treinador deve ser desligado;
- j) Narração: Desativada;

9.2. Requisitos de Montagem de Elenco

- a) Os requisitos de elenco seguirão as mesmas restrições competitiva da EA e poderá ser atualizado conforme novas determinações;
- b) Os operadores de liga irão informar no Discord sempre que houver qualquer atualização;

9.3. Serão utilizadas as seguintes condições de jogo para o naipe **Feminino**:

- a) Você deve enfrentar sua adversária na seção Amistoso on-line do modo Temporadas;
- b) As competidoras precisarão adicionar umas às outras como amigas pela ID EA ou ID de plataforma, pode levar alguns minutos para que sua lista de amigos seja atualizada e apareça na seção Amistosos On-line;
- c) Para fazer isso, vá para Modos de jogo -> Modos Rápidos -> Amistosos On-line -> Desafiar um Amigo;
- d) Tempo de duração: 6 minutos (cada tempo);
- e) Controles: Qualquer;
- f) Velocidade: Normal;



g) Tipos de elenco: On-line;

h) Narração: Desativada;

9.4. Os(as) estudantes atletas devem transmitir todas as partidas usando o dispositivo embutido do console ou um dispositivo externo. As partidas precisam ser salvas e disponibilizadas para a organização do evento;

9.5. 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;

9.6. Os(as) estudantes atletas devem estar aptos para o confronto com pelo menos 30 minutos de antecedência;

9.7. 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;

9.8. 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, possíveis expulsões possíveis substituições e os gols marcados antes da queda;

9.9. 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;

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

10. DOS WO'S E DESCLASSIFICAÇÕES:

10.1. Os(as) estudantes atletas deverão estar no lobby da partida no horário definido pela organização. Os jogadores têm direito a, no máximo, 10 minutos de atraso;

10.2. Um estudante atleta afetado por desconexão terá 20 minutos para retomar a partida antes de levar um WO;



JUBS

JOINVILLE

- 10.3.** O(a) estudante atleta que não estiver presente no horário estipulado para uma partida sofrerá um WO e o adversário vencerá a partida pelo placar de 3x0;
- 10.4.** São levados em consideração os seguintes critérios para a validação de WOs:
- a)** Ausência do jogador no lobby dentro do tempo estipulado;
 - b)** Ausência de resposta do jogador no Discord oficial da competição;
 - c)** Ausência de relatórios de partidas após a conclusão da partida;
- 10.5.** Nos casos em que ambos os(as) estudantes atletas não compareçam para o seu confronto, por qualquer motivo que seja, será decretado o duplo WO. Um duplo WO elimina ambos os(as) estudantes atletas da competição;
- 10.6.** Os(as) estudantes atletas que esquecerem de reportar seus resultados na plataforma de torneio sofrerão WO Avança para a próxima etapa seu oponente outrora derrotado;
- 10.7.** Um estudante atleta está sujeito a desclassificação caso descumpra qualquer condição presente neste regulamento;
- 10.8.** Desconexões intencionais: Caso o estudante atleta não tenha razão ou motivo para desconectar-se de uma partida em andamento;
- 10.9.** O uso de cheats, bugs, glitches e/ou qualquer programa fornecido por terceiros para trapacear é proibido, sob pena de desqualificação do jogador;
- 10.10.** Todas as denúncias devem ser enviadas para esports.cbdu@gmail.com em até 3h00min após o término da partida. Está será encaminhada ao STJDU (Superior Tribunal de Justiça Desportiva Universitário) que avaliará o caso. Denúncias enviadas após o prazo estipulado não serão consideradas.
- 10.11.** Ao se inscrever na competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.
- 10.12.** Compartilhamento de conta: Jogar na conta de outro jogador ou solicitar, induzir, estimular alguém a jogar na conta de outro jogador é estritamente proibido;
- 10.13.** Combinação de Resultado: Qualquer acordo entre dois ou mais jogadores que visa manipular de e/ou interferir com o andamento do evento;
- 10.14.** 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



JUBS

JOINVILLE

derrotar um adversário ou serviços designados como “entregar”, ou arranjar uma ou mais partidas;

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

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

11. PROCEDIMENTOS DISCIPLINARES:

11.1. Punições podem ser aplicadas em:

- a)** Qualquer ato de má fé;
- b)** Falta de comprometimento com as partidas;
- c)** Agressões verbais;
- d)** Inserções irracionais a fim de perturbar o ambiente do torneio;
- e)** Má conexão, o que dificulta e / ou impossibilita a realização das partidas;
- f)** Todos os casos sempre serão analisados pelos operadores de liga e devem sempre conter evidências que comprovem as irregularidades;

11.2. 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;

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

