

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 no **JUBs JOINVILLE 2023 – eSports**.

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.

REGRAS GERAIS

3. OS(AS) ESTUDANTES ATLETAS DEVEM:

3.1. Os estudantes-atletas/equipes devem estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Informe/Regulamento Geral – JUBs Joinville 2023 (que será publicado posteriormente) 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 **JUBs Joinville 2023 eSports** é dividida em 2 etapas:



JUBS

JOINVILLE

4.2. JUBs Joinville 2023 - Etapa on-line eSports: sendo está dividida em 3 fases

- a) 1ª Fase Classificatória
- b) 2ª Fase Classificatória;
- c) Fase de Grupos

4.3. JUBs Joinville 2023 – Etapa eSports Final Eight Presencial.

4.4. A competição será realizada nos naipes masculino e feminino,

4.5. Os (As) 8 estudantes atletas melhores colocados(as) na etapa on-line estarão classificados(as) para o JUBs JOINVILLE 2023 - eSports FINAL EIGHT PRESENCIAL.

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

CRONOGRAMA etapa on-line	01 a 30 de junho				
	24/mai	06/jun	12/jun	14/jun	20/ju
Clash Royale	RI	1ª Fase / C	2ª Fase / C	FG	FG

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / C – Classificatórias / FG – Fase de Grupos

4.7. O cronograma do JUBs JOINVILLE 2023 - eSports FINAL EIGHT PRESENCIAL será divulgado posteriormente em informativo da etapa presencial do evento.

5. DAS FASES CLASSIFICATÓRIAS:

5.1. As fases Classificatórias serão conforme descrito abaixo:

- a) **1ª Fase Classificatória:** será gerado um chaveamento com todos(as) estudantes atletas inscritos, jogando no formato de eliminação simples em partidas 1x1 melhor de 3 (MD3) sem banimento de cartas. Os 8 primeiros colocados se classificam para a Fase de Grupos.
- b) **2ª Fase Classificatória:** será gerado um novo chaveamento com todos os estudantes atletas inscritos, excluindo as 8 primeiras colocadas da primeira fase classificatória, onde disputarão novamente uma chave de eliminação simples em partidas 1x1 melhor de 3 (MD3) também sem banimento. Os 8 primeiros colocados desta segunda fase classificatória se classificam para a Fase de Grupos.

6. DA FASE DE GRUPOS:

6.1. Os 16 estudantes atletas classificados disputarão a fase de grupos onde todos irão enfrentar todos dentro de seu respectivo grupo;

6.2. As partidas serão disputadas no formato MD3 (melhor de três) e todos com banimento.



JUBs

JOINVILLE

6.3. A pontuação de cada confronto será conforme descrito abaixo:

Modalidade	Clash Royale
Vitória	3 Pts
Derrota	0 Pts

6.4. É de responsabilidade do(a) estudante atleta que compõe a equipe, estar ciente das condições de participação da etapa **JUBs JOINVILLE 2023 - eSports FINAL EIGHT 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:

- Confronto direto;
- Novo confronto direto entre os jogadores em um 1x1 melhor de 3 (MD3) sem banimento;
- Número de sets Ganhos;
- Número de Sets Perdidos

7.2. Caso necessário, no confronto direto (critério b), os estudantes atletas empatados se enfrentarão em partida única de 1x1 no formato melhor de 3 (MD3) sem banimento de cartas, para definir quem avançará. As partidas de desempate serão on-line e ocorrerão após a última partida da Fase de Grupos.

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

8.1. Ao final da Fase de Grupos (on-line), os 8 estudantes atletas com melhor pontuação avançam para o **JUBs JOINVILLE 2023 - eSports FINAL EIGHT PRESENCIAL**.

8.2. Só será permitida a classificação de 1 estudante atleta de cada estado, em cada naipe, para o **JUBs JOINVILLE 2023 - eSports FINAL EIGHT PRESENCIAL**.

8.3. Nesta etapa, os estudantes atletas deverão estar devidamente uniformizados conforme consta no Regulamento Geral da competição;

8.4. Os(as) estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral não serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.

9. DOS EQUIPAMENTOS:



JUBS

JOINVILLE

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. Os(as) estudantes atletas estão proibidos de usar qualquer aplicativo 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 WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas.

10.3. Caso o player aceite a partida que não deveria, este player não poderá banir cartas em nenhum dos próximos jogos dentro daquela fase (Item 4.1), em que ele estiver participando.

10.4. 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 Esportivos 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 WhatsApp oficial da competição.

11.2. 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.

11.3. É de inteira responsabilidade do(a) estudante atleta, o conhecimento das regras, formato da competição, calendário e possíveis alterações na competição.



JUBS

JOINVILLE

11.4. O *check-in* na plataforma Battlefy deverá ser feito no horário preestabelecido. Será considerado o tempo de WO de 10 minutos, para os(as) estudantes atletas que não derem *check-in* e não fizerem todos os procedimentos para início das partidas.

11.5. A escolha das cartas em seus decks é de total responsabilidade do(a) estudante atleta, havendo restrições somente a partir da Fase de Grupos, 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.

11.6. As partidas devem ser iniciadas somente no dia e horário preestabelecidos, ficando vedada a realização dos jogos em datas e horários diferentes, não sendo computado os resultados.

11.7. As partidas que acontecerão a partir das quartas de finais de cada etapa Classificatória e as partidas da Fase de Grupos, serão realizados dentro do clã oficial da competição, cuja *tag* será disponibilizada posteriormente no nosso grupo oficial do Whats App.

11.8. 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.

11.9. Todas as partidas da competição serão realizadas no modo 1x1 de batalha amistosa.

11.10. O compartilhamento de contas é restrito, passível de banimento in game e desclassificação no campeonato.

11.11. Estudantes atletas devem usar seus logins pessoais, sendo de total responsabilidade o pleno funcionamento e configuração da sua conta.

11.12. 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.

11.13. Os nomes, *tags* e *nicknames* disponibilizados através da inscrição devem coincidir com os fornecidos ao Battlefy, sob pena de desclassificação qualquer incompatibilidade.

11.14. Para a competição, cada FUES poderá inscrever até dois estudantes atletas de cada naipe.

11.15. A competição será realizada nas categorias individual feminina e individual masculino.

11.16. Atitudes antidesportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos árbitros do JUBs JOINVILLE 2023 - eSports Fase On-line.

11.17. A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão.



JUBS

JOINVILLE

11.18. Todas as denúncias devem ser enviadas para esports.cbdu@gmail.com em até 3h00min após o término da partida. Esta será encaminhada ao STJDU (Superior Tribunal de Justiça Desportiva Universitário) que avaliará o caso. Denúncias enviadas após o prazo estipulado não serão consideradas.

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



20
23