

JUBS

JOINVILLE

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO VALORANT

1. A competição de Valorant 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. Toda a equipe deverá estar matriculada na mesma IES;
3. É permitida a inscrição de até 2 equipes por FUE;

REGRAS GERAIS

4. AS EQUIPES/ESTUDANTES ATLETAS DEVEM:
 5. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos neste Informe/Regulamento Geral – JUBs Joinville 2023 (que será publicado posteriormente) da competição;
 - 5.1. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade;
 - 5.2. Ter uma conta Riot válida;
 - a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;
 - 5.3. Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo;
 - 5.4. Só é permitido que um(a) estudante atleta represente uma única instituição de ensino superior, ou seja, fica vedado que o(a) mesmo jogue em duas equipes distintas;
 - 5.5. A equipe só pode ser formada por jogadores da mesma instituição de ensino superior (IES);
 - 5.6. Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade;

REGRAS ESPECÍFICAS

6. A COMPETIÇÃO SERÁ REALIZADA NA CATEGORIA CONFORME DESCRITO ABAIXO:
 - 6.1. Equipe, podendo ser mista ou não;
 - 6.2. Cada equipe deverá ter 5 componentes titulares, e no máximo 2 reservas (apenas na fase on-line) obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição;
 - 6.3. Todos os jogadores participantes devem ter conta válida e estar na mesma equipe na plataforma indicada pelo Operador de liga;
 - 6.4. A plataforma irá exibir os horários das partidas de acordo com o fuso horário de Brasília, porém este horário pode ser afetado caso o jogador tenha configurado outro fuso horário



JUBS

JOINVILLE

em seu perfil da plataforma;

7. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:

7.1. A competição **JUBs Joinville eSports** é dividida em 2 etapas;

7.2. JUBs Joinville 2023 - Etapa on-line eSports, sendo está dividida em 2 fases:

a) Fase *JUBs Ranking Nacional*;

b) Fase *DESAFIANTES*;

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

8. DO JUBS JOINVILLE eSports ETAPA ON-LINE:

8.1. *Fase JUBs Ranking Nacional*;

a) Chaveamento em formato dupla eliminação em partidas melhor de 3 (MD3);

b) O pareamento dos confrontos será de maneira aleatória;

c) As 16 melhores equipes se classificam para a etapa *DESAFIANTES*;

8.2. *Fase DESAFIANTES*;

a) Formato suíço em 5 rodadas;

b) As equipes jogam contra adversários de desempenho W-L idêntico;

c) As equipes não devem enfrentar o mesmo adversário duas vezes na mesma fase, se possível;

d) O pareamento dos confrontos será de maneira aleatória seguindo as indicações acima;

e) Todos os confrontos de eliminação e classificação devem ser em melhor-de -três (MD3);

e.1 Equipes com 3 derrotas estarão eliminadas;

e.2 Equipes com 3 vitórias estarão classificadas;

f) Todos os demais confrontos devem ser disputados em melhores de um (MD1);

g) Equipes da mesma FUE serão obrigadas a se enfrentar em confrontos classificatórios desde que ambos tenha desempenho W-L idêntico;

h) As 8 melhores equipes se classificam para o *FINAL EIGHT PRESENCIAL*, porém, não é permitido duas equipes do mesmo estado se classificarem para o *FINAL EIGHT PRESENCIAL*. Em caso de duas equipes da mesma FUE estarem entre as oito melhores classificadas, a equipe da mesma FUE abaixo na classificação estará automaticamente desclassificada;

8.3. É de responsabilidade do(a) estudante atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo



JUBS

JOINVILLE

- assim, o funcionamento do seu computador, estabilidade de conexão, atualização do jogo;
- 8.4. A escalação oficial (“time base”) de uma equipe são os 5 (cinco) jogadores que participaram da primeira partida da classificatória. Será possível substituir os jogadores do “time base” apenas com os reservas cadastrados, caso a equipe tenha feito a inscrição de reservas;
- 8.5. O cronograma da etapa online será conforme descrito na tabela abaixo:

CRONOGRAMA	01 a 30 de junho					
	25/mai	02/jun	04/ jun	16/ jun	18/ jun	30/ jun
Valorant	RI	C	C	C	C	C

LEGENDA: RI - Reunião Informativa / C – Classificatória

- 8.6. Um novo formato poderá ser apresentado em reunião informativa para se adequar a quantidade de equipes participantes;
- 8.7. **DO FINAL EIGHT PRESENCIAL:**
- a) Só será permitida a classificação de 1 equipe de cada estado para a etapa **FINAL EIGHT PRESENCIAL**;
 - b) Nesta etapa, os estudantes atletas deverão estar devidamente uniformizados conforme consta no Regulamento Geral da competição;
 - c) O formato da etapa presencial será apresentado na Reunião Informativa do **FINAL EIGHT PRESENCIAL**;
 - d) Os estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral serão impedidos de competir e um relatório será encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.
9. **DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS:**
- 9.1. O horário das partidas estará disponível nos boletins técnicos da modalidade, bem como no grupo de WhatsApp da modalidade contendo um representante de cada equipe, no caso, o(a) capitão(ã);
- 9.2. Os(as) estudantes atletas deverão estar online com ao menos 30 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;
- 9.3. Limite de tempo para liberar o servidor:
- a) A equipe deve terminar os vetos e clicar em aceitar dentro do prazo de 10 minutos após o horário pré determinado da partida, caso a equipe esteja ausente e não libere o servidor, a



JUBS

JOINVILLE

equipe adversária poderá solicitar o WO (1x0) chamando um administrador;

- b) Caso a solicitação seja feita após a equipe prosseguir com os vetos ou liberar o servidor no limite do tempo, ela não será aceita;
- c) Não será aplicado o WO se a equipe realizar o veto nos últimos segundos e solicitar o WO para o adversário;

9.4. Limite de tempo para entrar no servidor:

- a) A equipe deve entrar com no mínimo 4 jogadores na partida e iniciar dentro de até 10 minutos após o horário agendado da partida, não será permitido o pause para estender este tempo, a equipe precisa jogar o primeiro round para dar pause neste caso;
- b) Se a equipe não iniciar dentro do prazo estipulado, o administrador deve ser chamado para verificar o motivo, se necessário o WO será aplicado;
- c) O Report deve ser realizado no momento do ocorrido, não será aceito Report ao final da partida;

9.5. Caso uma equipe não compareça por conta de uma partida do mesmo campeonato que ainda estiver em andamento, o juiz deve estipular um prazo para a partida começar, caso não inicie no horário, o juiz deverá determinar o resultado;

9.6. 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;

9.7. Serão divulgadas as tabelas de pontuações após a finalização das partidas por meio dos Boletins Técnicos da modalidade;

9.8. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição enviados após o fim de cada rodada;

10. DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO ESPECÍFICAS DA MODALIDADE:

10.1. Os vetos devem ser realizados utilizando a [plataforma mapban](#);

10.2. Mapas:

- a) Ascent;
- b) Bind;
- c) Fracture;
- d) Haven;



- e) Icebox;
- f) Lotus;
- g) Pearl;

9.2.1 A lista de mapas pode ser atualizada pelo operador de liga para se adequar a rotação competitiva da RIOT;

9.2.2 O Operador de liga deve anunciar a mudança em tempo que considere justo;

10.3. Partidas melhor de 1 (MD1):

- a) Equipe A veta um mapa;
- b) Equipe B veta um mapa;
- c) Equipe A veta um mapa;
- d) Equipe B veta um mapa;
- e) Equipe A veta um mapa;
- f) Equipe B veta um mapa;
- g) Será jogado o mapa restante. A equipe A começará como Atacante e a equipe B como Defensor;

10.4. Partidas melhor de 3 (MD3):

- a) Equipe A veta um mapa;
- b) Equipe B veta um mapa;
- c) Equipe A escolhe um mapa (Equipe B escolhe o lado que começa);
- d) Equipe B escolhe um mapa (Equipe A escolhe o lado que começa);
- e) Equipe A veta um mapa;
- f) Equipe B veta um mapa;
- g) Em caso de empate, será utilizado o mapa restante para a terceira partida. A equipe A começará como Atacante e a equipe B como Defensor;

10.5. Uso do pause:

- a) Quando necessário, a equipe poderá utilizar o Pause;
- b) O capitão deve anunciar a razão do pause para o Árbitro da partida e para a equipe adversária no chat;
- c) Regras de **pause tático** serão regidas pela mecânica do jogo;
- d) É permitido o uso de apenas 1 **pause técnico** de até 10 minutos por mapa para cada equipe;
- e) Caso a equipe abuse da função pause, o administrador deverá ser chamado durante o confronto. Reclamações posteriores não serão aceitas;

10.6. Uso de Bugs e Glitches:



JUBS

JOINVILLE

- a) O uso intencional de bugs, glitches ou erros do jogo serão avaliados pelos Administradores da competição e a equipe poderá ser penalizada com a vitória do oponente por WO;

11. DO CÓDIGO DE CONDUTA:

11.1. Todos os participantes do evento concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensas ou agressões a qualquer participante ou aos organizadores do evento acarretará em punição direta à equipe infratora;

11.2. O administrador deve ser chamado no chat do Discord/TeamSpeak no momento do ocorrido. O caso será analisado no mesmo instante ou caso o Operador de Liga solicite, a partida deverá acontecer até final e decidirá a punição após o término da mesma;

11.3. A CBDU se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todos os Replays dos jogos realizados;

11.4. Cheating e Fraude:

11.5. 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.

- a) Ao se inscrever na competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

11.6. Falha no sistema e servidores:

a) Caso haja alguma falha no sistema, as equipes devem parar a partida usando o “Pause Técnico” e informar ao administrador da competição por meio do Discord/TeamSpeak da competição para que seja decidido o que será feito;

b) Quando uma partida parar, o administrador tentará restaurar o último round disponível da partida, caso não seja possível a partida deverá continuar independente do resultado atual;

11.7. Queda do servidor:

a) A organização tentará restaurar a partida no round anterior à queda, caso seja possível. Caso não exista a possibilidade, a partida deverá seguir. Caso uma das equipes não concorde com tal medida, será aplicado WO;

11.8. Backups durante a partida por motivos externos:

a) Será realizado o backup somente se o jogador cair durante o freeze time. A equipe deve



JUBS

JOINVILLE

aplicar o pause técnico antes do início do round, após isso, mesmo que jogadores travem ou caiam durante o round não será realizado backup;

- b) O administrador deverá ser chamado no chat do Discord/TeamSpeak para realizar o backup;

11.9. Atualização de versão do Valorant:

- a) Caso haja alguma atualização do jogo durante uma partida, poderá ser solicitado pause pelos administradores para que o servidor seja atualizado e a partida restaurada;
- b) Na hipótese de um jogador sair do servidor durante uma atualização será responsabilidade das equipes usarem o "Pause Técnico" na partida, saírem do servidor e comunicar um administrador para que a partida seja restaurada após a atualização do servidor;

11.10. Desistência da equipe:

- a) Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 1x0 por administradores, em casos de punições, WOs etc;
- b) Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do campeonato, esta decisão não poderá ser revertida;

12. DISPOSIÇÕES GERAIS:

12.1. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos operadores de liga dos coordenação da modalidade Valorant dos *JUBs Joinville 2023*;

12.2. A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão na etapa online;

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

