

REGULAMENTO - "E-GAMES 2016"

1. DEFINIÇÃO:

- 1.1. Esta é uma Competição organizada pelo Colégio Alternativo, sediada à Rua. Pedro Alves de Menezes, 955 – Bairro Serrano – Itabaiana-SE – CEP: 49500-000, telefone: (79) 3431-2362 – www.prealternativo.com.br
- 1.2. O “E-GAMES 2016” consiste em um campeonato destinado a promover disputas entre os alunos inscritos em jogos eletrônicos já fabricados por empresas de games e existentes no mercado para comercialização ao público em geral (que doravante serão denominados simplesmente “Jogos”), sem finalidade comercial, ou seja, sem o escopo de comercializar qualquer um dos “Jogos” nos quais os participantes estarão competindo, mas tão somente promover atividades de entretenimento aos próprios Alunos, como também para o público que assistirá às Competições, com base em regras técnicas específicas para cada um deles, a fim de premiar os melhores jogadores.
- 1.3. A participação nesta Competição é permitida apenas aos Alunos Inscritos.

2. PARTICIPAÇÃO:

- 2.1. O campeonato será dividido em Equipes, onde apenas um integrante da equipe deverá realizar a inscrição do grupo. Preenchendo com o nome completo de cada participante e preenchendo também o nome dado a Equipe.
- 2.2. Cada participante poderá se inscrever e participar do “E-GAMES 2016” de até 02 (duas) Categorias, cabendo ao próprio inscrito a responsabilidade decorrente de eventuais problemas. Para a participação, o interessado deverá realizar preencher corretamente a ficha de Inscrição/cadastro no site www.prealternativo.com.br até o dia 28/10.
- 2.3. O participante que não realizar corretamente os procedimentos descritos nos subitens supra, estará automaticamente desclassificado, sem direito a questionamentos e recursos, como também estará desclassificado em caso de fraude.
- 2.4. O “E-GAMES 2016” será realizado no dia 4 de Dezembro de 2016, a partir das 08h, nas dependências do Alternativo Curso e Colégio.
- 2.5. Os participantes deverão comparecer nos horários programados para garantir a sua participação.
- 2.6. O sistema de disputa em cada categoria será definido de acordo com o número de participantes inscritos, em cada uma delas, podendo ser eliminatória simples ou dupla, divulgada no decorrer da programação do Evento.

3. CATEGORIAS DE JOGOS:

Serão, ao todo, 03 (três) Categorias:

❖ Categoria #Trivela (FIFA):

3.1 Geral

- Método de Competição: 2 VS 2, com confrontos eliminatórios;
- Modo de jogo: Apenas clubes. Não será liberada escolha de seleções: “World ” e “Classic ”
- Mudança de jogadores e de estratégia é permitida apenas 3 vezes durante o jogo. (As mudanças realizadas na formação do time não contam);
- No final de cada partida, os jogadores devem manter a tela final e receber uma confirmação do juiz de que está liberado.

3.2 OBSERVAÇÕES:

- Será utilizado o produto FIFA Oficial. (Podendo ser ou não atualizado com o último “patch” disponível);
- Os jogadores usarão controles disponibilizados pelos organizadores ou o seu próprio controle, desde que ele seja validado pelo juiz. Não será permitido o uso de controles de jogos PLAYSTATION ou outros existentes, que não X-BOX, por parte dos participantes;
- As habilidades e atributos técnicos dos times e dos jogadores não poderão ser modificados;
- Os jogadores podem alterar as formações e estratégias do time antes do início da partida, não podendo exceder 2 minutos;

- Gráficos e outras configurações poderão ser ajustados apenas pelo menu (não serão permitidos arquivos externos como pen drive e adaptadores);
- O resultado será aceito mesmo que os jogadores descubram mais tarde que suas configurações são diferentes;
- Em caso de empate o jogo vai para os pênaltis.
- Não será permitida a utilização de qualquer programa, arquivo ou mecanismo que ofereça vantagens desleais para qualquer um dos jogadores;
- Qualquer outra configuração/ajuste sobre o jogo será decidida pelos organizadores do evento.

3.3 Configurações do FIFA

- Modo de jogo: Kick off (partida rápida)
- Velocidade jogo: Normal
- Estádio: Aleatório;
- Hora do dia: 08h30min
- Clima: Sol;
- Duração da Partida: 12 minutos, ou seja, dois tempos de 6 minutos.
- Nível de Jogo: Internacional
- Bola: Padrão
- Substituições: 3 jogadores
- Tipo de Câmera: Tele Broadcast (TV) Transmissão TV
- Prorrogação: Não;
- Pênaltis: Sim;
- Contusões: Não
- Impedimentos: Sim
- Cartões: Sim
- Radar: 2D
- Tactical Defense: obrigatório ligado.
- Legacy Defense: desligado. O jogador que ligar esta opção será desclassificado do campeonato
- Painel: Nome do jogador e indicador
- Indicador de jogador: Nome do jogador

3.4 Sobre as pausas

- Será “considerado “pause” quando o jogador pressionar o botão “ start”, “options”, “home” .
- No decorrer do jogo, só será permitido alterar formações, táticas e realizar substituições quando o jogo estiver parado (antes da cobrança de escanteios, faltas e tiros de meta, por exemplo), obedecendo ao limite de 3 pausas por jogo;
- Pausar o jogo:
 - Primeira pausa: Será advertido aquele jogador que por qualquer motivo paralise a partida com a bola em andamento.
 - Segunda pausa recorrente: Será penalizado com 1 gol.
 - Terceira pausa recorrente: Caso o jogador faça será desclassificado, dando a vitória ao adversário.

3.5 Movimentos Proibidos

- Em qualquer caso, um gol marcado de forma irregular será desconsiderado.

3.6 Desconexão (caso uma desconexão ocorra)

- O árbitro anotará o placar e tempo de jogo até o momento da desconexão. Um novo jogo será iniciado no qual o tempo restante antes da desconexão será jogado;
- Desconexão intencional: qualquer jogador infrator será culpado e será desclassificado do campeonato.

3.7 Penalidades por jogo desleal

- Uso de qualquer programa de trapaça;
- Desconexão intencional;
- Uso de qualquer configuração, exceto os padrões e permitidas;
- Qualquer conversa desnecessária durante a partida;
- Se o juiz decidir que questões externas (pressão, líder do time, jogador, espectador ou etc.) der uma vantagem desleal a um jogador, o jogador receberá uma advertência ou perderá de acordo com a decisão da comissão técnica.

3.8 OBSERVAÇÕES:

- Assim que for descoberto que algum jogador está cometendo alguma violação considerada desleal, este jogador será desqualificado da Competição;
- Durante o curso da partida, o staff operacional e/ou juiz pode decidir que quaisquer outras ações são desleais a qualquer momento;
- Quaisquer atitudes antidesportiva, tanto interna ou externamente a partida, considerada de má intenção (como fazer cera, por exemplo), acarretará em punição do campeonato, até mesmo em desclassificação do jogador.

❖ Categoria #Brutality (Mortal Kombat X):

3.1. Geral

- Modo de Competição: 1 vs. 1;
- As disputas serão realizadas em melhor de 3 (três) partidas, sendo que cada partida contém 3 (três) rounds.
Game Settings / Configurações do jogo
- Game Type : Versus Mode;
- Rounds: 3;
- Round Time: 99 Seconds;
- Stage Select: Random;
- Character customizations: No.

3.2. Controles

- Os jogadores usarão controles disponibilizados pelos organizadores ou o seu próprio controle, desde que ele seja validado pelo juiz;
- Controle pertencente ao jogador será de responsabilidade do mesmo. Em caso de quebra no meio da partida o juiz oferecerá o controle padrão para prosseguimento da disputa.
- Não serão aceitos controles com modificações que privilegiem o jogador, tais como função turbos e botões programáveis. Não serão permitidos arquivos externos como pen drive e adaptadores.

3.3. Penalidades por jogo desleal

- Uso de qualquer programa de trapaça;
- Uso de qualquer configuração, exceto os padrões e permitidas;
- Se o juiz decidir que questões externas (pressão, líder do time, jogador, espectador ou etc.) der uma vantagem desleal a um jogador, o jogador receberá uma advertência ou perder de acordo com a decisão do juiz;

3.4. OBSERVAÇÕES:

- Assim que for descoberto que algum jogador está cometendo alguma violação considerada desleal, este jogador será desqualificado da Competição;
- Durante o curso da partida, o staff operacional e/ou juiz poderá decidir que quaisquer outras ações são desleais a qualquer momento;
- Quaisquer atitudes antidesportiva, tanto interna ou externamente a partida, considerada de má intenção, pode acarretar em punição do campeonato, até mesmo em desclassificação do jogador.

Jogadas ilegais e Pausas

- O Pause não deve ser apertado durante a partida. Na primeira ocorrência, o jogador será advertido. Na reincidência o jogador perderá o round.
- Caso aconteça a desconexão intencional, a organização terminará a partida e dará a derrota para o jogador infrator.
- Não será permitida a utilização de nenhuma configuração, comando ou software que facilite o jogo.

3.5. INFRAÇÕES E PENALIDADES:

- O participante que infringir qualquer das condições previstas neste Regulamento (notadamente aquelas descritas nos subitens 14.1 e 14.2. acima) será penalizado conforme descritos nos itens acima.
- O participante que não se apresentar no horário designado para o início da realização de cada partida será automaticamente desclassificado. No início de cada partida o número designado para o jogador

será anunciado três vezes no máximo no espaço de 90 segundos, após este período caso o jogador não se apresente será considerado WO (winner out).

- É expressamente proibida a participação de pessoas não inscritas no “E.GAMES 2016”, em qualquer uma de suas partidas.

❖ **Categoria #NoPassinho (Just Dance):**

3.1. **Geral**

- Modo de Competição: 1 vs. 1; ou 2 vs 2
- As disputas serão realizadas em 2 disputas, cada uma com a música escolhida pela equipe.

3.2. **Controles**

- Haverá apenas um controle, sendo este utilizado para escolher a músicas, os demais comandos serão realizados pelo Kinect;

3.3. **Pontuação**

- Dois integrantes de cada time entrarão em disputa nas duas músicas previamente selecionadas por cada equipe, após cada combate, serão somadas as pontuações de cada equipe e no final serão comparadas as pontuações totais, definindo assim o vencedor.

3.4. **Penalidades por jogo desleal**

- Invadir o espaço do oponente;
- O uso de qualquer meio que tire a atenção ou atrapalhe o oponente;
- Se o juiz decidir que questões externas (pressão, líder do time, jogador, espectador ou etc.) der uma vantagem desleal a um jogador, o jogador receberá uma advertência ou perder de acordo com a decisão do juiz;

3.5. **OBSERVAÇÕES:**

- Assim que for descoberto que algum jogador está cometendo alguma violação considerada desleal, este jogador será desqualificado da Competição;
- Durante o curso da partida, o staff operacional e/ou juiz poderá decidir que quaisquer outras ações são desleais a qualquer momento;
- Quaisquer atitudes antidesportiva, tanto interna ou externamente a partida, considerada de má intenção, pode acarretar em punição do campeonato, até mesmo em desclassificação do jogador.

3.6. **Jogadas ilegais e Pausas**

- O Pause não deve ser apertado durante a partida. Na primeira ocorrência, o jogador será advertido. Na reincidência o jogador perderá o round.
- Caso aconteça a desconexão intencional, a organização terminará a partida e dará a derrota para o jogador infrator.
- Não será permitida a utilização de nenhuma configuração, comando ou software que facilite o jogo.

4. **DIVULGAÇÃO DOS GANHADORES:**

- A divulgação dos ganhadores será feita em voz alta ao público que estiver no local das Competições, e através do site – www.prealternativo.com.br, no dia seguinte da realização do último dia de Competições, e lá permanecendo, junto com o Regulamento, para consulta dos interessados.

5. **RESTRIÇÕES:**

Durante a realização do “E-GAMES 2016” e das respectivas Competições os participantes deverão comunicar-se de maneira cordial e amigável. O uso de linguagem ou gestos vulgares, comportamento agressivo, termos ofensivos, vulgares, discriminatórios ou preconceituosos, inclusive apelidos serão punidos nos termos previstos neste Regulamento, com base em decisão soberana e irrecorrível aplicada pela Comissão Organizadora.