

**CONCURSO CULTURAL Nº 01/2022**  
**CIRCUITO E -SPORTS**  
*Edição Unifor Tec*

**24 a 28 de janeiro de 2022**

## **1. FINALIDADE DO EVENTO**

O CIRCUITO E-SPORTS – EDIÇÃO UNIFOR TEC tem por finalidade fomentar a participação de jovens em atividades esportivas de forma on-line e envolvê-los no universo de profissões e carreiras da área tecnológica.

## **2. JUSTIFICATIVA**

O mundo dos games é conhecido por favorecer, entre outros aspectos, o processo de aprendizado de crianças e jovens. As diferentes formas de interação e sua hiperconectividade permitem uma percepção e uma compreensão de mundo diferenciadas. O universo dos jogos eletrônicos também agrega variados perfis profissionais, fomentando uma cadeia produtiva de programadores, designers, engenheiros, roteiristas, entre outros. Como instituição de ensino, a Universidade de Fortaleza percebe o Circuito E-Sports - Edição Unifor Tec como um meio de conectar os participantes às profissões e aos saberes relacionados aos cursos de tecnologia e às carreiras do mundo dos jogos eletrônicos.

## **3. REALIZAÇÃO**

O Circuito E-Sports - Edição Unifor Tec é uma promoção do Centro de Ciências Tecnológicas, em parceria com a Vice-reitoria de Extensão e Comunidade Universitária, realizado pela Divisão de Atividades Desportivas - DAD, promovido pela Diretoria de Comunicação e Marketing.

## **4. MODALIDADES**

As modalidades da edição Unifor Tec serão as seguintes:

- FIFA
- *League of Legends(LOL)*

## **5. DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO**

Poderão participar do evento, na qualidade de competidor(a):

a) Jovens entre 15 e 25 anos.

## **6. INSCRIÇÃO**

As inscrições do evento poderão ser realizadas pelo link oficial do evento disponibilizado no site da UNIFOR. Em razão da pandemia do Coronavírus (COVID-19), a fim de se evitar o contágio e o alastramento da doença, não serão disponibilizadas inscrições na forma presencial.

Os (As) atletas poderão se inscrever no evento até a data de 19/01/2022.

Parágrafo único: o período de inscrição poderá ser encerrado a qualquer tempo, especialmente se atingido o limite técnico de 100 (cem) inscrições.

No ato da inscrição, ao concordar com o Regulamento assinalando a opção apresentada no sistema on-line, o(a) atleta aceitará todos os termos do Regulamento e assumirá total responsabilidade por

sua participação no evento de acordo com o Termo de Responsabilidade, que é parte integrante deste Regulamento.

A inscrição no evento é pessoal e intransferível, responsabilizando-se o(a) atleta pela veracidade das informações inseridas, sob as penalidades da Lei.

O(A) atleta que ceder sua inscrição para outra pessoa será responsável por qualquer acidente ou dano que aquela venha a sofrer.

Caso haja fraude comprovada na inscrição, os(as) atletas envolvidos(as) serão desclassificados(as) do evento, ficarão impedidos(as) de participar de outras edições de eventos realizadas pela organizadora e promotora, poderão incorrer nas sanções previstas neste Regulamento e responderão por crime de falsidade ideológica e/ou documental perante as autoridades competentes.

Não haverá possibilidade de transferência da inscrição de um(a) atleta para outro(a) participante.

## 7. CRONOGRAMA

As competições do Circuito E-Sports - Edição Unifor Tec etapa on-line e presencial (grande final) serão realizadas de acordo com os cronogramas a seguir:

Circuito E-Sports - Edição Tec Unifor	27 a 29 de janeiro de 2022	
Etapa Presencial	21/01/2022	27/01 a 29/01/2022
<b>FIFA</b>	RI	C FF

Circuito E-Sports - Edição Tec Unifor	24 a 28 de janeiro de 2022	
Etapa online	20/01/2022	24/01 a 28/01/2022
<b>League of Legends (LOL)</b>	RI	C FF

RI - Reunião Informativa / C - Classificatória / FF - Fase Final

Obs.: premiação presencial, dia 29/01/2022; horário a definir.

## 8. DA DOCUMENTAÇÃO E DAS ATRIBUIÇÕES DOS PARTICIPANTES

Todo participante deverá se inscrever no sistema disponibilizado no link: [www.unifor.br/tec](http://www.unifor.br/tec)

## **9. DIREITOS DE IMAGEM E AUTORAIS**

O(a) atleta ao participar do evento estará incondicionalmente aceitando e concordando em ceder os direitos de utilização de sua imagem e voz para a organizadora, promotora, patrocinadores e os parceiros comerciais, autorizado que sua imagem e voz sejam divulgadas através de fotos, clips, filmes ou vídeos em rádio, jornais, revistas, sites e televisão, redes sociais (incluindo, mas não se limitando ao Facebook, Instagram, TikTok, Twitter, dentre outros) ou qualquer outro meio de comunicação, para uso informativo, promocional ou publicitário, sem que tais ações acarretem ônus à organizadora, promotora e aos patrocinadores e parceiros, renunciando o recebimento de qualquer renda que vier a ser auferida com tais direitos em qualquer tempo.

## **10. DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO**

As competições do Circuito E-Sports Unifor - Edição Unifor Tec serão realizadas se houver o número mínimo de 3 (três) inscritos na modalidade.

O sistema de competição detalhado das modalidades obedecerá ao estabelecido nos Regulamentos Específicos de cada modalidade.

Os “cabeças de chaves” para os jogos, provas (balizamento) e combates serão definidos pela coordenação de modalidade.

A modalidade FIFA será realizada de forma presencial com horários e dias pré-estabelecidos pela organização dentro das datas de realização do evento (24/01 a 28/01/2022), podendo os dias variarem dependendo do número de inscritos na modalidade.

A modalidade *League of Legends* (LOL) será realizada de forma virtual com horários e dias pré estabelecidos pela organização dentro das datas de realização do evento (24/01 a 28/01/2022), podendo os dias variarem dependendo do número de inscritos na modalidade

Obs. na forma presencial, por conta do atual cenário de pandemia de Covid-19 e como medida preventiva de biossegurança, a comissão organizadora define que os controles devem ser equipamentos individuais trazidos pelos competidores.

## **11. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

Para todos os fins, os(as) participantes do Circuito E-Sports - Edição Unifor Tec serão considerados conhecedores deste Regulamento, dos Termos de Cessão de Direitos e Responsabilidades, das regras desportivas internacionais adotadas pelas Confederações Brasileiras de cada modalidade, ficando submetidos a todas as suas disposições e às penalidades que delas possam emanar.

Quaisquer consultas atinentes ao Circuito E-Sports Unifor sobre matéria não constante neste Regulamento deverão ser formuladas ao Comitê Organizador, que após o devido exame, apresentará sua solução por meio de documento oficial.

Compete à Comissão Organizadora interpretar, zelar pela execução e resolver os casos omissos a este Regulamento.

## **REGULAMENTOS ESPECÍFICOS**

### **REGULAMENTO ESPECÍFICO FIFA 21**

1. A competição de Futebol Eletrônico será realizada de acordo com este Regulamento.
2. As partidas terão duração de 10 (dez) minutos, divididos em 02 (dois) tempos de 05 (cinco) minutos, com intervalo de 02 (dois) minutos entre eles.
3. As configurações das partidas são de responsabilidade dos árbitros:
  - 3.1. Jogo: FIFA 2021;
  - 3.2. Plataforma: PS4;
  - 3.3. Radar: 3D;
  - 3.4. Lesões: Ligado;
  - 3.5. Definição de volume: Determinada em Congresso Técnico;
  - 3.6. Dificuldade: Lendário ou 5;
  - 3.7. Período: Aleatório;
  - 3.8. Clima: Aleatório;
  - 3.9. Juiz: Aleatório;
  - 3.10. Substituições: 03 (três);
  - 3.11. As partidas eliminatórias terão a opção prorrogação e pênaltis ativados.
4. A forma de disputa será no sistema de grupos ou eliminatória simples.

De 4 a 5 Jogadores: Rodízio simples, com Semifinal e Final;  
De 6 a 8 Jogadores: Duas chaves, com cruzamento olímpico na Semifinal e Final;  
De 09 a 12 Jogadores: Três chaves, com cruzamento olímpico na Semifinal e Final;  
De 13 a 16 Jogadores: Quatro chaves, com cruzamento olímpico na Semifinal e Final;  
De 17 ou mais jogadores: Eliminatória Simples.
5. Os jogadores deverão responder ao chamado da organização, em seus horários previstos, para que se possa começar uma sessão de partida. Após chamada oficial dos atletas de Futebol Eletrônico, os jogadores terão 05 (cinco) minutos para se apresentarem e ocuparem seus postos.
6. Jogadores que não se apresentarem no horário correto de suas partidas, ou logo após o chamado para iniciar uma sessão de partidas, serão penalizados com a perda da partida por WxO (placar de 2x0).
7. Cada participante poderá configurar o seu controle dentro do tempo máximo de 01 (um) minuto.
8. Cada jogador deverá possuir o seu próprio console e controle, bem como o jogo FIFA 2021.
9. Serão concedidos 05 (cinco) minutos para alterar a formação tática antes do início da partida.
10. Cada atleta deverá escolher um (01) time (clube) para jogar. Não será permitido trocar de time durante a competição.

11. Cada participante terá direito a 02 (duas) pausas no decorrer da partida para alterações no esquema tático ou substituição de jogadores, somente quando a bola estiver parada. O participante poderá mudar o batedor de faltas, escanteios ou laterais sem que seja contabilizado um “pause”.

11.1. Caso a pausa seja utilizada em momento indevido, o jogador que cometeu a infração deverá conceder a posse de bola para o seu adversário;

11.2. Será advertido aquele jogador que por qualquer motivo paralise a partida com a bola em andamento, e na segunda advertência, será penalizado com 01 (um) gol; 11.3. Durante cada “pause”, o jogador terá 01 (um) minuto para fazer as alterações necessárias em sua equipe. No intervalo de cada partida, o participante terá direito a 02 (dois) minutos para alterações na formação.

12. Não serão validados gols feitos através de falhas de programação do jogo. São de responsabilidade dos árbitros a análise e interpretação nesses casos de falha.

13. Caso ocorra a queda ou falta de energia elétrica durante o jogo, ou o console trave por qualquer motivo, será iniciado outro jogo com o mesmo placar da partida que estava em andamento antes do problema. Se a partida estiver no segundo tempo, será jogado apenas um tempo, também com a manutenção do placar anterior. Jogadores expulsos, substituídos ou machucados durante a partida, antes do desligamento ou travamento do console, não poderão ser escalados para a nova partida.

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

## **REGULAMENTO ESPECÍFICO *LEAGUE OF LEGENDS* (LOL)**

### **1. DO REGULAMENTO ESPECÍFICO**

1.1. A competição de *League of Legends* 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.

### **REGRAS GERAIS**

#### **2. OS (AS) PARTICIPANTES DEVEM**

2.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;

2.2. Possuir uma conta do jogo *League of Legends*, e da plataforma *Battlefy* em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;

2.3. Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Riot Games, nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida;

2.4. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos

regulamentos geral e específico da modalidade.

### 3. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO

A modalidade será conduzida em uma fase Classificatória (1ª fase) e 2ª fase online.

### 4. DA COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

4.1. Cada equipe deve ser composta por 05 (cinco) membros titulares e no máximo 2 (dois) membros reservas, estes opcionais;

4.2. Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, inteiramente masculina ou mista.

### REGRAS ESPECÍFICAS

### 5. DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO

Mapa: Summoner's Rift;

Tamanho de Time: 5;

Permitir Espectadores: Todos;

Tipo de partida: Torneio Competitivo;

5.1. Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento, antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Campeões, Skins, Runas, Talentos ou Feitiços de Invocador, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da Coordenação da Modalidade;

5.2. A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão;

5.3. 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;

Parágrafo Único - Runas e talentos vão ser configurados durante a fase de escolha e banimento dos campeões.

5.4. Após todos os 10 (dez) membros em uma partida confirmarem que completaram as configurações, eles não poderão mais alterá-las e nem entrar em jogos de aquecimento.

### 6. DO SISTEMA DE DISPUTA

6.1. Na competição on-line será realizada uma fase Classificatória dividida 2 (duas) etapas independentes, em formato de eliminação simples, do qual se classificam as 2 (duas) melhores equipes de cada etapa para a Semifinal;

a. A primeira e a segunda etapas da fase Classificatória serão torneios independentes com jogos únicos;

b. A Semifinal será em formato playoff melhor-de-três (MD3);

c. Apenas as 2 (duas) melhores equipes da Etapa Classificatória 1, e Etapa Classificatória 2 disputarão a Semifinal;

d. Os confrontos da Semifinal serão definidos através da posição das equipes conforme descrito na tabela a seguir:

Etapa Classificatória 1	Etapa Classificatória 2
Classificado 1	Classificado 3
Classificado 2	Classificado 4

Semifinal		
Classificado 1	X	Classificado 4
Classificado 2	X	Classificado 3

6.2. Os (As) membros de cada equipe 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 membro não esteja presente, a partida poderá ser considerada W.O., e punições adicionais poderão ser aplicadas;

6.3. O *check in* na plataforma *Battlefy* deverá ser feito no horário pré-estabelecido. Será considerado o tempo de W.O. de 10 minutos, para as equipes que não derem *check in* e não fizerem todos os procedimentos para início das partidas;

6.4. Partidas em que equipes tenham sido desclassificadas, serão declaradas como vitória pelo placar mínimo possível (1x0 para partidas únicas ou 2x0 para partidas melhor-de-três). Nenhuma estatística ou número adicional serão válidos para partidas em que um estudante-atleta tenha sido desclassificado (a).

## 7. DA ETAPA *ONLINE*

7.1. Os membros de cada equipe deverão realizar o *check-in* da competição, com 15 (quinze) minutos de antecedência para que se possa começar uma sessão de partida;

7.2. Os membros de cada equipe que não se apresentarem no horário correto de suas partidas ou logo após o chamado para iniciar uma sessão de partidas, serão penalizados de acordo com o sistema de disputa adotado;

7.3. Na etapa *on-line* é de inteira responsabilidade do membro de cada equipe o funcionamento de material de jogo e conexão;

7.4. Nesta etapa os membros de cada equipe deverão utilizar as suas próprias contas para a competição;

7.5. Durante esta etapa haverá um juiz responsável por cada partida, que poderá ou não conferir a identidade dos membros de cada equipe se achar necessário;

7.6. Ficará a critério da arbitragem as punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes desonestas.

## 8. DOS ASPECTOS TÉCNICOS

8.1. Em caso de lag que atrapalhe o desenvolvimento do jogo, cada equipe terá 10 (dez) minutos de pausa. Se a equipe exceder este tempo de jogo, assumirá as consequências da partida por sua própria conta e risco;

8.2. Para comprovar qualquer tipo de trapaça ou reclamação, apenas um membro da equipe deve falar com o coordenador da modalidade;

8.3. Os membros de cada equipe devem informar a organização do torneio sobre o erro de conexão, dentro dos prazos de reclamações estabelecidos para cada etapa. Caso não seja informado, poderão ocorrer pedidos de W.O. em jogos não realizados, de acordo com os horários dos jogos realizados pelo sistema;

8.4. Durante as partidas o CHAT DE TEXTO deverá ser utilizado única e somente para avisos e pedidos de PAUSE;

8.5. Ambas as equipes são responsáveis por reportar o resultado das partidas, cabendo às mesmas fornecer provas no formato de mídia (screenshots) do resultado reportado;

8.6. Este evento conta com um servidor de Discord oficial usado para a comunicação durante as etapas da competição.

## 9. CÓDIGO DE CONDUTA

9.1. Todos os (as) inscritos (as) estão sujeitos (as) a regras de boas condutas associadas às informações e comportamentos dos mesmos. A Coordenação da Modalidade se reserva o direito de não aceitar o *nickname* de algum participante e equipe, se acharem que ele seja inapropriado, ofensivo ou não esteja de acordo com as regras;

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

## 10. CHEAT E GAMEPLAY

10.1. Nenhuma forma de trapaça, ou ganho de uma vantagem indevida de qualquer forma será tolerado. Isso inclui, mas não está limitado a:

a. Hacking - Qualquer modificação feita ao Jogo ou outro software por qualquer pessoa que não seja por meio de patches ou atualizações padrão;

b. Explorando falhas no jogo - Fazer uso de mecânicas e/ou funcionalidades do jogo com o propósito de executar ações não previstas e incompatíveis com o comportamento normal do jogo;

c. Compartilhamento de Conta - Fazer uso de contas de jogo de terceiros para participar do evento;

d. Combinação de Resultado - Qualquer acordo entre dois ou mais jogadores/equipes que visa manipular de e/ou interferir com o andamento do evento.

## 11. COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO

11.1. Quaisquer comportamentos ofensivos, desrespeitosos ou antidespportivos não serão tolerados. Incluem, mas não se limitando a, insultos, racismo, xenofobia, machismo, violência física ou qualquer comportamento que, inapropriados na opinião da Coordenação da Modalidade. Caso sejam constatadas ações que possam prejudicar o andamento do torneio ou até mesmo afetar a um jogador ou uma equipe em particular, medidas serão tomadas, podendo levar à desqualificação da equipe.

### 11.2. DISPOSIÇÕES GERAIS

11.2.1. Todo contato entre as equipes e o torneio deverá ser feito através da Coordenação da Modalidade via o método oficial de comunicação enviado às equipes. Nenhum outro método não aprovado previamente será utilizado a não ser em caso de necessidade emergencial;

11.2.2. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição, bem como na plataforma Battlefy;

11.2.3. Após a descoberta de violação por um membro de uma equipe de qualquer uma das regras listadas anteriormente, a Coordenação da Modalidade pode emitir as seguintes penalidades:

- a) Advertência Verbal;
- b) Banimento do membro “infrator”;
- c) Desclassificações das equipes “infradoras”.

Assessoria Legis Educ. Proc.  
Seletivo

11.2.4. Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a escalação de penalidades, até, e incluindo, a desclassificação. É importante notar que penalidades não precisam seguir uma ordem.

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

## 12. DA PREMIAÇÃO

O Circuito E-Sports - Edição Unifor Tec premiará os 3 (três) primeiros colocados de cada modalidade - FIFA 2021 e *League of Legends* -, que estiverem de acordo com as normas e critérios definidos neste regulamento.

A Comissão Organizadora esclarece que a premiação será única, exclusiva e intransferível ao vencedor de cada modalidade, incluindo aquelas praticadas em equipe.

A Universidade de Fortaleza registra que estará isenta de qualquer responsabilidade e não terá qualquer gerenciamento sobre qualquer divisão e/ou distribuição do prêmio entre os membros das equipes vencedoras.

## **Os prêmios:**

### **FIFA**

1º lugar - 1 (um) iPhone 11, 64GB;

2º lugar - 1 (uma) assistente virtual Alexa Echo Dot 4ª geração;

3º lugar - 1 (um) gift card no valor de R\$ 200,00.

### **League of Legends**

1º lugar - 1 (um) iPhone 11, 64GB;

2º lugar - 1 (uma) assistente virtual Alexa Echo Dot 4ª geração;

3º lugar - 1 (um) gift card no valor de R\$ 200,00.

A Comissão Organizadora do Circuito E-Sports - Edição Unifor Tec estabelece que a entrega da premiação ocorrerá de forma presencial, no campus da Universidade de Fortaleza, no endereço: **Av. Washington Soares, 1321 - Edson Queiroz - CEP 60811-905 - Fortaleza-CE Brasil**, mediante comprovação de titularidade dos respectivos vencedores e apresentação de documentos oficiais (RG e CPF), em data e horário a serem definidos posteriormente.

Não haverá, em hipótese alguma, o envio de premiação por serviços postais, de entrega, ou qualquer outro meio, seja físico ou eletrônico, cabendo aos participantes vencedores providenciar o recolhimento do prêmio no endereço supracitado. A Comissão Organizadora reserva-se, também, ao direito de realizar a entrega dos prêmios aos respectivos vencedores, excluindo o recebimento por parte de terceiros. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

Fortaleza, 24 de dezembro de 2021.

**Profa. Fátima Maria Fernandes Veras**

**Reitora**

Universidade de Fortaleza  
**Fundação Edson Queiroz**