



REGULAMENTO GERAL

CIRCUITO E-SPORTS UNIFOR – 2021

10/04/21 a 23/05/21

TÍTULO I

CAPÍTULO I

DA FINALIDADE DO EVENTO

Art. 1º O CIRCUITO E-SPORTS UNIFOR – 2021 tem por finalidade fomentar a participação em atividades esportivas de forma on-line.

CAPÍTULO II

DA JUSTIFICATIVA

Art. 2º Ao educar por intermédio da prática desportiva no formato on-line, estamos cada vez mais inovando, oportunizando, difundindo e reforçando a construção da cidadania, estes direcionados para construção de um mundo melhor e mais pacífico, livre de qualquer tipo de discriminação e dentro do espírito de compreensão mútua, fraternidade, solidariedade, cultura da paz e fair-play. Com as atividades desportivas, todos os jovens e adultos constroem seus valores, seus conceitos, socializam-se e, principalmente, vivem as realidades.

CAPÍTULO III

DOS OBJETIVOS

Art. 3º O Circuito E-Sports Unifor têm por objetivos:

- a) Fomentar, de forma on-line, a prática do esporte da Universidade de Fortaleza com fins educativos e competitivos;
- b) Promover o conagraçamento esportivo entre os alunos (todos os centros CCG, CCS, CCT e CCJ) Professores e Funcionários de nossa Universidade oportunizando a prática do desporto de participação, promoção da saúde e bem-estar;



- c) Desenvolver o intercâmbio sociocultural e desportivo entre os participantes de forma on-line;
- d) Promover o conagraçamento, estimulando a prática do esporte, visando ao desenvolvimento da personalidade integral;
- e) Contribuir para o desenvolvimento integral do(a) participante como ser social, autônomo, democrático e participante, estimulando o pleno exercício da cidadania pela prática esportiva.

TÍTULO II

CAPÍTULO I

DA REALIZAÇÃO

Art. 4º O Circuito E- Sports Unifor é uma promoção da Vice-reitoria de Extensão e Comunidade Universitária realizado pela Divisão de Atividades Desportivas - DAD.

As modalidades e datas de realização da temporada 2021 E-Sports serão as seguintes:

§ 1º – Circuito E-Sports Unifor:

- a) FIFA: 10/04;
- b) Xadrez: 17/04;
- c) Poker: 24/04;
- d) Clash Royale: 01/05;
- e) League of Legends(LOL): 08/05;
- f) E-Cross: 01 a 22/05.
- g) Corrida de Rua (Virtual): 01 a 23/05.

TÍTULO III

CAPÍTULO I

DOS CRONOGRAMAS

Art. 5º As competições do Circuito E-Sports Unifor etapa on-line serão realizadas de acordo com os cronogramas a seguir:



| | | | | |
|--------------------------|------------------|--------|--------|--|
| Circuito E-Sports Unifor | 09 a 11 de Abril | | | |
| Etapa online | 09/SEX | 10/SAB | 11/DOM | |
| FIFA | RI | C | FF | |

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / C – Classificatórias / FF – Fase Final

| | | | | |
|--------------------------|------------------|--------|--------|--|
| Circuito E-Sports Unifor | 16 a 18 de Abril | | | |
| Etapa online | 16/SEX | 17/SAB | 18/DOM | |
| Xadrez | RI | C | FF | |

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / C – Classificatórias / FF – Fase Final

| | | | | |
|--------------------------|------------------|--------|--------|--|
| Circuito E-Sports Unifor | 23 a 25 de Abril | | | |
| Etapa online | 23/SEX | 24/SAB | 25/DOM | |
| Poker | RI | C | FF | |

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / C – Classificatórias / FF – Fase Final

| | | | | |
|--------------------------|-----------------|--------|--------|--|
| Circuito E-Sports Unifor | 30 a 02 de Maio | | | |
| Etapa online | 30/SEX | 01/SAB | 02/DOM | |
| Clash Royale | RI | C | FF | |

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / C – Classificatórias / FF – Fase Final



| | | | | |
|--------------------------------|-----------------|--------|--------|--|
| Circuito E-Sports Unifor | 07 a 09 de Maio | | | |
| Etapa online | 07/SEX | 08/SAB | 09/DOM | |
| League of Legends (LOL) | RI | C | FF | |

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / C – Classificatórias / FF – Fase Final

| | | | | |
|--------------------------|-----------------|---------|---------|--|
| Circuito E-Sports Unifor | 01 a 22 de Maio | | | |
| Etapa online | 30/04 - SEX | 01 a 13 | 15 a 22 | |
| E-Cross | RI | C | FF | |

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / C – Classificatórias / FF – Fase Final

| | | | |
|-------------------------------|-----------------|---------|--|
| Circuito E-Sports Unifor | 01 a 23 de Maio | | |
| Etapa online | 30/04 - SEX | 01 a 22 | |
| Corrida de Rua Virtual | RI | RE | |

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / RE - Realização

TÍTULO IV

CAPÍTULO I

DA CONDIÇÃO DE PARTICIPAÇÃO

Art. 6º Poderão participar do Circuito E-Sports Unifor na qualidade de estudante, o aluno que estiver:

a) Regularmente matriculado na IES, cursando e frequentando o semestre no ano de 2021, em nível de graduação, pós-graduação (aperfeiçoamento, especialização, mestrado, doutorado ou pós-doutorado);

b) Atender aos demais requisitos estabelecidos neste regulamento.



Art. 10º Poderão participar do Circuito E-Sports Unifor, funcionários (docentes ou administrativos).

CAPÍTULO II

DA DOCUMENTAÇÃO E ATRIBUIÇÕES DOS PARTICIPANTES

Art. 7º Todo participante deverá se inscrever no sistema disponibilizado pela DAD, no link

<https://forms.gle/LBLVtn22Pvd4YYC7A>

CAPÍTULO V

DO SISTEMA DE COMPETIÇÃO

Art. 8º As competições do Circuito E-Sports Unifor serão realizadas se houver o número mínimo de 03 (três) inscritos na modalidade e naipes.

Art. 9º O sistema de competição detalhado das modalidades obedecerá ao estabelecido nos Regulamentos Específicos de cada modalidade.

Art. 10º Os cabeças de chaves para os jogos, provas (balizamento) e combates serão definidos pela coordenação de modalidade

TÍTULO VI

CAPÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 11º. Para todos os fins, os participantes do Circuito E-Sports Unifor serão considerados conhecedores deste Regulamento, dos Termos de Cessão de Direitos e Responsabilidades, das regras desportivas internacionais adotadas pela Confederação Brasileira de Desporto Universitário - CBDU, ficando submetidos a todas as suas disposições e às penalidades que delas possam emanar.

Art. 12º. 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.

Art. 13º. 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. Nas partidas eliminatórias terão a opção prorrogação e pênaltis ativadas.

4. A forma de disputa será no sistema de grupos passando para a próxima fase os 2(dois) melhores classificados em cada grupo.

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 alunos(as)-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 contrariarem o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO XADREZ

1. PROCEDIMENTOS:

O enxadrista inscrito deverá se cadastrar na plataforma lichess.org e informar via whatsapp seu “nickname”, número da matrícula e nome completo. Sugerimos que o nickname seja o primeiro nome / sobrenome, caso o aluno já seja cadastrado na plataforma lichess.org e queira usar o nickname já existente, favor informar a administração.

2. SISTEMA DE DISPUTA:

O Evento será disputado em sistema de “Maratona”, ou seja, assim que terminar a sua partida, você voltará a aguardar o próximo adversário. Terminando a sua partida logo, você poderá jogar mais vezes e acumular mais pontos do que seus adversários. O tempo de duração da competição será de 60 minutos;

O torneio tem um relógio de contagem regressiva. Quando ele chega a zero, as classificações do torneio são congeladas, e o vencedor é anunciado. Jogos em andamento devem ser finalizados, no entanto, eles não contam para o torneio;



Uma vitória vale 2 pontos, um empate, 1 ponto, e uma derrota não valerá ponto algum. Se você conseguir ganhar 2 jogos em seguida, iniciará uma sequência de pontos em dobro, representada por um ícone de chamas na sua pontuação. Os jogos seguintes valerão o dobro de pontos até que você perca uma partida. seja, uma vitória valerá 4 pontos, um empate 2 e uma derrota continuará valendo nenhum ponto;

Existe um tempo limite para a sua primeira jogada. Não realizá-la no período determinado significará uma vitória para o seu oponente. Empatar o jogo nas primeiras 10 jogadas não garantirá pontos a nenhum dos jogadores.

3. CADÊNCIA:

- Será utilizada a cadência 3 minutos principal + 02 segundos de acréscimos após cada jogada realizada. O Enxadrista poderá optar pela opção Berserk (Botão que aparece ao lado do nickname) no começo de um jogo, ele tem seu tempo reduzido pela metade, ou seja, 1 minuto principal + 30 segundos de acréscimos. Nesse caso, a vitória e empate valerá um ponto a mais.

4. CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

- Esses critérios serão usados se dois ou mais enxadristas terminarem com a mesma pontuação.

Se empatarem no primeiro critério passa para o seguinte e assim sucessivamente.

1° Número de Vitórias

2° Número de Empates

3° Menor número de partidas jogadas

4° Maior Percentual de vitórias jogando com as peças pretas.

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

REGULAMENTO ESPECÍFICO POKER

- A competição de Poker será realizada de acordo com este Regulamento

- Os jogos serão realizados on-line.

- A plataforma de jogos será a PokerStars.

- A competição será realizada na categoria individual e na modalidade Texas Hold'em.

- É obrigação de cada participante conhecer as regras e conhecer o ranking de mãos de jogo em sua totalidade.



- A competição seguirá as normas de torneio da plataforma PokerStars, disponível no próprio site.
- A competição será realizada em 2 (duas) etapas. Sendo a primeira etapa classificatória de três dias, onde os seis primeiros da classificatória disputarão a segunda etapa em uma mesa final.
- A contagem de pontos para apuração do resultado da primeira etapa, será efetuada pela própria plataforma.
- O(a) atleta deverá estar conectado à plataforma de jogo com antecedência, obedecendo ao descrito no Regulamento Geral.
- É de plena responsabilidade do jogador os equipamentos necessários para competir.
- Jogadores usarão seus logins pessoais e a senha de acesso ao torneio.
- É de responsabilidade do jogador configurar a sua conta.
- O sistema de disputa será decidido pela Coordenação da Modalidade, de acordo com a quantidade de alunos(as)-atletas e de tempo hábil para a realização da competição.
- O número de jogadores por mesa será definido em virtude do número de inscritos.
- Não haverá reinício da partida (remake).
- Em caso de não comparecimento dentro do horário estipulado para a partida, o jogador ausente será automaticamente desclassificado.
- Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão ao critério dos árbitros.
- A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão.
- Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

REGULAMENTO ESPECÍFICO CLASH ROYALE

A competição de Clash Royale será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os(as) participantes 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.

GLOSSÁRIO:



↳ Jogo compreende o software para dispositivos móveis intitulado Clash Royale, desenvolvido pela empresa Supercell Inc. A Plataforma compreende os sistemas operacionais para dispositivos móveis Android e iOS.

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.

Uma Partida é definida como o confronto direto entre dois jogadores participantes, executada seguindo as instruções definidas pela coordenação, que foi especificada no regulamento.

O/A participante está definido como aquele indivíduo que optou por participar do evento, e se submeter às regras estabelecidas neste documento.

REGRAS GERAIS

OS (AS) participantes DEVEM:

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

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;

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

Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.

REGRAS ESPECÍFICAS

DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:

A competição será realizada na modalidade individual 1v1, nos naipes masculino e feminino, e dividido em três fases:

Classificatórias, Fase de Grupos, Semifinal e Final;

Todas as etapas serão realizadas online.

DA FASE CLASSIFICATÓRIA:

A fase Classificatória será dividida em 2 (duas) etapas:

Na primeira etapa será gerado um chaveamento com todos os(as) PARTICIPANTES inscritos, jogando-se no formato de eliminação simples em partidas melhor de 3 (MD3).

Os 4 primeiros colocados se classificam para a Fase de Grupos.

DIVISÃO DE ATIVIDADES DESPORTIVAS (DAD) - circuitoesportsunifor@gmail.com



Na segunda etapa será gerado um novo chaveamento com todos os(as) participantes inscritos, excluindo os 4 primeiros colocados da primeira etapa, onde disputarão novamente uma chave de eliminação simples em partidas melhor de 3 (MD3). Os 4 primeiros colocados desta segunda etapa se classificam para a Fase de Grupos.

DA FASE DE GRUPOS:

Os(As) participantes classificados serão sorteados aleatoriamente e dispostos em 2 grupos de 4 componentes cada, alocados em suas posições pelo sistema serpentina;

As partidas serão disputadas no formato melhor de 3 (MD3);

A classificação de cada grupamento será conforme descrita abaixo:

| | |
|---------|----------|
| VITÓRIA | 3 PONTOS |
| DERROTA | 0 PONTOS |

Ao final da Fase de Grupos, os 2 (dois) melhores colocados de cada grupo estarão classificados para a final.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

Se, ao final da fase de grupos, dois ou mais participantes estiverem empatados (com a mesma pontuação), os seguintes critérios de desempate serão aplicados, nessa ordem:

Confronto direto;

Número de Coroas;

Novo confronto direto entre os jogadores (jogo único).

Caso necessário, no confronto direto (critério C), os(as) participantes empatados se enfrentarão em partida única no formato melhor de 5 (MD5), para definir quem avançará.

As partidas de desempate serão on-line e ocorrerão após a última partida da Fase de Grupos.

A FINAL:

Ao final da Fase de Grupos, os(as) 2 (dois)(duas) participantes com melhor pontuação de cada grupo avançam para a final. Os(As) participantes se 4 enfrentarão em formato de eliminação simples, com partidas melhor-de-7 (MD7) na Semifinal e Final, respeitando a colocação final na Fase de Grupos.

As Semifinais serão definidas respeitando a classificação da Fase de Grupos, o qual os participantes que terminaram em primeiro lugar de seus grupos enfrentarão os(as) participantes que terminaram em segundo lugar do outro grupo,

DO PROCESSO DE PARTIDA:

DIVISÃO DE ATIVIDADES DESPORTIVAS (DAD) - circuitoesportsunifor@gmail.com



Os(As) participantes 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 participante não esteja presente, a partida poderá ser considerada W.O.

PREMIAÇÃO:

Será premiado 1º, 2º, 3º lugar da modalidade feminina e masculina.

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:

3.1. A modalidade será conduzida em uma fase Classificatória (1ª fase) e Quartas de Final (2ª fase) online;

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

| | | |
|-------------------|-----------------|----------------|
| Jogos Internos | 08 e 09 de maio | |
| League of Legends | 08/05 (Sáb) | 09/05 (Dom) |



| | | |
|--|----------------|------------|
| | Fase Class. | Fase Final |
|--|----------------|------------|

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 composta por alunos (regularmente matriculados), colaboradores e docentes da Universidade de Fortaleza;
- 4.3. 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 abaixo:

| 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



participantes e equipes, 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.

1. COMPORTAMENTO ANTIDESPORTIVO:

- 1.1.** Quaisquer comportamentos ofensivos, desrespeitosos ou antidesportivos 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.

2. DISPOSIÇÕES GERAIS:

- 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;
- 2.2.** Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição enviados no final dos dias 08 e 09/05, bem como na plataforma Battlefy;



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”.

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.

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

REGULAMENTO ESPECÍFICO E-Cross

1. CATEGORIAS E PRÉ-REQUISITOS

| STANDART E-CROSS | | |
|------------------|-----------|-----------------------------|
| MOVIMENTOS | INICIANTE | AVANÇADO |
| Back squat | 60/40Kg | 80/65kg |
| Front Squat | 40/25Kg | 60/40kg |
| Press | 20/15Kg | 40/25kg |
| Thruster | 20/15kg | 40/25kg |
| Snatch | 30/20kg | 50/35kg |
| Clean | 40/25kg | 60/40kg |
| C2b | X | H - SIM / M - NÃO |
| T2b | K2B | H - SIM / M - SIM |
| Pull up | X | H - SIM / M - SIM |
| BMU | X | H- SIM / M - NÃO |
| HSPU | Push Up | H - SIM / M - SIM COM ABMAT |
| PISTOL | X | H - SIM / M - SIM |



| | | |
|--|------------|---------------------|
| BOX JUMP | Step box | H - 60cm / M - 50cm |
| WALLBALL | 14lb / 8lb | 20lb / 14lb |
| SWING | 16/8kg | 24/12KG |
| DUMBELL | 10/5KG | 20/10kg |
| | | |
| *Obs.: + Movimentos básicos: burpees, agachamentos, etc. | | |

2. VIDEOS, ENTREGA E ANÁLISE

Os vídeos devem ser gravados pelo aplicativo “WODProof”.

Ao serem gravados, devem ser postados no “YouTube” e enviado à organização o link do vídeo, para que seja avaliado.

A análise e avaliação dos vídeos serão feitas nos finais de semana.

3. PROVAS

As provas serão lançadas durante a realização do evento.

Serão 2 provas por semana, lançadas aos sábados, com o prazo para serem postadas até quinta.

Na 3ª Semana será apenas 1 prova final, para os 5 melhores de cada categoria.

4. COMUNICAÇÃO

Ao final do período de inscrições será criado um grupo de Whatsapp.

5. RESULTADOS E PONTUAÇÃO

Os resultados parciais serão postados no domingo à noite.

O aluno terá o prazo de até 24hrs para contestar qualquer resultado.

O resultado final de cada prova será validado na segunda-feira à noite, após avaliação de possíveis contestações.

Critérios de pontuação a depender do número de inscritos.

6. CRONOGRAMA

01/05 – Lançamento 1º e 2º prova, com prazo de entrega até o dia 06/05.

08/05 – Lançamento 3º e 4º prova, com prazo de entrega até o dia 13/05.

15/05 – Lançamento da prova final para os 5 melhores de cada categoria, com prazo de entrega até o dia 20/05.

**RESULTADO FINAL DIA 22 DE MAIO.*

7. PREMIAÇÃO

Troféus e medalhas.

REGULAMENTO ESPECÍFICO CORRIDA VIRTUAL



EVENTO ESPORTIVO Art. 1º. O evento esportivo, denominado “CIRCUITO ESPORTS UNIFOR – CORRIDA VIRTUAL”, será realizado no formato virtual, na categoria individual (masculino e feminino) onde o atleta pode percorrer sua distância em um lugar de sua escolha, na rua, parques ou esteira, comprovando a realização por meio de um aplicativo, relógios GPS ou foto do display da esteira.

1º Os (As) atletas poderão se inscrever no evento para percorrerem as distâncias de 5 km e 10km.

2º Fica a cargo exclusivo do (da) atleta a escolha do horário e local para participar do evento, no momento e nas condições que melhor lhe convier dentro do período de realização da prova de 01 a 23 de maio de 2021.

3º Qualquer que seja a sua escolha, o (a) atleta deverá sempre seguir as legislações aplicáveis e orientações do Poder Público, bem como as recomendações para se evitar o contágio pelo Coronavírus (COVID-19).

4º O (a) atleta desde já fica advertido (a) sobre a sua exclusiva responsabilidade acerca da escolha do local e horário e do uso de eventuais equipamentos, devendo evitar aqueles que possam lhe colocar em risco a saúde e segurança, inclusive de terceiros.

COMPETIDORES

Poderá participar do evento o(a) competidor(a), aqui denominado(a) “atleta”, que se inscrever no prazo determinado, expressar concordância com as normas deste Regulamento e aceitar o Termo de Responsabilidade.

De acordo com a determinação da Confederação Brasileira de Atletismo a idade mínima para o(a) Atleta se inscrever e participar de corridas de rua é a seguinte:

Corridas com percurso até 5km: 14 (catorze) anos;

Corridas com percurso menor que 10km: 16 (dezesesseis) anos;

A idade a ser considerada obrigatoriamente para os efeitos de inscrição é a que o atleta tiver em 31 de dezembro do ano em que for realizado o evento.

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 31/03/2021

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 do evento, ficarão impedidos 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.

CLASSIFICAÇÃO

Para obter a sua classificação na corrida, os (as) atletas deverão realizar o percurso na distância escolhida no período de 01/05/2021 a 23/05/2021 (término até às 23h59).

Após realizar seu percurso o atleta deve enviar para o e-mail circuitoesportsunifor@gmail.com o arquivo do seu GPS, ou Print do aplicativo ou ainda foto do display da esteira.

No campo assunto do e-mail deve conter o seguinte:

Resultado Corrida virtual + nome completo do atleta

O ranking de classificação será montado de acordo com o tempo de cada atleta, estando ciente de que a sua classificação poderá ser alterada durante o período de realização do evento até a divulgação final e oficial de seu resultado.

As classificações serão divulgadas no site do até 5 dias úteis após o prazo final de envio das informações da corrida pelos (as) atletas.

Aqueles que não observarem as regras e prazos deste regulamento e outras orientações divulgadas pela organizadora serão desclassificados e não terão seu tempo computado no ranking.

Esclareça-se que esta corrida não é uma competição, ficando a critério do (da) atleta comprovar ou não o seu percurso e tempo conforme orientações deste regulamento.

Não haverá premiação neste evento; no entanto, todos os (as) atletas receberão uma medalha de participação.

DIVISÃO DE ATIVIDADES DESPORTIVAS (DAD) - circuitoesportsunifor@gmail.com



CONDIÇÕES FÍSICAS DOS (DAS) ATLETAS

Todos(as) os(as) atletas deverão estar em dia com rigorosa avaliação médica para realização do evento, sendo conhecedores de seu estado de saúde e de sua aptidão física para participar do evento. A Organizadora e promotora não se responsabilizarão pela saúde física dos (das) atletas.

O(a) atleta é responsável pela decisão de participar do evento, avaliando sua condição física, desempenho e julgando por si só se deve ou não permanecer na prova.

Por se tratar de uma corrida virtual, a organizadora e promotora não irão disponibilizar qualquer estrutura aos (às) atletas, bem como para qualquer tipo de emergência, não haverá serviço de ambulância ou atendimento.

A organizadora e promotora não têm responsabilidade sobre eventual necessidade de atendimento médico aos (às) atletas, despesas médicas em casos de internação ou lesões geradas pela participação no evento.

DIREITOS DE IMAGEM E AUTORAIS

Art. 30. 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, Tik Tok, 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.

ALTERAÇÃO NO PERÍODO DO EVENTO

Art. 31. A Organizadora poderá alterar as condições de ocorrência do evento, inclusive o período de sua realização, seja para antecipá-los ou postergá-los, sendo que a alteração será divulgada no site oficial e comunicada aos (às) atletas por e-mail.

Parágrafo único: As alterações decorrentes da pandemia do Coronavírus (COVID-19) serão tratadas de acordo com os decretos do Governo Estadual do Ceará.

DISPOSIÇÕES GERAIS

Os protestos e reclamações relativos ao resultado final do evento deverão ser feitos por escrito e no prazo máximo de 2 (dois) dias corridos após a divulgação oficial para o endereço de e-mail sinalizado na página oficial do evento.

Não haverá reembolso, por parte da Organizadora, promotora, patrocinadores e parceiros, de nenhum valor correspondente a danos aos equipamentos e/ou acessórios utilizados pelos (as) atletas no evento, independentemente do motivo, tampouco, por



qualquer extravio de materiais ou prejuízo que porventura os (as) atletas ou terceiros venham a sofrer durante a participação no evento.

Os custos de transporte, hospedagem, alimentação, treinamentos, seguros ou quaisquer outras despesas necessárias para a participação do(a) atleta, antes, durante e depois do evento serão de responsabilidade exclusiva do(a) Atleta, inclusive nas hipóteses previstas nos capítulos antecedentes deste Regulamento.

A organizadora poderá, a qualquer momento, prorrogar ou antecipar a data para inscrição ou, ainda, elevar ou limitar o número de inscrições, em função de disponibilidade técnica e/ou questões estruturais, sem aviso prévio.

As dúvidas ou solicitações de informações técnicas deverão ser encaminhadas para o endereço de e-mail sinalizado na página oficial do evento para que sejam registradas e respondidas à contento.

Os (As) atletas são responsáveis pela veracidade das informações fornecidas no sistema on-line ou na ficha de inscrição. Os (As) atletas concordam que o e-mail será o meio de comunicação utilizado pela organizadora para repassar informações e atualizações referentes ao evento.

A organizadora poderá, a seu critério ou conforme as necessidades do evento, alterar ou revogar este Regulamento, total ou parcialmente, informando as mudanças no site oficial do evento ou na página Ticket Agora.

As dúvidas ou omissões deste Regulamento serão dirimidas pela Organizadora e/ou Comissão Organizadora do evento de forma soberana.

O evento será realizado segundo as regras definidas neste Regulamento e de forma suplementar pelas regras gerais definidas pela Federação Cearense de Atletismo.

TERMO DE RESPONSABILIDADE

Eu, “identificado no cadastramento da inscrição”, no perfeito uso de minhas faculdades, DECLARO para os devidos fins de direito que:

Estou ciente de que se trata de uma “Corrida Virtual” cuja escolha do local e das condições de percurso é de minha responsabilidade, devendo em qualquer caso seguir as legislações aplicáveis e orientações do Poder Público, bem como as recomendações para se evitar o contágio pelo Coronavírus (COVID -19).

Estou em plenas condições físicas e psicológicas de participar deste Evento e, que não existe nenhuma recomendação médica que me impeça de praticar atividades físicas, ciente de que a organização do evento não se responsabiliza por apoio médico ou nenhum tipo de suporte de atendimento e emergência.

Li, conheço, aceito e submeto-me integralmente a todos os termos do Regulamento do Evento.

DIVISÃO DE ATIVIDADES DESPORTIVAS (DAD) - circuitoesportsunifor@gmail.com



Declaro que não portarei e nem utilizarei no percurso qualquer material ou objeto que ponha em risco a minha segurança e a de terceiros.

Estou ciente das penalidades e possível desclassificação que posso sofrer caso descumpra o Regulamento ou cometa atitude antidesportiva. Excluo meu direito de reclamação sobre tais aspectos do evento.

Autorizo o uso de minha imagem, para fins de divulgação do evento, por fotos, vídeos e entrevistas em qualquer meio de comunicação, sem ônus para a organizadora, promotora e patrocinadores.

Estou ciente que na hipótese de alteração na data e horário do evento, bem como interrupção e cancelamento do evento, as eventuais despesas referentes à locomoção, preparação, estadia, viagem, entre outras serão suportadas única e exclusivamente por mim, isentando a Organizadora, promotora e patrocinadores pelo ressarcimento de quaisquer destas despesas.

Assumo com todas as despesas de hospedagem, traslados, seguros, assistência médica e quaisquer outras despesas necessárias, ou provenientes da minha participação neste Evento; antes, durante ou depois da mesma.

Estou ciente que devo obedecer às normas, orientações/recomendações da Organização Mundial da Saúde (OMS), do Ministério da Saúde do Brasil, do Governo do Estado do Ceará, da Prefeitura Municipal de Fortaleza e outros municípios do estado, além dos demais órgãos públicos, quanto ao distanciamento social, executando a prova em casa, vias públicas; ou qualquer outro local permitido;

Estou ciente que não haverá premiação de ranking geral e nem de quaisquer outros tipos; compreendi e estou de acordo com todos os itens deste TERMO DE RESPONSABILIDADE.

COMISSÃO ORGANIZADORA