UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA PRÓ-REITORIA DE ASSISTÊNCIA ESTUDANTIL

**DIRETORIA DE QUALIDADE DE VIDA DO ESTUDANTE DIVISÃO DE ESPORTE E LAZER UNIVERSITÁRIO**

****

REGULAMENTO GERAL

UBERLÂNDIA/MG 2020

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA PRÓ-REITORIA DE ASSUNTOS ESTUDANTIS**

**DIRETORIA DE QUALIDADE DE VIDA DO ESTUDANTE DIVISÃO DE ESPORTE E LAZER UNIVERSITÁRIO**

[TÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS 3](#_bookmark1)

[TÍTULO II – DO EVENTO](#_bookmark2) 3

[TÍTULO III – DAS INSCRIÇÕES](#_bookmark3) 3

[TÍTULO IV – DO SISTEMA DE DISPUTA](#_bookmark4) 4

[TÍTULO V – DAS CONFIGURAÇÕES DE PARTIDA](#_bookmark5) 4

[TÍTULO VI – DOS JOGOS E RESULTADOS](#_bookmark6) 5

[TÍTULO VII – DOS LAGS E DESCONEXÕES](#_bookmark7) 5

[TÍTULO VIII – DAS INFRAÇÕES E PENALIDADES](#_bookmark8) 6

[TÍTULO IX – DOS EQUIPAMENTOS](#_bookmark9) 6

[TÍTULO X – DA ELIMINAÇÃO DE PARTICIPANTES OU PUNIÇÕES](#_bookmark10) 6

TÍTULO Xl – DA PREMIAÇÃO 7

TÍTULO Xll – DOS DIREITOS DE IMAGEM 7

TÍTULO Xlll – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS 8

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA PRÓ-REITORIA DE ASSUNTOS ESTUDANTIS**

**DIRETORIA DE QUALIDADE DE VIDA DO ESTUDANTE DIVISÃO DE ESPORTE E LAZER UNIVERSITÁRIO**

**TÍTULO I – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**Art. 1.** O 1° Torneio E-SPORTS UFU 2020 é uma iniciativa da DIESU (Divisão de Esporte e Lazer Universitário) da Universidade Federal de Uberlândia em parceria com a Atlética Santa Bronx UFU Sports.

**TÍTULO II – DO EVENTO**

**Art. 2.** Nome: E-SPORTS UFU 2020

Modalidade: FIFA 20.

Período de Inscrição: 15/04 a 19/04.

Plataforma: Playstation 4

Período da competição: 20 a 26 de abril

**TÍTULO III – DAS INSCRIÇÕES**

**Art. 3.** Podem participar acadêmicos regularmente matriculados nos cursos de graduação ou de pós-graduação da UFU. Os competidores devem garantir vaga por meio do formulário de inscrição disponibilizado no site: <http://www.proae.ufu.br/diesu>

**Art. 4.** As inscrições são limitadas, sendo que o número máximo de participantes é 64 por categoria (masculina ou feminina).

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA PRÓ-REITORIA DE ASSUNTOS ESTUDANTIS**

**DIRETORIA DE QUALIDADE DE VIDA DO ESTUDANTE DIVISÃO DE ESPORTE E LAZER UNIVERSITÁRIO**

**TÍTULO IV – DO SISTEMA DE DISPUTA**

**Art. 5.** O 1° desafio desse torneio será disputado na modalidade Playstation 4: FIFA 20. Esse jogo eletrônico não é um produto da entidade organizadora e, portanto, a mesma não tem qualquer responsabilidade sobre seu conteúdo.

**Art. 6 .** O campeonato será feito em duas categorias: masculino e feminino.

**Art. 7.** Número máximo de participantes: 64 por categoria.

**Art. 8.** A organização adotará critérios para o formato de disputa de acordo com o número de inscritos.

**TÍTULO V – DAS CONFIGURAÇÕES DE PARTIDA**

**Art. 9.** 1. Duração de cada partida: 6 (seis) minutos na classificatória / fase eliminatória.

2. Nível de Dificuldade: Lendário

3. Estádio: Aleatório

4. Condições de partida: Personalizado

5. Estação: Verão

6. Câmera: Transmissão de TV

7. Defesa: O uso da defesa tática e obrigatório em todas as fases da competição.

**§ Único.** Caso verifique que as opções citadas não estejam conforme exigidas, deve-se tirar uma foto e print imediatamente, antes dos 15 minutos de jogo e avisar seu adversário, para que a partida seja reiniciada do zero.

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA PRÓ-REITORIA DE ASSUNTOS ESTUDANTIS**

**DIRETORIA DE QUALIDADE DE VIDA DO ESTUDANTE DIVISÃO DE ESPORTE E LAZER UNIVERSITÁRIO**

**TÍTULO VI – DOS JOGOS E RESULTADOS**

**Art. 10.** Cada jogador é responsável pela escolha do seu time, e não será permitida a escolha de seleções. Não será permitida a mudança de time durante o torneio.

**Art. 11.** A organização será responsável por criar um grupo por aplicativo de telefone celular para cada categoria, inserindo todos os competidores confirmados.

**Art. 12.** O atleta vencedor da partida será responsável por enviar, no grupo, uma foto da tela final do jogo, informando o placar e o time adversário.

**TÍTULO VII – DOS LAGS E DESCONEXÕES**

**Art. 13.** Em caso de lag que atrapalhe o desenvolvimento do jogo, o player que se sentir prejudicado deve pausar, mandar um chat ao adversário e interromper o jogo imediatamente, antes dos 15 minutos de partida. Caso ultrapasse este tempo de jogo, você estará assumindo por sua conta e risco as consequências da partida.

**Art. 14.** Em caso de desconexão não proposital, ocorrida nos primeiros 15 minutos de partida, o jogo deve ser reiniciado com o mesmo placar que se encontrava, e será jogado apenas o tempo restante da partida. Se antes da queda de conexão tiver ocorrido alguma expulsão, o jogador penalizado pela expulsão deve forçar a expulsão do mesmo jogador, quando o jogo for reiniciado.

**Art. 15.** Em caso de placar favorável a um jogador, o mesmo terá que relatar que houve queda de conexão com seu adversário. O jogo será reiniciado e jogado apenas 1 tempo de partida, respeitando o placar já imposto antes da desconexão.

**Art. 16.** Em caso de placar empatado, a partida deverá ser reiniciada.

**§ Único.** ATENÇÃO: Os jogadores devem comunicar a organização do torneio sobre o erro de conexão, dentro dos prazos estabelecidos de reclamações para cada fase. Caso não seja informado, poderá ocorrer aplicações de WO na partida não realizada, de acordo com os agendamentos dos jogos realizados pelo sistema.

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA PRÓ-REITORIA DE ASSUNTOS ESTUDANTIS**

**DIRETORIA DE QUALIDADE DE VIDA DO ESTUDANTE DIVISÃO DE ESPORTE E LAZER UNIVERSITÁRIO**

**TÍTULO VIII – DAS INFRAÇÕES E PENALIDADES**

**Art. 17.** O participante que infringir as cláusulas deste regulamento será penalizado nos termos abaixo. As penalidades serão sempre aplicadas pela Comissão Organizadora e serão as seguintes:

1. Aviso: a ser aplicado apenas em infrações leves e não desclassificará o participante;

2. Advertência: uma vez aplicada, desclassificará o participante da partida que estiver disputando;

3. Expulsão do participante do Campeonato.

4. O participante que não se apresentar no horário designado para o início da realização da sua partida será automaticamente desclassificado.

**TÍTULO IX – DOS EQUIPAMENTOS**

**Art. 18.** Todos os participantes têm que ter disponível um console PS4, o jogo FIFA 20 e dispor de uma internet que de o mínimo de condições para jogar online.

**TÍTULO X – DA ELIMINAÇÃO DE PARTICIPANTES OU PUNIÇÕES**

**Art. 19.** Segue alguns motivos dos quais os jogadores podem ser eliminados dos torneios ou punidos:

\* Má fé;

\* Falta de compromisso para a realização das partidas;

\* Falta de ética desportiva;

\* Agressões verbais;

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA PRÓ-REITORIA DE ASSUNTOS ESTUDANTIS**

**DIRETORIA DE QUALIDADE DE VIDA DO ESTUDANTE DIVISÃO DE ESPORTE E LAZER UNIVERSITÁRIO**

\* Insinuações desagradáveis sobre índole e/ou honestidade de qualquer dos participantes do torneio;

\* Conexão ruim, que dificulte e/ou impossibilite a realização das partidas;

\* Ficar tocando a bola com o goleiro ou na zaga para passar o tempo de jogo;

\* Combinação de resultados;

**§ Único.** Todos os casos sempre serão com analise da administração do site e sempre deverão conter provas que comprovem o fato ocorrido, casos contrários poderão ser desconsiderados.

**TÍTULO Xl – DA PREMIAÇÃO**

**Art. 20.** Os melhores colocados do TORNEIO FIFA – E-SPORTS UFU 2020 terão seus nomes estampados na galeria Virtual de troféus da Universidade Federal de Uberlândia.

**TÍTULO Xll – DOS DIREITOS DE IMAGEM**

**Art. 21.** Ao se inscrever nos nossos campeonatos, todos os participantes sejam eles Pro Players ou não, automaticamente a título gratuito e de pleno direito de modo expresso e em caráter irrevogável e irretratável autoriza: O uso gratuito e livre de qualquer ônus ou encargo de seu nome, sua imagem e sua voz em fotos, arquivos e/ou meios digitais ou não, bem como em cartazes, banners, filmes e/ou spots, jingles e/ou vinhetas, em qualquer tipo de mídia e/ou peças promocionais, o que inclui televisão, rádio, jornal, cartazes, faixas, mala-direta, Internet. Ou seja, bens tangíveis ou intangíveis, para a ampla divulgação do campeonato.

**Art. 22.** A autorização descrita acima não implica ou resulta qualquer obrigação de divulgação nem de pagamento, concordando ainda o vencedor, ao receber o prêmio, em assinar eventuais instrumentos neste sentido, sempre que solicitado pela empresa organizadora do campeonato.

**Art. 23.** Os vencedores concordam em autorizar o uso de suas imagens, sons de voz e nomes, em TV, filmes, vídeos, fotos e cartazes, anúncios em jornais e revistas, por prazo indeterminado, para a divulgação dos prêmios ou participação em nossos torneios.

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA PRÓ-REITORIA DE ASSUNTOS ESTUDANTIS**

**DIRETORIA DE QUALIDADE DE VIDA DO ESTUDANTE DIVISÃO DE ESPORTE E LAZER UNIVERSITÁRIO**

**TÍTULO Xlll – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**Art. 24.** A Comissão Organizadora reserva-se o direito de modificar total ou parcialmente os termos e condições deste Instrumento, devendo: informar os participantes acerca de eventuais alterações com a devida antecedência através do site dos Organizadores; As dúvidas e omissões deste Regulamento serão solucionadas pela Comissão Organizadora do Campeonato de forma soberana, não cabendo recurso a essas decisões; Qualquer tolerância em relação ao disposto neste Regulamento será mera liberalidade da Comissão Organizadora;

**Art. 25.** A Comissão Organizadora reserva-se o direito de desqualificar qualquer participante que venha a manipular, violar e/ou fraudar, ou mesmo tentar manipular e/ou violar o correto andamento deste Campeonato ou seu resultado, bem como aqueles que descumprirem o presente Regulamento;

**Art. 26.** A Comissão Organizadora poderá, ao seu exclusivo critério, a qualquer tempo, se julgar necessário, interromper, alterar, suspender ou cancelar o presente Regulamento, por motivos de força maior ou qualquer outro fator ou motivo imprevisto, os quais estejam fora do controle da Comissão Organizadora e que comprometam o andamento deste Campeonato, de forma a impedir ou modificar substancialmente a sua condução como originalmente previsto.

**Art. 27.** Ao inscrever-se neste Campeonato, o participante assume automaticamente o conhecimento de todos os termos deste Regulamento, ficando de acordo com todos os itens mencionados e acatando todas as decisões da Comissão Organizadora.

A Comissão Organizadora do Torneio E-SPORTS UFU 2020.