

Regulamento 2º Campeonato de eSports Univates

Ocorrerá, durante o VII Technology Day, o **2º Campeonato eSports Univates**. Nessa segunda edição iremos realizar duas competições: o jogo LOL - League of Legends e CS - Counter Strike 1.6.

O objetivo do Campeonato de eSports Univates é promover a integração entre estudantes por meio dos jogos digitais, estimulando a participação em equipe e a competitividade, saudável para vida pessoal e profissional.

Quanto aos Requisitos

- todos os participantes precisam ser estudantes devidamente matriculados em algum curso de graduação da Univates.
- todos os participantes devem estar inscritos no evento - 13º CCTEC.
- todos participantes deve apresentar no dia dos jogos, via celular ou impresso, o comprovante de inscrição no evento.

Quanto às Inscrições

- período de inscrições: 30/09/2019 a 03/10/2019
- inscrições pelo endereço: <https://www.univates.br/evento/cctec/technology-day>

Observação quanto às inscrições nas modalidades: Os jogos serão simultâneos, logo, não é permitida a inscrição de um integrante em duas modalidades.

Quanto ao equipamento

- serão utilizados computadores da Univates para as competições
- cada integrante deverá trazer seu *headset* para comunicação
 - LoL - os computadores possuem uma entrada P3: microfone e fone integrados
 - CS - os computadores possuem duas entradas P2: microfone e fone separados
- teclado e mouse: será permitido para todos os times, trazer seus dispositivos
 - Observação: os dispositivos devem ser *Plug and Play*, ou seja, não requerer instalação de drivers para seu funcionamento
- Mouse pad: cada integrante poderá levar o seu

Quanto à Modalidade: LoL - League of Legends

- 8 equipes no total.
- cada equipe deve ser formada por 5 participantes.
- cada equipe pode inscrever um reserva. A inscrição do colega reserva é opcional, no entanto, não haverá outro momento para substituição de um integrante do time. Na noite, apenas o reserva inscrito poderá substituir algum jogador de um time.
- no ato da inscrição, deve ser inscrito o time completo de uma só vez, incluindo o reserva. Eleger um capitão do time e ele deve fazer a inscrição de todos os integrantes.
- as oito (8) primeiras equipes inscritas formarão os times da modalidade LoL.

Quanto à Modalidade: CS - Counter Strike 1.6

- 8 equipes no total.
- cada equipe deve ser formada por 5 participantes.
- cada equipe pode inscrever um reserva. A inscrição do colega reserva é opcional, no entanto, não haverá outro momento para substituição de um integrante do time. Na noite, apenas o reserva inscrito poderá substituir algum jogador de um time.
- no ato da inscrição, deve ser inscrito o time completo de uma só vez, incluindo o reserva. Eleger um capitão do time e ele deve fazer a inscrição de todos os integrantes.
- as oito (8) primeiras equipes inscritas formarão os times da modalidade CS 1.6.
- cada integrante deve ter o jogo CS 1.6 em seu portfólio da Steam, ou seja, ter comprado o jogo, uma vez que essa versão é paga.
- serão utilizados os mapas: De_Dust2 e De_Inferno nesse campeonato.

Quanto às Datas

- Classificatória
 - Data: 07/10/2019 - Segunda-feira
 - Horário: 19:30 às 22:30
 - Local: Laboratórios de informática
- Final
 - Data: 11/10/2019 - Sexta-Feira
 - Horário: 19:30 às 22:30
 - Local: Complexo Esportivo

Quanto aos locais

- LoL: Laboratórios 415-11 e 204-11
- CS 1.6: Laboratórios 102-7 e 104-7
- Observação: comparecer nos laboratórios indicados até 19:15 munido dos documentos de inscrição no evento. Início dos jogos: 19:30.

Quanto aos confrontos - válido para as duas modalidades: LoL e CS 1.6

- Classificatória
 - Modelo: serão formadas duas chaves (Chave A e Chave B) de quatro times cada. Ocorrerá um confronto de todos contra todos. Uma partida contra cada equipe da chave oposta.
 - Lado: a escolha do lado ocorrerá por meio de um *round* FACA.
 - Pontuação: Vitória soma 3 pontos.
- Final
 - Modelo: os dois melhores colocados da Chave A e Chave B farão a final no Complexo Esportivo, durante o VII Technology Day, na modalidade melhor de 3 (três).
- Critérios de desempate
 - LoL
 - Pontos. Havendo empate, uma partida ARAM.
 - CS 1.6
 - Para partida empatada (10 a 10), um *round* FACA.
 - Pontos.
 - Saldo de *rounds*: Ex. 10 vitórias 5 derrotas: saldo = 5.
 - Somatório K/D (*Kill / Death*).

Quanto à Premiação

- serão premiados os 1º e 2º lugares
- a premiação será composta por medalhas aos vencedores dos 1º e 2º lugares
- a premiação ocorrerá na noite da final, dia 11/10/2019

As equipes deverão comparecer nos locais dos jogos com no mínimo 15 minutos de antecedência.

A comissão organizadora do 2º Campeonato de eSports Univates é responsável por deliberar a respeito de situações duvidosas decorrentes do campeonato. Membros da comissão organizadora:

Jogo LoL

- JHONATAN CASSIANO KRAMER
- GERALDO ARMIN FENSTERSEIFER JUNIOR

Jogo Counter Strike 1.6

- HERYK GASPARINI
- VINICIUS ROCKENBACH

Professor responsável: Fabrício Pretto

Dúvida, fazer contato com fabricao.pretto@univates.br.