

2ª Copa
Prefeitura Bahamas
E-SPORTS
2022



Juiz de Fora
Secretaria de Esporte e Lazer



REGULAMENTO GERAL



PREFEITA

Margarida Salomão

SECRETARIA DE ESPORTE E LAZER – SEL

SECRETÁRIO

Marcelo de Oliveira Matta

**DEPARTAMENTO DE AÇÕES ESPORTIVAS DE
PARTICIPAÇÃO E RENDIMENTO**

GERENTE DO DEPARTAMENTO

Fernando Luiz Seixas de Faria Carvalho

**DEPARTAMENTO DE PROMOÇÃO DA SAÚDE, DO LAZER
E DA INICIAÇÃO ESPORTIVA**

GERENTE DO DEPARTAMENTO

Wellison Ferigatto Valverde

CONSELHO MUNICIPAL DE DESPORTO

PRESIDENTE

Wellison Ferigatto Valverde



REGULAMENTO GERAL

ÍNDICE

- Capítulo I – Disposições Preliminares
- Capítulo II – Da Organização e Execução
- Capítulo III – Das modalidades
- Capítulo IV – Da condição de participação
- Capítulo V – Das inscrições
- Capítulo VI – Das Regras Oficiais
- Capítulo VII – Da Premiação
- Capítulo VIII – Equipe Organizadora e Resolução de Conflitos
- Anexos:
 - I – Regulamento Específico Xadrez
 - II – Regulamento Específico FIFA 2021
 - III – Regulamento Específico League Of Legends
 - IV – Regulamento Específico 8 Ball Pool (Sinuca)
 - V – Regulamento Específico Clash Royale Mobile
 - VI – Regulamento Específico Fortnite
 - VII - Municípios da Microrregião de Juiz de Fora
 - VIII - Passo a Passo das Inscrições

Capítulo I

Disposições Preliminares

Art. 1º - A 2ª Copa Prefeitura Bahamas de e-Sports é um evento que tem por objetivo incentivar a prática desportiva eletrônica no nosso município e região, valorizando os benefícios educacionais e comportamentais inerentes ao esporte como amizade, cooperação, disciplina, ética, inclusão, integração, participação, respeito mútuo, solidariedade, superação e a cultura da paz.

Capítulo II

Da Organização e Execução

Art. 2º - A competição é uma ação realizada pela Prefeitura de Juiz de Fora, de responsabilidade e execução da Secretaria de Esporte e Lazer (SEL).

Art. 3º - A competição será realizada em etapa única, abrangendo o município de Juiz de Fora e as cidades no seu entorno, formadoras da microrregião de Juiz de Fora (vide lista no anexo VI).

Capítulo III

Das Modalidades

Art. 4º - A competição será realizada nas seguintes modalidades:

8 Ball Pool (Sinuca);

Clash Royale Mobile;

FIFA 21;

Fortnite;

League of Legends;

Xadrez.

Parágrafo Único – Todas as modalidades são disputadas em único gênero.

Capítulo IV

Da Condição de Participação

Art. 5º - Terão direito à participação na 2ª Copa Prefeitura Bahamas de e-Sports pessoas naturais ou residentes no município de Juiz de Fora e microrregião, nas idades estipuladas em cada modalidade em disputa.

Art. 6º - Fica estipulado número máximo de participantes por modalidade, conforme a tabela abaixo:

Modalidade	Máximo de participantes
8 Ball Pool (Sinuca)	64 por categoria
Clash Royale Mobile	64 por categoria
EA Fifa 21	64 por plataforma e categoria
Fortnite	64 duplas
League of Legends	64 equipes
Xadrez	128 por categoria

NOTA: A confirmação das inscrições será feita por ordem de preenchimento do formulário próprio (o mesmo tem data e horário de finalização). Caso atinja o número máximo de vagas, os demais serão comunicados pela organização que estarão como excedentes, aguardando alguma desistência de participação de outro inscrito.

Art. 7º - Poderão participar da 2ª Copa Prefeitura Bahamas de e-Sports, conforme categorias de idade em cada modalidade, sendo considerado o ano de nascimento:

Modalidade	Ano de Nascimento	
8 Ball Pool (Sinuca)	Juvenil	2006 ou após
	Adulto	2005 ou antes
Clash Royale Mobile	Juvenil	2006 ou após
	Adulto	2005 ou antes
EA Fifa 21 (X-Box e PS4)	Juvenil	2006 ou após
	Adulto	2005 ou antes
Fortnite (duplas)	Única	2009 ou antes
League of Legends	Única	2009 ou antes
Xadrez	Juvenil	2006 ou após
	Adulto	2005 ou antes

Capítulo V

Das Inscrições

Art. 8º - As inscrições serão realizadas no site da Prefeitura de Juiz de Fora por meio do link <https://bit.ly/32AV3o4>, onde deverão ser preenchidos corretamente todos dos campos obrigatórios e anexados os documentos

solicitados. Cada modalidade terá um limite específico de inscrição, conforme Art.6º.

- **Nota:** O participante deverá primeiro realizar o cadastro no JF Ágil (link no Art.8º) para depois ter acesso à página de inscrição.

Art. 9º - As inscrições serão por modalidade, conforme cronograma posteriormente divulgado.

Art. 10 - No ato de inscrição o atleta (modalidades individuais) ou capitão responsável (modalidade coletiva – LoL e Fortnite) deverá anexar os seguintes documentos:

A – RG frente e verso;

B – Comprovante de endereço, título eleitoral ou comprovante de matrícula escolar/universitário (para fins de comprovação de domicílio na microrregião de Juiz de Fora – municípios conforme anexo VII).

NOTA: Para participantes nascidos em Juiz de Fora ou Microrregião basta anexar somente o RG.

Parágrafo único - Não serão aceitas inscrições incompletas, irregulares, ilegíveis, com documentos danificados ou em baixa qualidade. Inscrições rejeitadas devem ser corrigidas pelo responsável dentro de prazo estipulado após contato da organização, no entanto, a responsabilidade de preenchimento correto é do participante.

Art. 11 - Caberá ao Capitão ou capitã responsável de cada equipe a responsabilidade da inscrição de todos os integrantes da sua equipe. Após o capitão ou capitã representante (jogador/jogadora) realizar a inscrição, a organização da competição analisará todos os dados e documentos anexados de cada equipe e atleta.

Parágrafo único – A partir do ato da inscrição, os pais e/ou responsáveis autorizam a participação dos seus respectivos menores de 18 (dezoito) anos nesta competição.

Art. 12 – Em todas as modalidades o que define a regularidade das inscrições na competição é o sistema utilizado pela Secretaria de Esporte e Lazer e não a inscrição nas plataformas dos jogos, já que as mesmas podem apresentar problemas, em relação à *tag/nickname* ou datas.

Capítulo VI

Das Regras Oficiais

Art. 13 - As regras e regulamentos específicos de cada modalidade em disputa constam nos anexos I, II, III, IV, V, VI e VI deste regulamento.

Art. 14 – Somente a Comissão Organizadora poderá modificar datas e horários das partidas. Caso haja algum acordo entre os jogadores para tal, o mesmo deverá ser comunicado de forma oficial à Comissão Organizadora que aprovará ou não a modificação.

NOTA: Caso a partida seja realizada em desacordo com dia e horário da tabela oficial, os jogadores ou equipes envolvidas serão declarados perdedores com Wx0.

Art. 15 – A atitude do atleta ou equipe de abandonar seu jogo ou partida antes de seu término, será declarada “abandono de competição”, não tendo direito a receber a premiação da competição ou participar de sorteios.

Ex1.: MD3, o atleta perde a 1ª partida e não joga as demais partidas (perderá por 2 a 0 e será considerado abandono de competição).

Ex.2: O atleta ou equipe ao perceber que será eliminado, ou por qualquer outro motivo, saia da partida antes que a mesma termine (será considerado abandono de competição).

Capítulo VII

Premiação

Art. 16 - Serão distribuídos medalhas e troféus conforme tabela:

Modalidade	Premiação
8 Ball Pool (Sinuca)	Medalha para os 3 primeiros colocados em cada categoria.
Clash Royale Mobile	Medalha para os 3 primeiros colocados de cada categoria.
EA Fifa 21	Medalha para os 3 primeiros colocados de cada plataforma e categoria.
Fortnite	Medalhas para os atletas e troféus para as equipes 1ª e 2ª colocadas.
League of Legends	Medalhas para os atletas e troféus para as equipes 1ª e 2ª colocadas.
Xadrez	Medalha para os 3 primeiros colocados de cada categoria.

Nota: Em todas as modalidades poderão ser conferidas premiações extras, segundo projeto de patrocínio, a citar: Produtos voltados ao público “Gamer”, como “gifts cards”, acessórios, periféricos e brindes promocionais.

Art. 17 - O atleta ou equipe que abandonar a competição em qualquer momento ou perder por Wx0 não terá direito à premiação ou participar de sorteios.

Capítulo VIII

Equipe Organizadora e Resolução de Conflitos

Art. 18 - Os protestos somente poderão ser apresentados pelos participantes até 15 (quinze) minutos após o término da partida. É obrigatório que o competidor jogue a partida em andamento até o fim, para somente depois apresentar sua reclamação à organização.

Art. 19- Os recursos deverão ser apresentados até 12 (doze) horas após a publicação de boletins, notas oficiais ou decisões da Comissão Organizadora. Os mesmos deverão ser apresentados por escrito, via e-mail oficial ou presencial na Secretaria de Esporte e Lazer (A. Rui Barbosa, 530 – Bairro Santa Terezinha, no período de 8h30 às 11h30 ou 14h30 às 17h30) e baseado em provas. O ônus da prova é de única responsabilidade do denunciante. **Não serão aceitos relatos sem provas.**

Parágrafo único - A Organização é soberana em suas decisões. Qualquer falta de respeito ou ofensa, quer para a organização, quer para um dos adversários, poderá ser sancionada com a exclusão do participante da competição.

Art. 20 - Caso haja qualquer problema que impossibilite a continuidade do jogo, tais como falta de luz, problemas no console/ smartphone/computador ou problemas na mídia do jogo, proceder-se-á da seguinte forma: quando possível, será aberta uma nova partida, da qual deverá ser jogado somente o tempo restante, com o mesmo placar vigente anterior ao ocorrido. Quando não for possível retornar a partida ao ponto da paralisação, o jogador impossibilitado de prosseguir será declarado vencido naquela partida.

Art. 21 - A Comissão Organizadora do evento não se responsabilizará por inscrições perdidas, apresentadas fora do prazo, incompletas, inválidas, dirigidas de forma incorreta ou que se apresentem confusas. Uma vez constatadas, não serão validadas e automaticamente desqualificadas. A Comissão Organizadora também não se responsabilizará por qualquer atraso do participante, quanto ao cumprimento dos horários pré-estabelecidos da

competição. O atleta participante deverá se atentar ao tempo de tolerância de 10 (dez) minutos para o início da partida (ou aquele definido no regulamento específico) – vide anexos – e caso não se apresente para a partida, será declarado vencido por W x O para aquela partida.

Art. 22 – Ao se inscrever o participante declara estar ciente que o direito de uso de suas imagens e/ou sons e dos demais envolvidos na competição obtidos antes, durante e após a mesma, poderá ser utilizado pela Secretaria de Esporte e Lazer, Prefeitura de Juiz de Fora e patrocinadores a título de divulgação, sem fins comerciais, em seus sites oficiais, em revista ou livros, jornais, emissoras de rádio e televisão, outdoor, campanhas publicitárias, locais de competição, Instagram, Twitter, Facebook, Youtube, Flickr, Twitch, entre outras mídias sociais a serem criadas.

Art. 23 - Todas as questões serão avaliadas segundo os critérios estabelecidos pela Comissão Organizadora e os participantes renunciam expressamente, ao aceitarem as regras desta competição, a qualquer questionamento sobre os critérios/regras adotados.

Art. 24 – Todos os *tag/nickname* ou nomes de equipes deverão ser únicos, sendo vedado nomes vulgares, ofensivos, discriminatórios ou de dupla interpretação. A análise dos mesmos é feita pela Comissão Organizadora que poderá solicitar sua alteração. Caso não seja feita a alteração no prazo estipulado o atleta ou equipe não poderá participar da competição.

Art. 25 - Na existência de alguma situação não prevista, se necessário, a organização poderá adicionar ou modificar itens da regra, jogos ou cronograma. Dessa forma, o regulamento e o formato da competição poderão sofrer alterações a qualquer momento e sem aviso prévio.

Art. 26 - Os casos omissos serão resolvidos somente pela Comissão Organizadora.

Anexos

Anexo I

Xadrez:

Art. 1º - A competição será regida pelas Regras da Federação Internacional de Xadrez, bem como por suas diretrizes, onde houver aplicabilidade, sobrepostas pelas adaptações gerais da plataforma de jogos online para o xadrez padrão, salvaguardadas as disposições do presente Regulamento.

Art. 2º - As partidas serão realizadas on-line na plataforma **Chess.com** e o gerenciamento da competição estará condicionado aos recursos e ferramentas da plataforma.

Do Ritmo de Jogo, Sistema de Disputa e Critério de Desempate

Art. 3º - A competição de Xadrez Online será disputada em partidas Blitz, sendo que cada participante terá 5 (cinco) minutos mais 5 (cinco) segundos de bônus a partir do primeiro lance (5|5).

Art. 4º - Será adotado o Sistema Suíço de Emparceiramento e o número de rodadas será correspondente ao número de inscritos em cada categoria, qual seja:

- **4 rodadas** para 8 e 9 participantes;
- **5 rodadas** para número igual ou superior a 10 participantes;
- **6 rodadas** para número superior a 32 participantes;
- **7 rodadas** para número superior a 64 participantes;
- **8 rodadas** para número superior a 128 participantes.

Parágrafo único – Caso haja número inferior a 8 (oito) participantes, a Comissão Organizadora decidirá, em tempo hábil, sobre o formato da competição.

Art. 5º – O critério de desempate geral a ser utilizado será o Sonneborn-Berger (Neustadtl score): soma dos pontos totais dos adversários vencidos mais a metade dos pontos totais dos adversários com os quais houve empates.

Parágrafo único – Após a aplicação do Sonneborn-Berger, caso permaneça o empate para a definição dos 3 (três) primeiros lugares, exclusivamente, serão utilizados dois outros critérios na seguinte ordem: Confronto Direto e FIDE (somatória dos escores acumulados).

Dos Procedimentos e Deveres dos Atletas

Art. 6º – O participante deverá criar uma conta no site **Chess.com** no endereço www.chess.com e informar na ficha de inscrição seu *Nickname* (nome de usuário ou apelido adotado no momento da criação da conta). O *nickname* deve ser único sendo vedado nomes vulgares, ofensivos, discriminatórios ou de dupla interpretação.

Parágrafo único – Após a inscrição, o participante receberá um link para se tornar membro do Grupo e-Sports referente ao seu módulo, para que esteja apto a participar da competição.

Art. 7º – De acordo com a programação definida pela Organização, o participante deverá acessar a página do torneio, clicando no botão “entre”, somente a partir dos 60 (sessenta) minutos que antecederão o horário de início da primeira rodada.

Art. 8º – Caso o participante, antes do início da primeira rodada, não confirme sua participação, este poderá se juntar à competição em sua categoria antes do início da 2ª rodada, computada a perda do ponto referente à rodada anterior.

Art. 9º – Iniciada a rodada, todos os relógios serão acionados automaticamente. Caso um participante não execute qualquer jogada durante o tempo de controle, a partida estará perdida.

§ 1º - O participante, cujo oponente não fizer o lance inicial, não poderá “abortar” o jogo e deverá aguardar o encerramento automático da partida, que será realizado pelo próprio servidor.

§ 2º - O início de nova rodada se dará após o fim da última partida da rodada anterior e o servidor notificará o participante com 1 (um) minuto de antecedência.

Art. 10 – O participante que se retirar da competição, caracterizando abandono de torneio, deverá apresentar justificativa à Comissão Organizadora que, após avaliação, poderá aplicar ou não sanções cabíveis. A justificativa poderá ser enviada pelo aplicativo WhatsApp ou pelo e-mail (copapjf.esports@gmail.com).

Art. 11 – Durante as partidas, o participante se comprometerá em valorizar o *fair play* e adotar as seguintes diretrizes durante a competição de Xadrez Online:

- a) Não utilizar softwares de análises ou módulos de finais;
- b) não receber auxílio de outro ou deixar que outro jogue a partida;
- c) não dirigir, a qualquer momento, palavras grosseiras ao adversário.

Parágrafo Único - Caso seja detectado o uso de algum *software* e/ou *cheating*, o participante poderá ser desclassificado da competição.

Anexo II

FIFA 21:

Art. 1º - O FIFA 2021 será dividido entre PS4 e XBOX ONE.

Parágrafo Único - Todas as regras aqui estipuladas valerão para todas as modalidades(plataformas).

Art. 2º- Ter uma *tag/nickname* não podendo este ser alterado durante todo o período de competição;

Parágrafo Único - A *tag/nickname* deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos, discriminatórios ou de duplo sentido.

Art. 3º- A competição de FIFA 2021 será disputada individualmente no formato de eliminatória simples, no sistema de “melhor de três” (Md3).

§1º - O atleta que vencer o confronto passará para a próxima fase.

§2º - No caso de empate nas três partidas, será realizada uma nova partida. Persistindo o empate, será disputada uma quinta partida com gol de ouro. Mantendo-se a igualdade sem gols, serão disputadas partidas com gol de ouro até que haja um vencedor.

Art. 4º - A competição será disputada por times de livre escolha dos participantes. Não será permitida a escolha de dreamteams.

§ 1º - Não é permitida nenhuma alteração nos elencos das equipes, no caso de seleções, não é permitido fazer alteração na convocação original, caso contrário o jogador será eliminado.

§ 2º - Para que não haja alterações é obrigatório que joguem a partida no modo online, caso seja detectado que a partida foi jogada no modo personalizado, ambos os jogadores podem ser punidos.

Art. 5º – Das condições de jogo:

- a** - Tempo de partida: 6 minutos;
- b** - Câmera da partida: Coop ou Transmissão TV;
- c** - Velocidade do jogo (*Game Speed*): NORMAL;
- d** - Estádio: Aleatório.

Art. 6º – O uso do *Tactical Defending* é obrigatório. Caso seja detectado o uso de *Legacy Defending*, o participante poderá ser desclassificado da competição.

Art. 7º – O participante poderá realizar até 3 (três) substituições durante os jogos e no intervalo das partidas, mas somente quando estiver com a posse de bola e o jogo paralisado em cobranças de faltas, tiro de meta, lateral, escanteio, etc. O tempo máximo para substituição é de 1 (um) minuto.

Art. 8º – Caso o atleta venha a paralisar (pausar) o jogo propositalmente, visando atrapalhar o adversário, o mesmo receberá uma advertência. Caso persista, poderá ser desclassificado da competição.

Art. 9º – Os atletas terão 3 (três) minutos antes da partida para alterar as formações, escalações iniciais da sua equipe e tática personalizada.

Art. 10 – Os atletas não poderão utilizar táticas editadas pré-definidas ou edição de potencial do jogador. Caso seja detectado, o atleta será eliminado da competição.

Art. 11 – Em cada confronto e para o início do jogo, o atleta que estiver do lado esquerdo da tabela deverá enviar o convite para o adversário.

Art. 12 - O atleta que não se apresentar em condição para a partida até 10 (dez) minutos após o horário marcado na tabela será considerado perdedor da partida por W x O.

Art. 13 - Os participantes devem comportar-se de maneira sociável, mantendo uma conduta amigável perante os competidores, espectadores e membros oficiais do evento.

Art. 14 - Os atletas deverão manter a cordialidade, sem o uso de linguagem vulgar quando estiverem dentro da área do torneio. Não será permitido dirigir palavras, desafios, ironias, gestos e afins ao adversário. Essa conduta pode ser penalizada com a desclassificação automática do participante, sem direito a qualquer tipo de reclamação.

Art. 15 - Os atletas deverão após o término de qualquer partida reportar o resultado, fornecendo um *print* do placar final de cada partida. O relatório de partida deverá ser postado sempre pelo vencedor da chave com a seguinte legenda: Nome Vencedor / Placar Final / Nome Perdedor.

§1º - As fotos deverão ser enviadas pelo WhatsApp para o grupo da modalidade. Somente serão aceitas as fotos enviadas pelo número de telefone cadastrado no ato da inscrição;

§2º - Os atletas que se esquecerem de reportar seus resultados na plataforma sofrerão um W x O (não cumprir as recomendações). E avança para a próxima etapa seu oponente outrora derrotado;

PLACAR (exemplo):

FC BARCELONA		LIVERPOOL	
6	Finalizações	5	
4	Finalizações certas	3	
42	Posse de bola %	58	
6	Divididas	5	
0	Faltas	0	
2	Escanteios	0	
66	Precisão nas finalizações %	60	
82	Precisão no passe %	85	

Anexo III

League of Legends:

Art. 1º - Cada equipe deve inscrever 5 (cinco) integrantes oficiais e opcionalmente 2 (dois) substitutos/reservas. O número mínimo para iniciar a partida na modalidade será de 4 (quatro) atletas.

Art. 2º - Todas as partidas do torneio serão realizadas no mapa Summoner's Rift, com confrontos 5x5. As regras e condições de vitória padrão se aplicam a todos os jogos. Os organizadores e participantes do torneio não têm permissão para alterar as regras e condições de vitória do mapa/partida para criar um tipo de jogo alternativo.

Art. 3º - Todos os jogos do campeonato acontecerão nos servidores oficiais brasileiros da Riot no modo Alternada Torneio com 5 (cinco) jogadores em cada equipe e sem espectadores, com exceção de membros da organização para eventual transmissão.

Art. 4º - Todos os jogos serão definidos através da plataforma Battlefy (battlefy.com), portanto todos os times devem estar devidamente cadastrados previamente, já com os jogadores inscritos. O link e senha para participação na plataforma serão enviados para o capitão após a confirmação da inscrição.

Art. 5º - O término do confronto se dá quando um dos times destruir o nexus do outro.

Art. 6º - O draft da competição será realizado através da plataforma **PRODRAFT** (<http://prodraft.leagueoflegends.com/>).

Art. 7º - Pausa: Será permitido o uso de "pause" no caso de problemas técnicos por no máximo 15 (quinze) minutos, ou caso contrário, será avaliada a situação pela Comissão Organizadora.

Art. 8º - Substituições: Os times poderão substituir jogadores apenas ANTES do início de cada partida, devendo avisar a organização sobre a substituição.

Art. 9º - Sair do Jogo/ Perda de conexão intencional: Um jogador perder a conexão com o jogo/deixar um jogo intencionalmente sem prévia autorização dos organizadores do campeonato. O jogador poderá ser julgado pela Comissão Organizadora. Nessa situação, o jogo continuará sem interrupções.

Problema com o servidor: Múltiplos jogadores perdendo conexão devido a um problema no servidor. A partida será reiniciada, mantendo mesmos banimentos e campeões selecionados, bem como os mesmos feitiços de invocador.

Art. 10 – O sistema de disputa será eliminatória simples, no sistema de “melhor de três” (Md3).

Anexo IV

8 Ball Pool:

Art. 1º - É necessário fazer login para que a Organização da Competição possa reconhecer o seu nickname (apelido) no jogo.

Parágrafo Único - a escolha do apelido deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos, discriminatórios ou de duplo sentido.

Art. 2º- A competição será disputada no formato de eliminatória simples, no sistema de “melhor de três” (Md3).

Parágrafo Único - O atleta que vencer o confronto passará para a próxima fase.

Art. 3º - Assim que os confrontos forem definidos pelo sorteio, os participantes devem adicionar seus oponentes como amigos no jogo para que possam jogar entre si.

Art. 4º - O jogo será no “1 contra 1”, no “Downtown London Pub” e seguirá as regras da mesa.

Art. 5º - Ao final de cada rodada é necessário que os dois jogadores tirem *print* da tela com o vencedor, o jogador vencedor do Md3 será o responsável por repassar estes *prints* no grupo de WhatsApp da modalidade. Caso o vencedor deixe de enviar, avança para a próxima etapa seu oponente outrora derrotado.

Art. 6º - Caso aconteça algum imprevisto (internet, bateria, etc.) e o jogador saia da sala, ele tem será declarado perdedor da rodada e terá tempo de 5 (cinco) minutos para voltar ao jogo ou seu oponente será declarado vencedor.

Art. 7º - Vence o jogador que encaçapar a bola **8** depois de todas as suas bolas.

- **Parágrafo Único** - Caso o jogador encaçape a bola **8** antes das suas próprias bolas serem eliminadas perde automaticamente a rodada.

Anexo V

Clash Royale (Mobile):

Art. 1º - Cada competidor deve estar pronto a participar de sua partida, com uma antecedência mínima de 10 (dez) minutos do horário definido para a mesma.

Art. 2º - Os participantes devem adotar uma postura de *fair-play* e não violência. Não serão permitidos insultos, ofensas e atitudes discriminatórias de qualquer cunho, sejam dirigidas à organização ou a outro participante.

Criação do Torneio

Art. 3º - Todos os jogos do campeonato acontecerão nos servidores oficiais da SuperCell no modo batalha amistosa. Os jogos serão definidos através da plataforma **Battlefy** (battlefy.com), portanto todos os jogadores devem estar devidamente cadastrados previamente. O link e senha para participação na plataforma serão enviados para o jogador após a confirmação da inscrição.

Sistema de Disputa

Art. 4º - Todos os jogos do campeonato acontecerão nos servidores oficiais da SuperCell. Os jogadores deverão adicionar seus oponentes na lista de amigos dentro do jogo, para disputar no modo batalha amistosa, (modo básicas, batalha 1x1).

Equipamento

Art. 5º - Cada atleta deverá participar com seu aparelho mobile (Smartphone / Tablet), com o jogo devidamente instalado e atualizado. Não será aceito notebook ou derivados utilizando-se de emuladores.

Conexões e desconexões

Art. 6º - Para participar das partidas/batalhas o competidor deverá utilizar o plano de dados de sua operadora ou conexão com a internet via *WiFi* de sua responsabilidade.

Art. 7º - Em caso de desconexão de um jogador durante a batalha, o mesmo deve tentar se reconectar a tempo de continuar, caso não consiga, a partida será dada como perdida e a coordenação poderá avaliar os motivos, em caso de desconexões contínuas do mesmo competidor, este poderá ser dado como desclassificado no evento.

Contas e Nicks

Art. 8º - Todos os competidores deverão jogar com as contas especificadas no momento da inscrição e usar o mesmo *Nickname* ao longo de todo o campeonato, visando facilitar a identificação do jogador para os organizadores, locutores e espectadores.

Parágrafo Único - O *nickname* deve ser único sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios.

Ausências e Substituições

Art. 9º - Em caso de não comparecimento do competidor nas partidas do qual disputaria, será dado como vencido e a vitória declarada ao adversário por WxO.

Art. 10 - Não será permitida a substituição de atletas na modalidade Clash Royale, já que este pode ser inscrito apenas com um nickname por competidor.

Normas de atuação

Art. 11 - A organização é soberana nas suas decisões. Qualquer falta de respeito ou ofensa, quer para a organização, quer para um dos adversários, poderá ser sancionada com a exclusão do torneio. A organização conduzirá a solução de alguma situação não prevista nas regras ou ainda alguma condição não prevista.

Art. 12 - Todos os participantes deverão cumprir as normas de funcionamento e de conduta estabelecidas pela organização.

Anexo VI

Fortnite:

Art. 1º - Cada equipe poderá inscrever até 3 jogadores, sendo 2 (dois) jogadores titulares e 1 (um) jogador reserva, no modo de jogo **DUPLA**.

NOTA: A inscrição do reserva é facultativa.

Art. 2º - Todas as partidas deverão sempre ser disputadas em servidor "BRAZIL", sendo de acordo com o torneio, servidor **DUPLA**.

Art. 3º - A competição será realizada no jogo Fortnite no modo competitivo ARENA.

Art. 4º - A pontuação de cada dupla será adquirida com base nas seguintes colocações:

- 1º colocado = 14 pontos
- 2º colocado = 11 pontos
- 3º colocado = 09 pontos
- 4º colocado = 8 pontos
- 5º colocado = 7 pontos
- 6º colocado = 6 pontos
- 7º colocado = 5 pontos
- 8º colocado = 4 pontos
- 9º colocado = 3 pontos
- 10º colocado = 2 pontos
- Do 10º colocado para baixo, **NÃO PONTUA**.
- **Eliminação: 1 ponto**

Art. 5º- A pontuação dos jogos será contabilizada mediante o moderador responsável pela partida, entretanto, é obrigatório que os candidatos tirem prints da tela de pontuação ao fim de sua partida.

Art. 6º - Se houverem 2 (dois) ou mais participantes empatados em pontos, o desempate será decidido pelos critérios abaixo: (por ordem de importância).

- 1º - Pontos por NÚMERO TOTAL DE VITÓRIAS;
- 2º - Pontos por NÚMERO TOTAL DE ELIMINAÇÃO;
- 3º - Melhor colocação (caso a fase do campeonato tenha mais de uma partida será feito uma média das colocações da fase que está sendo realizada).
- **NOTA:** Os critérios de desempate serão aplicados de acordo com cada fase do campeonato.

Art. 7º - Não é permitido a utilização de cheat e/ou softwares que beneficiem ou prejudiquem o(s) jogador(es) ou a(s) equipe(s) participante(s) da liga. Caso seja constatada a utilização de *cheat* ou *software* proibido, a equipe participante será automaticamente desclassificada do torneio.

Art. 8º - É proibido abusar intencionalmente de qualquer função do jogo (ex: bug ou erro do jogo).

Art. 9º - É expressamente proibido usar macros em teclas ou métodos similares.

Art. 10 - O sistema de disputa será definido após o término das inscrições.

Art. 11 - Não será permitida a troca de apelido durante a competição, após o cadastramento.

Anexo VII

Municípios Abrangidos pela microrregião de Juiz de Fora:

MESORREGIÃO	MICRORREGIÃO	MUNICÍPIOS
ZONA DA MATA	JUIZ DE FORA (Cidade Polo)	ARACITABA
		BELMIRO BRAGA
		BIAS FORTES
		BICAS
		CHÁCARA
		CHIADOR
		CORONEL PACHECO
		DESCOBERTO
		EWBANK DA CÂMARA
		GOIANÁ
		GUARARÁ
		JUIZ DE FORA
		LIMA DUARTE
		MAR DE ESPANHA
		MARIPÁ DE MINAS
		MATIAS BARBOSA
		OLARIA
		OLIVEIRA FORTES
		PAIVA
		PEDRO TEIXEIRA
		PEQUERI
		PIAU
		RIO NOVO
		RIO PRETO
		ROCHEDO DE MINAS
		SANTA BÁRBARA DO MONTE VERDE
		SANTA RITA DO IBITIPOCA
		SANTA RITA DO JACUTINGA
		SANTANA DO DESERTO
		SANTOS DUMONT
		SÃO JOÃO NEPOMUCENO
		SENADOR CORTES
		SIMÃO PEREIRA
TOTAL	33 municípios	

Anexo VIII

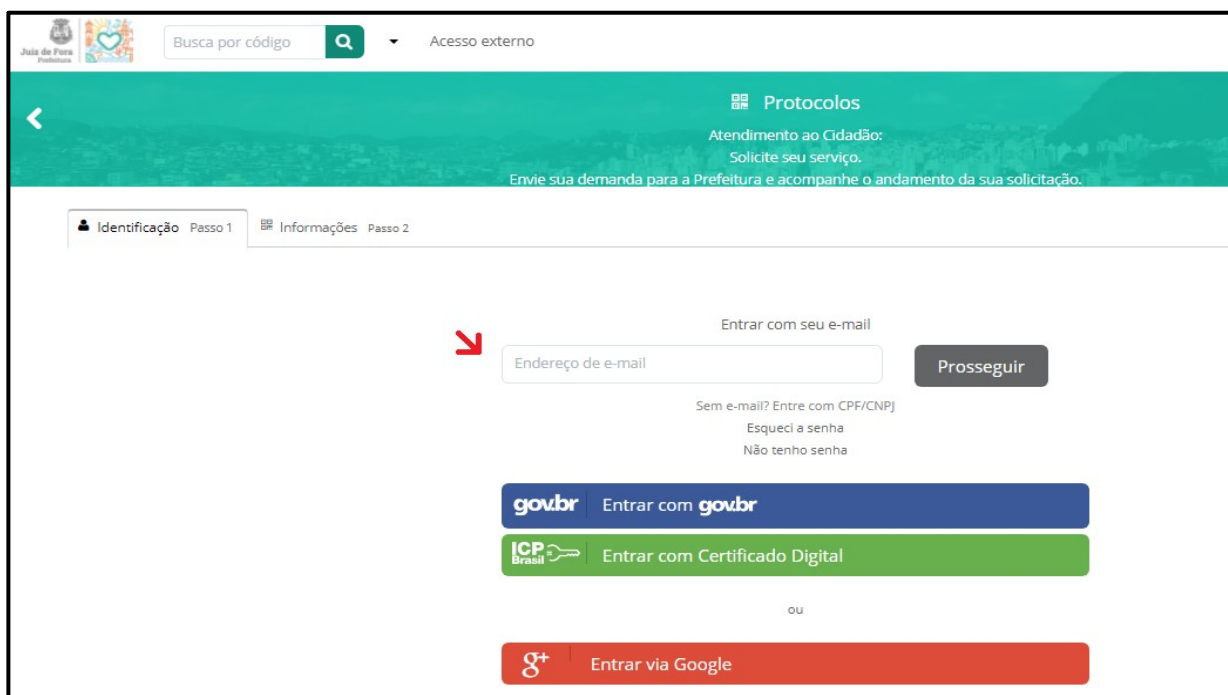
Passo a Passo das Inscrições:

1º Clique neste link <https://bit.ly/32AV3o4> para ser direcionado para a página de Cadastro Pessoal de Solicitação de Serviços da Prefeitura.

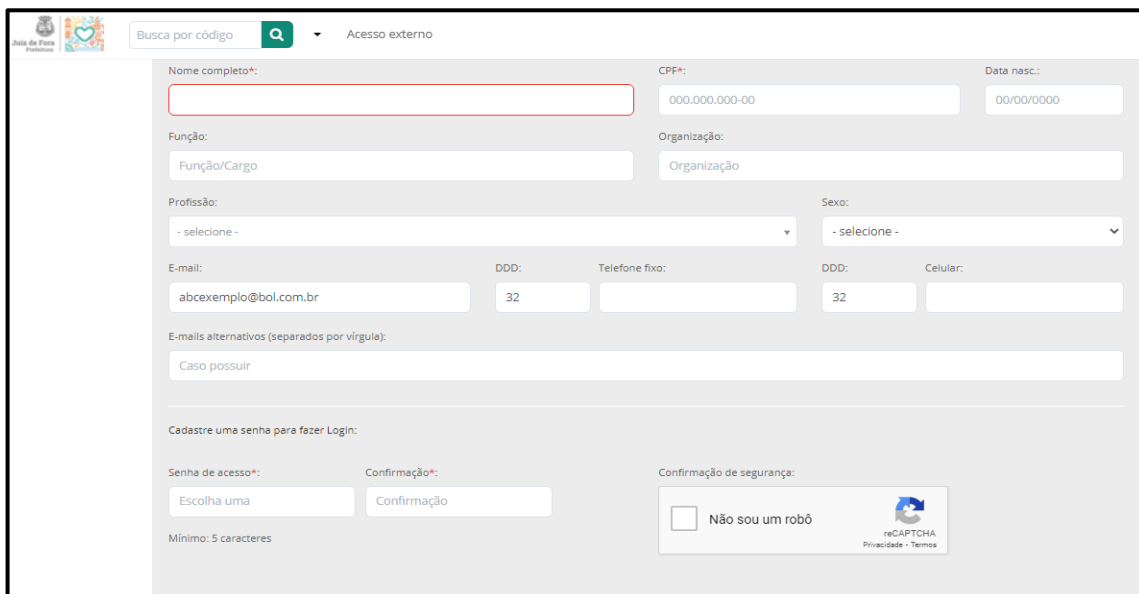
2º Clique em “Identificação Passo 1”.



3º Digite seu Endereço de E-mail e em seguida em Prosseguir.



4º Preencha o Formulário de Cadastro da Prefeitura e ao final clique em Prosseguir.



Busca por código Acesso externo

Nome completo*: CPF*: Data nasc.:

Função: Organização:

Profissão: Sexo:


E-mail: DDD: Telefone fixo: DDD: Celular:

E-mails alternativos (separados por vírgula):

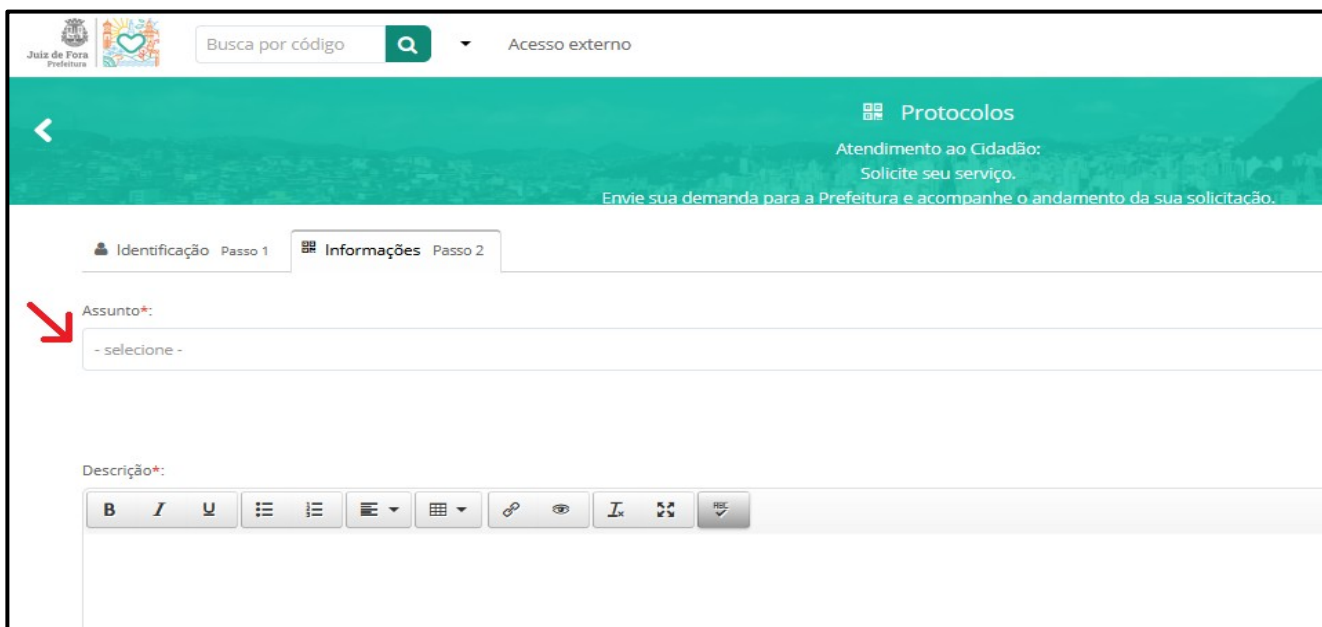
Cadastre uma senha para fazer Login:

Senha de acesso*: Confirmação*:

Mínimo: 5 caracteres

Não sou um robô 

5º Nesta Tela, em Assunto: digite o nome do jogo (modalidade) que você irá se inscrever.



Busca por código Acesso externo

Protocolos
 Atendimento ao Cidadão:
 Solicite seu serviço.
 Envie sua demanda para a Prefeitura e acompanhe o andamento da sua solicitação.

Identificação Passo 1 **Informações** Passo 2

Assunto*:

Descrição*:

6º Preencha todo o formulário, ao final anexe os documentos de Identidade e Comprovante de Residência e vá em PROTOCOLAR.

Comissão Organizadora
Secretaria de Esporte e Lazer
Prefeitura de Juiz de Fora

REALIZAÇÃO



PATROCÍNIO

