

REGULAMENTO ESPECÍFICO – BRAWL STARS

1. A competição de Brawl Stars 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.
2. OS(AS) ESTUDANTES ATLETAS DEVEM:
 - 2.1 Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição.
 - 2.2 Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.
 - 2.3 Ter uma conta Supercell válida, não podendo esta ser alterada durante todo o período de competição.
 - a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios.
 - b) Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Supercell Inc., nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida.
 - 2.4 Ter uma conta Battlefy válida.
 - a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios.
 - 2.5 Jogar em suas próprias contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo.
 - 2.6 Só é permitido que um(a) estudante atleta represente uma única equipe/instituição de ensino superior, ou seja, fica vedado que o(a) mesmo jogue em 02(duas) equipes distintas.
 - 2.7 Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade.
 - 2.8 É de responsabilidade do(a) estudante atleta estar ciente das condições de participação dos **JUBs RN 2025 - eSports ELITE EIGHT PRESENCIAL**, descritas no Regulamento Geral do evento.
 - 2.9 Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Esportivos disponíveis no site oficial da CBDU em <http://www.cbdu.org.br>.
3. A COMPETIÇÃO SERÁ REALIZADA NA CATEGORIA CONFORME DESCRITO ABAIXO:
 - 3.1 O Jogo compreende o software para dispositivos móveis intitulado Brawl Stars, desenvolvido pela empresa Supercell Inc.
 - 3.2 A Plataforma compreende os sistemas operacionais para dispositivos móveis Android e iOS.
 - 3.3 Para a etapa online, cada equipe deverá ter no mínimo 03(três) estudantes atletas titulares, e no máximo 01 (um) reserva, sendo este opcional, obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição.
 - 3.4 Para a etapa presencial, cada equipe deverá ter apenas 03(três) estudantes atletas titulares, obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição.
 - 3.3 Durante a etapa Online, é de responsabilidade do(a) estudante atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu Celular ou Tablet, estabilidade de conexão e atualização do jogo.
 - 3.4 Durante a etapa Presencial, é de responsabilidade do(a) estudante-atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do Celular ou Tablet, e atualização do jogo.
4. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:
 - 4.1. A competição é dividida em 03 (três) etapas sendo estas:
 - a) Qualify Online.

- b) Playoff Online.
- c) Elite Eight Presencial.

4.2. Da etapa online:

4.2.1 Etapa Qualify Online.

- a) Formato suíço, sendo o número de rodadas definidas a depender do número de inscritos, sendo 03(três) o mínimo e 06(seis) o máximo.
- b) As equipes jogam contra adversários de desempenho W-L semelhante.
- c) Ao atingir 03 (três) derrotas em confrontos, a equipe não disputará mais partidas nesta etapa.
- d) As equipes não devem enfrentar o mesmo adversário duas vezes na mesma fase, se possível.
- e) O pareamento dos confrontos será aleatório.
- f) Os confrontos serão disputados em melhor-de-três (MD3).
- g) Ao final da etapa Qualify Online, as 16 melhores equipes ranqueadas estarão classificadas para a etapa Playoffs.
 - g1. Se duas equipes do mesmo estado estiverem no top 16, elas serão obrigadas a se enfrentar na Etapa de Playoffs para disputa da vaga.
 - g2. Se três ou mais equipes do mesmo estado estiverem no top 16, apenas as duas melhores ranqueadas se classificam para Etapa de Playoffs para disputa da vaga.
 - g2.1. A vaga anteriormente preenchida será remanejada para a melhor equipe ranqueada.

4.2.2 Etapa Playoff Online.

- a) Chaveamento em formato eliminação simples.
- b) Os confrontos serão disputados em melhor-de-três (MD3).
- c) Se possível, o confronto das equipes seguirá a partir da colocação das equipes na etapa do Qualify Online.

CONFRONTOS PLAYOFFS ONLINE*		
1º Colocado	X	16º Colocado
2º Colocado	X	15º Colocado
3º Colocado	X	14º Colocado
4º Colocado	X	13º Colocado
5º Colocado	X	12º Colocado
6º Colocado	X	11º Colocado
7º Colocado	X	10º Colocado
8º Colocado	X	9º Colocado

***Essa tabela é um exemplo e os confrontos podem ser diferentes caso equipes do mesmo estado sejam obrigadas a se enfrentar.**

As 8 melhores equipes se classificam para o JUBs RN 2025 - eSports ELITE EIGHT PRESENCIAL;

***Só será permitida a classificação de 1 equipe de cada estado para a etapa ELITE EIGHT Presencial;**

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

JUBs RN 2025 Etapa on-line	CRONOGRAMA							
	QUA 02/jul	SEX 04/jul	SEX 11/jul	SEX 18/jul	SEX 25/jul	SEX 01/ago	SEX 08/ago	SEX 15/ago
BRAWL STARS	RI 19h00	C 19h00	C 19h00	C 19h00	C 19h00	C 19h00	C 19h00	C 19h00

LEGENDA: RI - Reunião Informativa / C – Classificatória

4.4. Um novo formato poderá ser apresentado em reunião informativa para se adequar a quantidade de jogadores participantes.

5. DO JUBs RN 2025 - eSports ELITE EIGHT PRESENCIAL:

5.1 Conforme regulamento Geral, só será permitida a classificação de 01(uma) equipe de cada estado para a etapa ELITE EIGHT Presencial.

5.2 Nesta etapa, os estudantes atletas deverão estar devidamente uniformizados conforme consta no Regulamento Geral da competição.

5.3 Os estudantes/atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral serão impedidos de competir e um relatório será encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.

5.4 O formato da etapa presencial será apresentado em nova Reunião Informativa presencial.

6. DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS:

6.1. O horário das partidas estará disponível nos boletins técnicos da modalidade.

6.2. Os Operadores de liga podem, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível.

6.3. Os(as) estudantes-atletas deverão estar online com ao menos 30 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários determinados e, caso um estudante-atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas.

6.4. Para a disputa das partidas da competição, os jogadores devem entrar no clube do torneio e aguardar orientação do operador de liga.

6.5. Os Operadores de liga podem a qualquer momento solicitar que um ou mais estudantes realizem verificação de integridade ligando câmera, exibindo o rosto e a documentação.

6.6. Os Operadores de liga podem a qualquer momento verificar a integridade dos equipamentos do estudante.

6.7. Falha nos servidores:

- a) Caso haja alguma falha nos servidores, as equipes devem informar ao administrador da competição por meio do Discord da competição para que seja decidido o que será feito.

7. DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO ESPECÍFICAS:

7.1. As partidas melhor-de-três (MD3) durante a Etapa Qualify Online serão realizadas em “Batalha Amistosa” no modificador “Luta por Poder” e terão a seguinte ordem de Modos e Mapas:

Modo 1:	Pique Gema	Mapa: Mina Rochosa
Modo 2:	Fute-Brawl	Mapa: Campos Ardilosos
Modo 3:	Nocaute	Mapa: Rocha da Belle

7.2. A ordem dos modos e mapas das partidas melhor de três (MD3) da Etapa Playoffs Online serão definidas via sorteio, após a realização dos pareamentos das disputas desta mesma etapa em uma transmissão online.

7.3. Um tempo total para o intervalo entre partidas será determinado pelos árbitros da Temporada. Esse tempo pode variar conforme a fase da competição. Os (As) estudantes atletas serão informados quando deverão voltar para o local de partidas. O descumprimento dos prazos estipulados poderá acarretar em penalidades.

7.4. O(a) estudante atleta que não estiver presente no horário estipulado para uma partida sofrerá um WO e o adversário vencerá a partida pelo placar de 2x0.

8. DO CÓDIGO DE CONDUTA:

8.1 Todos os participantes do evento concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensas ou agressões a qualquer participante ou aos organizadores do evento acarretará em punição direta à equipe infratora.

8.2 Demos e Replays:

- a)** A CBDU se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todas as demos dos jogos realizados.
- b)** Caso existam problemas com as demos da partida, a CBDU se compromete a fazer o possível para recuperação das mesmas. Partidas não finalizadas não possuem Demos.

8.3 Cheating e Fraude:

- a)** Todas as denúncias devem ser enviadas para esports.cbdu@gmail.com. Esta será encaminhada ao STJDU (Superior Tribunal de Justiça Desportiva Universitário) que avaliará o caso;
- b)** Ao se inscrever na competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

9. DISPOSIÇÕES GERAIS:

9.1 Desistência da equipe:

- a)** Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 2x0 por administradores, em casos de punições, WOs etc.
- b)** Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do campeonato, esta decisão não poderá ser revertida.

9.2 Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos Operadores de liga.

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

REGULAMENTO ESPECÍFICO – COUNTER STRIKE 2

1. A competição de Counter Strike 2 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;
2. AS EQUIPES/ESTUDANTES ATLETAS DEVEM:
 - 2.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
 - 2.2. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade;
 - 2.3. Ter uma conta Steam válida, não podendo esta ser alterada durante o período de competição;
 - a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;
 - 2.4. Ter uma conta FACEIT válida, não podendo esta ser alterada durante o período de competição;
 - a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;
 - 2.5. Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo;
 - 2.6. Só é permitido que um(a) estudante atleta represente uma única Instituição de Ensino Superior-IES, ou seja, fica vedado que o(a) mesmo jogue em duas equipes distintas;
 - 2.7. A equipe só pode ser formada por jogadores da mesma IES;
 - 2.8. Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade;
 - 2.9. Durante a etapa Online, é responsabilidade do(a) estudante atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu computador, estabilidade de conexão, atualização do jogo.
3. A COMPETIÇÃO SERÁ REALIZADA NA CATEGORIA CONFORME DESCRITO ABAIXO:
 - 3.1. O Jogo compreende o software para Computador intitulado Counter-Strike 2, desenvolvido pela Valve.
 - 3.2. Equipe, podendo ser mista ou não;
 - 3.3. Para a etapa online, cada equipe deverá ter no mínimo 05(cinco) estudantes atletas titulares, e no máximo 02(dois) reservas (opcional), obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição.
 - 3.4. Para a etapa presencial, cada equipe deverá ter apenas 05(cinco) estudantes atletas titulares, obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição.
 - 3.5. É obrigatório o uso do Anti-Cheat da plataforma durante todas as partidas;
 - a) É responsabilidade do jogador testar o Anti-Cheat antes da partida;
 - b) Em caso de problemas com o Anti-Cheat, o jogador deverá resolver o quanto antes. Caso não resolva dentro do tempo previsto, o WO poderá ser aplicado;
 - 3.6. O Operador de liga irá informar os horários das partidas de acordo com o fuso horário de Brasília, porém este horário pode ser afetado caso o jogador tenha configurado outro fuso horário em seu perfil da plataforma;
4. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:
 - 4.1. A competição é dividida em 3 (três) etapas sendo estas:
 - a) Qualify Online;
 - b) Playoff Online;
 - c) Elite Eight Presencial;

4.2. Da etapa online:

4.3. Etapa Qualify Online;

- a) Formato suíço, sendo o número de rodadas definidas a depender do número de inscritos, sendo 3 o mínimo e 6 o máximo.
- b) As equipes jogam contra adversários de desempenho W-L semelhante.
- c) Ao atingir 3 derrotas em confrontos, a equipe não disputará mais partidas nesta etapa.
- d) As equipes não devem enfrentar o mesmo adversário duas vezes na mesma fase, se possível.
- e) O pareamento dos confrontos será aleatório.
- f) Os confrontos serão disputados em melhor-de-três (MD3).
- g) Ao final da etapa Qualify Online, as 16 melhores equipes ranqueadas estarão classificadas para a etapa Playoffs.
 - g1. Se duas equipes do mesmo estado estiverem no top 16, elas serão obrigadas a se enfrentar na Etapa de Playoffs para disputa da vaga.
 - g2. Se houver três ou mais equipes do mesmo estado estiverem no top 16, apenas as duas melhores ranqueadas se classificam para Etapa de Playoffs para disputa da vaga.
 - g2.1. A vaga anteriormente preenchida será remanejada para a melhor equipe ranqueada.

4.4. Etapa Playoff Online;

- a) Chaveamento em formato eliminação simples.
- b) Os confrontos serão disputados em melhor-de-três (MD3).
- c) Equipes do mesmo estado são obrigadas a se enfrentar;
- d) Se possível, o confronto das equipes seguirá a partir da colocação das equipes na etapa do Qualify Online.

Confrontos PLAYOFFS Online*		
1º Colocado	X	16º Colocado
2º Colocado	X	15º Colocado
3º Colocado	X	14º Colocado
4º Colocado	X	13º Colocado
5º Colocado	X	12º Colocado
6º Colocado	X	11º Colocado
7º Colocado	X	10º Colocado
8º Colocado	X	9º Colocado

*Essa tabela é um exemplo e os confrontos podem ser diferentes caso equipes do mesmo estado sejam obrigadas a se enfrentar.

As 8 melhores equipes se classificam para o JUBs RN 2025 - eSports ELITE EIGHT PRESENCIAL;

*Só será permitida a classificação de 1 equipe de cada estado para a etapa ELITE EIGHT Presencial;

5. O cronograma da etapa online será conforme descrito na tabela abaixo:

JUBs RN 2025 Etapa on-line	CRONOGRAMA							
	TER 01/jul	SAB 05/jul	SAB 12/jul	SAB 19/jul	SAB 26/jul	SAB 02/ago	TER 12/ago	SAB 16/ago
COUNTER STRIKE 2	RI 20h00	C 18h00	C 18h00	C 18h00	C 18h00	C 18h00	C 19h00	C 18h00

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / C – Competição

OBS: Podendo estas datas acima serem alteradas conforme necessidades

5.1. Um novo formato poderá ser apresentado em reunião informativa para se adequar a quantidade de equipes participantes;

6. DO JUBs RN 2025 - eSports ELITE EIGHT PRESENCIAL;

a) Conforme regulamento Geral, só será permitida a classificação de 01(uma) equipe de cada estado para a etapa ELITE EIGHT Presencial;

b) Nesta etapa, os estudantes atletas deverão estar devidamente uniformizados conforme consta no Regulamento Geral da competição;

c) O formato da etapa presencial será apresentado em nova Reunião Informativa presencial realizada em Natal/RN.

d) Os estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral serão impedidos de competir e um relatório será encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções;

7. DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS:

7.1. O horário das partidas estará disponível nos boletins técnicos da modalidade, bem como no grupo de WhatsApp da modalidade contendo um representante de cada equipe, no caso, o(a) capitão(ã);

7.2. Os Operadores de liga podem, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível.

7.3. Os(as) estudantes atletas deverão estar online com ao menos 30 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um estudante atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas;

7.4. Os Operadores de liga podem a qualquer momento solicitar que um ou mais estudantes realizem verificação de integridade ligando câmera, exibindo o rosto e documentação.

7.5. Os Operadores de liga podem a qualquer momento verificar a integridade dos equipamentos do estudante.

8. DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO ESPECÍFICAS

8.1. Limite de tempo para iniciar os vetos:

a) As equipes devem iniciar os vetos em até 15(quinze) minutos após o horário pré determinado da partida, caso uma equipe esteja ausente e não libere o servidor, a equipe adversária poderá solicitar o WO (2x0);

b) Não será aplicado o WO se a equipe realizar o veto nos últimos segundos e solicitar o WO para o adversário;

8.2. Limite de tempo para entrar no servidor:

a) A equipe deve entrar com no mínimo 05(cinco) jogadores na partida e iniciar dentro do tempo determina pela FACEIT;

b) Se a equipe não iniciar dentro do prazo estipulado, o administrador deve ser chamado para verificar o motivo, se necessário o WO será aplicado;

- c) O Reporte deve ser realizado no momento do ocorrido, não será aceito Reporte ao final da partida;
- 8.3.** Caso uma equipe não compareça por conta de uma partida do mesmo campeonato que ainda estiver em andamento, o juiz deve estipular um prazo para a partida começar, caso não inicie no horário, o juiz poderá determinar o resultado;
- 8.4.** Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição enviados após o fim de cada rodada;
- 8.5.** Os vetos devem ser realizados dentro da plataforma indicada pelo Operador de liga.
- 8.6.** Os mapas serão anunciados pelo operador de liga na reunião informativa. Preferencialmente os mapas em disputa serão os da rotação competitiva da Valde, porém o Operador de liga pode modificar a lista de mapas disponíveis caso considere necessário.
- a) O Operador de liga deve anunciar a mudança em tempo que considere justo.
- 8.7.** Confronto melhor-de-1 (MD1):
- a) Equipe A veta um mapa;
- b) Equipe B veta um mapa;
- c) Equipe A veta um mapa;
- d) Equipe B veta um mapa;
- e) Equipe A veta um mapa;
- f) Equipe B veta um mapa;
- g) Será jogado o mapa restante. O lado de início será decidido em disputa de round faca;
- 8.8.** Confronto melhor-de-3 (MD3):
- a) Equipe A veta um mapa;
- b) Equipe B veta um mapa;
- c) Equipe A escolhe um mapa (Equipe B escolhe o lado que irá iniciar);
- d) Equipe B escolhe um mapa (Equipe A escolhe o lado que irá iniciar);
- e) Equipe B veta um mapa;
- f) Equipe A veta um mapa;
- g) Em caso de empate, será utilizado o mapa restante para a terceira partida. O lado de início será decidido em disputa de round faca;
- 8.9.** Uso do pause:
- a) Quando necessário, a equipe deve utilizar o pause técnico. É permitido o uso de apenas **1 pause técnico** por mapa para cada equipe.
- b) O pause tático será regido mediante mecânica do jogo.
- c) O capitão deve anunciar a razão do pause técnico para o Árbitro e para a equipe adversária no chat.
- d) Caso a equipe abuse da função pause, o administrador deverá ser chamado durante o jogo. Reclamações posteriores não serão aceitas.
- 8.10.** Uso de Bugs e Glitches:
- a) O uso intencional de bugs, glitches ou erros do jogo serão avaliados pelos Administradores da competição e a equipe poderá ser penalizada.
- 8.11.** Falha no sistema e servidores:

- a) Caso haja alguma falha no sistema, as equipes devem parar a partida usando o Pause Técnico e informar ao administrador da competição por meio do Discord/TeamSpeak da competição para que seja decidido o que será feito;
- b) Quando uma partida parar, o administrador tentará restaurar o último round disponível da partida, caso não seja possível a partida deverá continuar independente do resultado atual;

8.12. Queda do servidor:

- a) A organização tentará restaurar a partida no round anterior à queda, caso seja possível. Caso não exista a possibilidade, a partida deverá seguir. Caso uma das equipes não concorde com tal medida, será aplicado WO;

8.13. Backups durante a partida por motivos externos:

- a) Será realizado o backup somente se o jogador cair durante o freeze time. A equipe deve aplicar o pause técnico antes do início do round, após isso, mesmo que jogadores travem ou caiam durante o round não será realizado backup;
- b) O administrador deverá ser chamado no chat do Discord/TeamSpeak para realizar o backup;

8.14. Atualização de versão do Counter-Strike:

- a) Caso haja alguma atualização do jogo durante uma partida, poderá ser solicitado pause pelos administradores para que o servidor seja atualizado e a partida restaurada;

8.15. Na hipótese de um jogador sair do servidor durante uma atualização será responsabilidade das equipes usarem o pause técnico na partida e comunicar um administrador para que a partida seja restaurada após a atualização.

9. DO CÓDIGO DE CONDUTA

9.1. Todos os participantes do evento concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensas ou agressões a qualquer participante ou aos organizadores do evento acarretará em punição direta à equipe infratora.

9.2. A CBDU se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todas as demos dos jogos realizados.

9.3. Cheating e Fraude:

9.3.1. Todas as denúncias devem ser enviadas para esports.cbdu@gmail.com. Está será encaminhada ao STJDU (Superior Tribunal de Justiça Desportiva Universitário) que avaliará o caso;

9.3.2. Ao se inscrever na competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

10. DISPOSIÇÕES GERAIS

10.1. Desistência da equipe:

- a. Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 2x0 por administradores, em casos de punições, WOs etc.
- b. Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do campeonato, esta decisão não poderá ser revertida.

10.2. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério do Operador de liga.

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

REGULAMENTO ESPECÍFICO – FREE FIRE

1. A competição de Free Fire 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.
2. AS EQUIPES/ESTUDANTES ATLETAS DEVEM:
 - 2.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
 - 2.2. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade;
 - 2.3. É obrigatório ter uma TAG e Nickname válidos, não podendo este ser alterado durante todo o período de competição;
 - a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;
 - b) É proibido o uso de caracteres não conhecidos ou símbolos em toda a extensão do nome do jogador, sendo ele no nick ou na TAG.
 - c) A TAG deve ser igual para os membros da mesma equipe;
 - 2.4. Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo;
 - 2.5. Só é permitido que um(a) estudante atleta represente uma única Instituição de Ensino Superior-IES, ou seja, fica vedado que o(a) mesmo jogue em duas equipes distintas;
 - 2.6. A equipe só pode ser formada por jogadores da mesma IES;
 - 2.7. Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade;
 - 2.8. Durante a etapa Online, é responsabilidade do(a) estudante atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu computador, estabilidade de conexão, atualização do jogo.
 - 2.9. Somente será permitido a transmissão do campeonato pela organização da competição, sendo vedado a transmissão por terceiros, incluindo os estudantes-atletas jogadores.
 - 2.10. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Esportivos disponíveis no site oficial da CBDU em <http://www.cbdu.org.br>
3. A COMPETIÇÃO SERÁ REALIZADA CONFORME DESCRITO ABAIXO:
 - 3.1. O Jogo compreende o software para Celular intitulado Free Fire, desenvolvido pela Garena.
 - 3.2. Para a etapa online, cada equipe deverá ter no mínimo 3 estudantes titulares e no máximo 4, e no máximo 2 reservas (opcional), obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição.
 - 3.3. Para a etapa presencial, cada equipe deverá ter apenas 4 estudantes titulares, obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição.
 - 3.4. Os jogadores só estão autorizados a jogar partidas em um dos dispositivos autorizados pelo Torneio.
 - a. Emuladores não podem ser usados por jogadores.
 - b. Não é permitido conectar um controlador/gatilho externo ao dispositivo.
 - c. Dispositivos móveis de até 7 polegadas são permitidos (maiores são proibidos).
 - 3.5. Na etapa Presencial, é de responsabilidade do(a) estudante-atleta a integridade dos equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu Smartphone/Celular e atualização do jogo.

3.6. Na etapa Presencial, é de responsabilidade da organização a integridade da estabilidade de conexão.

- a. Na etapa presencial, só estará disponível Wi-Fi compatível com equipamento que suporte a frequência 5 GHz.
- b. Atletas que possuam equipamento não compatíveis com a frequência 5 GHz serão responsáveis por garantir a estabilidade de sua própria conexão. Em caso de problemas de conexão, a organização não se responsabilizará.

3.7. O uso de **DISCORD** é obrigatório durante a fase **ONLINE**.

- a. Todas as equipes irão passar por verificação antes ou após o término do mapa.

3.8. É obrigatório cada jogador ativar o modo de gravação de partida.

4. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:

4.1. A competição é dividida em 3 (três) etapas sendo estas:

- a) Qualify Online;
- b) Playoff Online;
- c) ELITE EIGHT Presencial;

4.2. Da etapa online:

4.2.1. Etapa Qualify Online;

- a) Fase de grupos;
- b) Os grupos serão sorteados aleatoriamente com até 12 equipes cada;
- c) As 16 equipes melhores colocadas se classificam para a etapa Playoff Online;

4.2.2. Etapa Playoff Online;

- a) Chaveamento em formato eliminação simples em confronto melhor-de-3 (MD3);
- b) Vence o mapa a primeira equipe que vencer 7 rodadas;
- c) Equipes do mesmo estado são obrigadas a se enfrentar;
- d) Se possível, o confronto das equipes seguirá a partir da colocação das equipes na etapa do Qualify Online.

Confrontos PLAYOFFS Online*		
1º Colocado	X	16º Colocado
2º Colocado	X	15º Colocado
3º Colocado	X	14º Colocado
4º Colocado	X	13º Colocado
5º Colocado	X	12º Colocado
6º Colocado	X	11º Colocado
7º Colocado	X	10º Colocado
8º Colocado	X	9º Colocado
*Essa tabela é um exemplo e os confrontos podem ser diferentes caso equipes do mesmo estado sejam obrigadas a se enfrentar.		

As 8 melhores equipes se classificam para o JUBs RN 2025 - eSports ELITE EIGHT PRESENCIAL;

*Só será permitida a classificação de 1 equipe de cada estado para a etapa ELITE EIGHT Presencial;

4.3. O cronograma da etapa online será conforme descrito na tabela abaixo:

JUBs RN 2025 Etapa on-line	CRONOGRAMA						
	QUA 02/jul	DOM 06/jul	DOM 13/jul	DOM 20/jul	DOM 27/jul	DOM 03/ago	DOM 17/ago
FREE FIRE	RI 20h00	C 18h00	C 18h00	C 18h00	C 18h00	C 18h00	C 18h00

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / C - Competição

OBS: Podendo estas datas acima serem alteradas conforme necessidades

4.4. Um novo formato poderá ser apresentado em reunião informativa para se adequar a quantidade de equipes participantes;

5. DO JUBs RN 2025 - eSports ELITE EIGHT PRESENCIAL;

- Conforme regulamento Geral, só será permitida a classificação de 01(uma) equipe de cada estado para a etapa ELITE EIGHT Presencial;
- Nesta etapa, os estudantes atletas deverão estar devidamente uniformizados conforme consta no Regulamento Geral da competição;
- O formato da etapa presencial será apresentado em nova Reunião Informativa presencial realizada em Natal-RN;
- Os estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral serão impedidos de competir e um relatório será encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções;

6. DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS:

6.1. O horário das partidas estará disponível nos boletins técnicos da modalidade, bem como no grupo de WhatsApp da modalidade contendo um representante de cada equipe, no caso, o(a) capitão(ã);

6.2. Os(as) estudantes atletas deverão estar online com ao menos 30 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um estudante atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas;

6.3. Limite de tempo para entrar no lobby da partida:

- A equipe deve entrar com no mínimo 3 jogadores no lobby da partida;
- Equipes com menos de 3 jogadores no lobby irão automaticamente zerar a pontuação no mapa;
- O operador de liga irá iniciar o mapa dentro de até 5 minutos após o horário agendado da partida;

6.4. Em caso de desconexão de algum jogador durante a partida, ele poderá tentar reconectar, caso não consiga, ele poderá voltar no mapa seguinte;

6.5. O Comitê organizador pode, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível;

6.6. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição enviados após o fim de cada rodada;

7. DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO ESPECÍFICAS DA MODALIDADE:

7.1. Em disputadas no modo Battle Royale:

7.1.1. Em confrontos melhor-de-3 (MD3) a ordem dos mapas será:

- Bermuda.
- Purgatório.

c) Kalahari.

7.1.2. Em confrontos melhor-de-5 (MD5) a ordem dos mapas será:

- a) Bermuda.
- b) Purgatório.
- c) Kalahari.
- d) Alpine.
- e) Nova Terra.

7.2. Em disputadas no modo Contra-Squad:

7.2.1. Em confrontos melhor-de-3 (MD3) a ordem dos mapas será:

- a) Bermuda.
- b) Bermuda.
- c) Bermuda.

7.2.2. Em confrontos melhor-de-5 (MD5) a ordem dos mapas será:

- a) Bermuda.
- b) Bermuda.
- c) Bermuda.
- d) Bermuda.
- e) Bermuda.

7.3 As equipes terão 5 minutos de intervalo entre mapas.

7.4 Proibido o uso Hacker: Qualquer modificação no cliente do jogo estará sujeita a eliminação imediata. Caso o árbitro da partida identifique qualquer irregularidade de alguma equipe será reportado à organização. Será analisado o uso de programas ou aplicativos indevidos, estando sujeito a análise.

7.5 Proibido o uso Bug: O uso intencional ou não de qualquer erro dentro do jogo para tirar vantagens, serão analisados pela organização, podendo então ser penalizado.

7.6 Critério desempate do modo Battle Royale: Se tiver 2 (dois) ou mais equipes empatadas em pontos, o desempate será decidido pelos seus pontos de abate, caso permaneçam empatados, o segundo critério torna-se a ser soma de Booyahs feitos, se ainda assim as equipes permanecerem empatados, o desempate será mediante a posição em que as equipes ficaram na última partida que ambas disputaram.

7.7 A tabela de pontuação do modo Battle Royale será conforme descrito abaixo.

TABELA DE PONTUAÇÃO DA ETAPA BATTLE ROYALE		
COLOCAÇÃO	PONTOS	PONTOS DE ABATE
1º	12	1 PONTO POR ABATE
2º	9	
3º	8	
4º	7	
5º	6	
6º	5	
7º	4	
8º	3	
9º	2	
10º	1	
11º	0	
12º	0	

7.8. As seguintes regras devem ser respeitadas na etapa Qualify Online:

AJUSTES GERAIS DE PARTIDA BATTLE ROYALE	
Modo de Jogo: Battle Royale	Modos Salvos: Clássico
Modo de equipe: Squad	-
RESTRIÇÕES:	
Novos personagens/pets são banidos por 2 semanas após seu lançamento;	A Administração do Torneio tem o direito de proibir armas novas/atuais
Attack on Titan - Eren Titan Transformation Skin	Attack on Titan - Armored Titan Skin

7.9. As seguintes regras devem ser respeitadas na etapa Playoff Online:

AJUSTES GERAIS DE PARTIDA 4X4	
Loja: Aleatória	Vida: 200
Rounds: 13	Tamanho da equipe: 4 (squad)
Ouro: 1500	Espectadores permitidos: Somente Árbitros
PROIBIDO subir em casas e edifícios	Plataformas: permitido apenas em Observatório
Permitido subir em pneu*	Contêineres: permitido apenas em Hangar e Shipyard
* É responsabilidade do jogador caso caia em local proibido.	Granadas: Permitido apenas granada de gelo.
PETS PERMITIDOS:	
PUNKIN	PATOPINHO
DOM PISANTE	MESTRE TRIGO
BRABUÍNO	-
PERSONAGENS PERMITIDOS:	
ALOK	MAXIM
MOCO	KELLY
ARMAS PERMITIDAS:	
MINI UZI SÓ NO PRIMEIRO ROUND	DESERT SÓ NO PRIMEIRO ROUND
M1014 POR TIME (PROIBIDO EVOLUIR)	FAMAS NORMAL (PROIBIDO EVOLUIR)
MP5 NORMAL (PROIBIDO EVOLUIR)	XM8
UMP	M500
AUG (PROIBIDO EVOLUIR)	MP40
DUAS USP	G18
P90	TOMPSON

8. DO CÓDIGO DE CONDUTA:

8.1. Todos os participantes do evento concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensas ou agressões a qualquer participante ou aos organizadores do evento acarretará em punição direta à equipe infratora;

8.2 A CBDU se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todos os Replays dos jogos realizados;

8.3 Cheating e Fraude:

- Todas as denúncias devem ser enviadas para esports.cbdu@gmail.com. Está será encaminhada ao STJDU (Superior Tribunal de Justiça Desportiva Universitário) que avaliará o caso;
- Ao se inscrever na competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

8.4 Atualização de versão do Free Fire:

- Caso haja alguma atualização do jogo durante uma partida, poderá ser solicitado pause pelos administradores para que o servidor seja atualizado e a partida restaurada;



9. DISPOSIÇÕES GERAIS:

9.1. Desistência da equipe:

- a) Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 2x0 por administradores, em casos de punições, WOs etc;
- b) Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do campeonato, esta decisão não poderá ser revertida;

9.2. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos Operadores de liga do **JUBs RN 2025**;

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



REGULAMENTO ESPECÍFICO – FUTEBOL ELETRÔNICO

1. A competição de Futebol Eletrônico 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;
2. OS(AS) ESTUDANTES ATLETAS DEVEM:
 - 2.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
 - 2.2. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade;
 - 2.3. Ter conta ID EA ou ID de plataforma válido não podendo esta ser alterada durante o período de competição;
 - a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;
 - 2.4. Ter uma conta Battlefy válida;
 - a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;
 - 2.5. Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo;
 - 2.6. Só é permitido que um(a) estudante atleta represente uma única instituição de ensino superior, ou seja, fica vedado que o(a) mesmo jogue por IES distintas;
 - 2.7. O Jogo compreende o software intitulado EA Sports FC, desenvolvido pelo estúdio Electronic Arts;
 - 2.8. A Plataforma compreende o Playstation 5, o Xbox Series X|S e o PC;
 - 2.9. Durante a etapa Online, é de responsabilidade do(a) estudante atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu computador ou console, estabilidade de conexão e atualização do jogo;
 - 2.10. Durante a etapa Presencial, é de responsabilidade da organização a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do computador ou console, estabilidade de conexão e atualização do jogo;
 - 2.11. O **JUBs RN 2025 - FUTEBOL ELETRÔNICO** contemplará os naipes:
 - a) Individual Masculino;
 - b) Individual Feminino;
 - 2.12. Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade;
 - 2.13. É de responsabilidade do(a) estudante atleta estar ciente das condições de participação dos **JUBs RN 2025 - eSports ELITE EIGHT PRESENCIAL**, descritas no Regulamento Geral do evento;
 - 2.14. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Esportivos disponíveis no site oficial da CBDU em <http://www.cbdu.org.br>
 - 2.15. É de total responsabilidade dos jogadores realizarem as devidas atualizações da plataforma de torneio bem como o *report* de resultados das partidas;

3. DAS FASES E ETAPAS DO NAIPE MASCULINO:

3.1. A competição no naipe masculino será dividida em 3 (três) etapas:

- a) Qualify Online;
- b) Playoff Online;
- c) ELITE EIGHT Presencial;

3.2. Da etapa online:

3.2.1. Etapa Qualify Online;

- a) Formato suíço, sendo o número de rodadas definidas a depender do número de inscritos, sendo 3 o mínimo e 7 o máximo.
- b) Os jogadores jogam contra adversários de desempenho W-L semelhante.
- c) Ao atingir 3 derrotas em confrontos, o jogador não disputará mais partidas nesta etapa.
- d) Os jogadores não devem enfrentar o mesmo adversário duas vezes na mesma fase, se possível.
- e) O pareamento dos confrontos será aleatório.
- f) Todos os confrontos serão disputados em partidas melhor-de-dois (MD2) em que o Jogador A será mandante no jogo 1 e o Jogador B será mandante no jogo 2.

f1. O resultado do confronto será o placar agregado.

f2. Se o placar agregado terminou empatado, um jogo extra (com gol de ouro) deverá ser disputado para declarar um vencedor.

f3. Em caso de jogo extra, o jogador A será o mandando no jogo 3. O mando de campo deverá ser trocado a cada partida extra.

g) Ao final da etapa Qualify Online, os melhores estudantes ranqueados estarão classificados para a etapa Presencial.

g1. Se dois estudantes do mesmo estado estiverem no top 16, elas serão obrigadas a se enfrentar na Etapa de Playoffs para disputa da vaga.

g2. Se houver três ou mais estudantes do mesmo estado estiverem no top 16, apenas os dois melhores ranqueados se classificam para Etapa de Playoffs para disputa da vaga.

g2.1. A vaga anteriormente preenchida será remanejada para o melhor estudante ranqueado.

3.2.2. Etapa Playoff Online;

- a) Chaveamento em formato eliminação simples;
- b) Todos os confrontos serão disputados em partidas melhor-de-2 (MD2) em que o Jogador A será mandante no jogo 1 e o Jogador B será mandante no jogo 2;
 - b.1.** O resultado do confronto será o placar agregado;
 - b.2.** Se o placar agregado terminou empatado, um jogo extra (com gol de ouro) deverá ser disputado para declarar um vencedor;

- b.3.** Em caso de jogo extra, o jogador A será o mandando no jogo 3. O mando de campo deverá ser trocado a cada partida extra;
- c)** Se classificados até essa etapa, jogadores do mesmo estado são obrigados a se enfrentar;
- d)** Se possível, o confronto das equipes seguirá a partir da colocação das equipes na etapa do Qualify Online.

CONFRONTOS PLAYOFFS ONLINE*		
1º Colocado	X	16º Colocado
2º Colocado	X	15º Colocado
3º Colocado	X	14º Colocado
4º Colocado	X	13º Colocado
5º Colocado	X	12º Colocado
6º Colocado	X	11º Colocado
7º Colocado	X	10º Colocado
8º Colocado	X	9º Colocado
*Essa tabela é um exemplo e os confrontos podem ser diferentes caso jogadores do mesmo estado sejam obrigados a se enfrentar.		

Os 8 melhores jogadores se classificam para o **JUBs RN 2025 - eSports ELITE EIGHT PRESENCIAL**;
*Só será permitida a classificação de 1 equipe de cada estado para a etapa ELITE EIGHT Presencial;

3.3. O cronograma da etapa online será conforme descrito na tabela abaixo:

JUBs RN 2025 Etapa on-line	CRONOGRAMA							
	TER 01/jul	SEG 07/jul	SEG 14/jul	SEG 21/jul	SEG 28/jul	SEG 04/ago	SEG 11/ago	SEG 18/ago
FUTEBOL ELETRÔNICO	RI 19h00	C 19h00	C 19h00	C 19h00	C 19h00	C 19h00	C 19h00	C 19h00

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / C – Competição

OBS: Podendo estas datas acima serem alteradas conforme necessidades

4. DAS FASES E ETAPAS DO NAUPE FEMININO:

4.1. A competição no naipes feminino será dividida em 2 (três) etapas:

- a) Grupos Online;
- b) ELITE EIGHT Presencial;

4.2. Da etapa online:

4.2.1. Etapa Grupos Online;

- a) Formato Fase de grupos;
- b) Todos os confrontos serão disputados em partidas melhor-de-2 (MD2) em que a Jogadora A será mandante do jogo 1 e o Jogadora B será mandante do jogo 2;
- c) Um novo formato poderá ser apresentado em reunião informativa para se adequar a quantidade de jogadoras participantes;
- d) As 8 melhores colocadas se classificam para a etapa ELITE EIGHT presencial;

4.2.2. Se, ao final da fase de grupos, duas ou mais jogadoras estiverem empatadas (com o mesmo número de pontos), os seguintes critérios de desempate serão aplicados, nessa ordem:

- a) Maior Número de Vitórias;
- b) Maior Saldo de Gols;
- c) Maior Gols Pró;

- d) Confronto direto;
- e) Novo confronto entre os empatados;

5. DO JUBs RN 2025 - eSports ELITE EIGHT PRESENCIAL:

5.1. Só será permitida a classificação de 01(um)(a) estudante atleta de cada estado, em cada naipe, para o **JUBs JUBs RN 2025 - eSports ELITE EIGHT PRESENCIAL**;

5.2. Nesta etapa, os estudantes atletas deverão estar devidamente uniformizados conforme consta no Regulamento Geral da competição;

5.3. Os(as) estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral não serão impedidos de competir e terão relatório encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções;

5.4. O formato da etapa presencial será apresentado em nova Reunião Informativa presencial realizada em **Natal/RN**;

6. DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS

6.1 O horário das partidas estará disponível nos boletins técnicos da modalidade.

6.2 Os Operadores de liga podem, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível.

6.3 Os(as) estudantes atletas deverão estar online com ao menos 30 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um estudante-atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas.

6.4 Os Operadores de liga podem a qualquer momento solicitar que um ou mais estudantes realizem verificação de integridade ligando câmera, exibindo o rosto e documentação.

6.5 Os Operadores de liga podem a qualquer momento verificar a integridade dos equipamentos

7. DAS CONDIÇÕES DE JOGO:

7.1. Serão utilizadas as seguintes condições de jogo para o naipe **Masculino e Feminino**:

- a) Você deve enfrentar o adversário/adversária no menu Amistoso online do **modo Temporadas**;
- b) Os jogadores devem adicionar um ao outro como amigos pela ID EA ou ID de plataforma. Pode levar alguns minutos para que sua lista de amigos seja atualizada e apareça na seção Amistosos Online;
- c) Para jogar, vá para Amistosos Online -> Nova temporada de amistosos -> Selecionar as configurações -> Iniciar;

Configuração de partida	
Tempo de duração:	6 minutos (cada tempo)
Controles (feminino):	Qualquer
Controles (masculino):	Semi
Velocidade:	Normal
Tipos de Elenco:	Todos 95
Atributos Online:	Desativado
Narração:	Desativado

7.2. Os(as) estudantes atletas devem gravar todas as partidas usando o dispositivo embutido do console ou um dispositivo externo. As partidas devem ser salvas e disponibilizadas para a organização do evento caso solicitado;

7.3. Cada estudante atleta precisa vestir uma camiseta clara ou uma camiseta escura, escolhendo a oposta do adversário para evitar confusões. Se não for possível chegar a um acordo, o estudante atleta (jogador) da casa ficará com a camiseta escura e o jogador de fora, com a camiseta clara;

7.4. Os(as) estudantes atletas devem estar aptos para o confronto com pelo menos 30 minutos de antecedência;

7.5. Em casos de desconexão da partida, por queda de energia, problema de rede ou qualquer fator adverso que impeça a continuidade da partida, o jogador afetado deverá comunicar à comissão organizadora e seu adversário do problema e solicitar o reinício da partida;

7.6. O(a) estudante atleta deverá fornecer um print com o placar e o tempo de jogo até o momento da desconexão. Os jogadores em situação de partidas reiniciadas deverão jogar considerando o tempo restante do relógio, possíveis expulsões possíveis substituições e os gols marcados antes da queda;

7.7. Será mais difícil tomar decisões quanto às contestações pós-jogo, então recomenda-se que qualquer problema seja apresentado durante a partida e não após o jogo. A decisão de um árbitro é final e soberana;

7.8. Os (as) estudantes atletas deverão após o término de qualquer partida reportar o resultado na plataforma de torneios Battlefy, fornecendo um print do placar final do jogo de ida e de volta.

7.9. O relatório de partida deverá ser postado sempre pelo vencedor do confronto;

8. DOS WO'S E DESCLASSIFICAÇÕES:

8.1. Os(as) estudantes atletas deverão estar no lobby da partida no horário definido pela organização. Os jogadores têm direito a, no máximo, 15(quinze) minutos de atraso;

8.2. Um estudante atleta afetado por desconexão terá até 15 (quinze) minutos para retomar a partida antes de levar um WO;

8.3. O(a) estudante atleta que não estiver presente no horário estipulado para uma partida sofrerá um WO e o adversário vencerá a partida pelo placar de 3x0;

8.4. São levados em consideração os seguintes critérios para a validação de WOs:

- a) Ausência do jogador no lobby dentro do tempo estipulado;
- b) Ausência de resposta do jogador no Discord oficial da competição;
- c) Ausência de relatórios de partidas após a conclusão da partida;

8.5. Nos casos em que ambos os(as) estudantes atletas não compareçam para o seu confronto, por qualquer motivo que seja, será decretado o duplo WO. Um duplo WO elimina ambos os(as) estudantes atletas da competição;

8.6. Os(as) estudantes atletas que esquecerem de reportar seus resultados na plataforma de torneio sofrem WO. Avança para a próxima rodada seu oponente outrora derrotado;

8.7. Um estudante atleta está sujeito a desclassificação caso descumpra qualquer condição presente neste regulamento;

9. DO CÓDIGO DE CONDUTA:

9.1. Todos os participantes do evento concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensas ou agressões a qualquer participante ou aos organizadores do evento acarretará em punição direta à equipe infratora;

9.2. A CBDU se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todos os Replays dos jogos realizados;

9.3. Cheating e Fraude:

- a) Todas as denúncias devem ser enviadas para esports.cbdu@gmail.com. Está será encaminhada ao STJDU (Superior Tribunal de Justiça Desportiva Universitário) que avaliará o caso;
- b) Ao se inscrever na competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

9.4. Atualização de versão do EA Sports FC:

- a) Caso haja alguma atualização do jogo durante uma partida, poderá ser solicitado pause pelos administradores para que o servidor seja atualizado e a partida restaurada;

10. DISPOSIÇÕES GERAIS:

10.1. Desistência da equipe:



- a) Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 3x0 por administradores, em casos de punições, WOs etc;
- b) Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do campeonato, esta decisão não poderá ser revertida;

10.2. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos Operadores de liga do **JUBs RN 2025**;

11. 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

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.
2. AS EQUIPES/ESTUDANTES ATLETAS DEVEM:
 - 2.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
 - 2.2. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade;
 - 2.3. Ter uma conta Riot válida, não podendo este ser alterado durante todo o período de competição;
 - a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;
 - 2.4. Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo;
 - 2.5. Só é permitido que um(a) estudante atleta represente uma única instituição de ensino superior, ou seja, fica vedado que o(a) mesmo jogue em duas equipes distintas.
 - 2.6. A equipe só pode ser formada por jogadores da mesma instituição de ensino superior (IES);
 - 2.7. Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade;
 - 2.8. Durante a etapa Online, é responsabilidade do(a) estudante atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu computador, estabilidade de conexão, atualização do jogo.
 - 2.9. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Esportivos disponíveis no site oficial da CBDU em <http://www.cbdu.org.br>.
3. A COMPETIÇÃO SERÁ REALIZADA NA CATEGORIA CONFORME DESCRITO ABAIXO:
 - 3.1 Equipe, podendo ser mista ou não;
 - 3.2 O Jogo compreende o software para Computador intitulado League of Legends, desenvolvido pela Riot Games.
 - 3.3 Para a etapa online, cada equipe deverá ter no mínimo 05(cinco) estudantes atletas titulares, e no máximo 02(dois) reservas opcionais, obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição.
 - 3.4 Para a etapa presencial, cada equipe deverá ter apenas 05(cinco) estudantes titulares, obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição.
 - 3.5 Todos os jogadores participantes devem ter conta válida e estar na mesma equipe na plataforma indicada pelo Operador de liga;
4. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:
 - 4.1. A competição é dividida em 4 etapas sendo estas:
 - a) Qualify Online;
 - b) Playoff Online;
 - c) ELITE EIGHT Presencial;
 - 4.2. Da etapa online:
 - 4.2.1. Etapa Qualify Online;
 - a) Formato suíço, sendo o número de rodadas definidas a depender do número de inscritos, sendo 3 o mínimo e 6 o máximo.

- b) As equipes jogam contra adversários de desempenho W-L semelhante.
 - c) Ao atingir 3 derrotas em confrontos, a equipe não disputará mais partidas nesta etapa.
 - d) As equipes não devem enfrentar o mesmo adversário duas vezes na mesma fase, se possível.
 - e) O pareamento dos confrontos será aleatório.
 - f) Os confrontos serão disputados em melhor-de-três (MD3) no modo Fearless Draft.
 - g) Ao final da etapa Qualify Online, as melhores equipes ranqueadas estarão classificadas para a etapa Presencial.
 - g1. Se duas equipes do mesmo estado estiverem no top 16, elas serão obrigadas a se enfrentar na Etapa de Playoffs para disputa da vaga.
 - g2. Se houver três ou mais equipes do mesmo estado estiverem no top 16, apenas as duas melhores ranqueadas se classificam para Etapa de Playoffs para disputa da vaga.
 - g2.1. A vaga anteriormente preenchida será remanejada para a melhor equipe ranqueada.
- 4.2.2. Etapa Playoff Online;
- a) Chaveamento em formato eliminação simples em confronto melhor-de-3 (MD3);
 - b) Equipes do mesmo estado são obrigadas a se enfrentar;
 - c) Se possível, o confronto das equipes seguirá a partir da colocação das equipes na etapa do Qualify Online.

Confrontos PLAYOFFS Online*		
1º Colocado	X	16º Colocado
2º Colocado	X	15º Colocado
3º Colocado	X	14º Colocado
4º Colocado	X	13º Colocado
5º Colocado	X	12º Colocado
6º Colocado	X	11º Colocado
7º Colocado	X	10º Colocado
8º Colocado	X	9º Colocado
*Essa tabela é um exemplo e os confrontos podem ser diferentes caso jogadores do mesmo estado sejam obrigados a se enfrentar.		

Os 8 melhores jogadores se classificam para o JUBs RN 2025 - eSports ELITE EIGHT PRESENCIAL;
*Só será permitida a classificação de 1 equipe de cada estado para a etapa ELITE EIGHT Presencial;

4.2.3. O cronograma da etapa online será conforme descrito na tabela abaixo:

JUBs RN 2025 Etapa on-line	CRONOGRAMA									
	QUI 03/jul	DOM 06/jul	DOM 13/jul	DOM 20/jul	DOM 27/jul	DOM 27/ago	DOM 03/ago	QUA 13/ago	DOM 17/ago	
LEAGUE OF LEGENDS	RI 19h00	C 14h00	C 14h00	C 14h00	C 14h00	C 14h00	C 14h00	C 14h00	C 19h00	C 14h00

LEGENDA: RI – Reunião Informativa C – Competição

OBS: Podendo estas datas acima serem alteradas conforme necessidades

4.3. Um novo formato poderá ser apresentado em reunião informativa para se adequar a quantidade de equipes participantes;

4.4. DO JUBs RN 2025 - eSports ELITE EIGHT PRESENCIAL;

- a) Conforme regulamento Geral, só será permitida a classificação de 1 equipe de cada estado para a etapa ELITE EIGHT Presencial;
- b) Nesta etapa, os estudantes atletas deverão estar devidamente uniformizados conforme consta no Regulamento Geral da competição;
- c) O formato da etapa presencial será apresentado em nova Reunião Informativa presencial realizada em Natal-RN;
- d) Os estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral serão impedidos de competir e um relatório será encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções;

5. DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS:

- 5.1. O horário das partidas estará disponível nos boletins técnicos da modalidade, bem como no grupo de WhatsApp da modalidade contendo um representante de cada equipe, no caso, o(a) capitão(ã);
- 5.2. Os Operadores de liga podem, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível.
- 5.3. Os(as) estudantes atletas deverão estar online com ao menos 30 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um estudante atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas;
- 5.4. Os Operadores de liga podem a qualquer momento solicitar que um ou mais estudantes realizem verificação de integridade ligando câmera, exibindo o rosto e documentação.
- 5.5. Os Operadores de liga podem a qualquer momento verificar a integridade dos equipamentos do estudante.

6. Configuração da partida;

- 6.1. As configurações das partidas devem seguir as seguintes instruções:

Mapa:	Summoner's Rift
Tamanho de Time:	5
Permitir Espectadores:	Apenas Saguão
Tipo de Jogo:	Alternada Torneio

- 6.2. Todas as partidas serão criadas no modo "Alternada Torneio". Caso o modo competitivo esteja indisponível, um árbitro pode autorizar a criação no modo regular. Nesse caso, picks/bans e a escolha de Campeões será feita via chat sob a supervisão da coordenação. Jogadores podem jogar com qualquer Campeão escolhido pelo time, mas é necessário informar a sua escolha para a equipe adversária e juízes antes do início da partida.
- 6.3. Troca de Campeão
 - a) As Equipes devem completar todas as trocas de Campeões antes da marca de 20 segundos durante a fase de trocas. O não cumprimento desta regra é passível de penalidade ao Jogador e Equipe.
 - b) O processo de Seleção de Campeões não será refeito caso algum Jogador tenha escolhido o Campeão errado.
- 6.4. Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Campeões, skins, Runas, Itens ou Feitiços de Invocador, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da organização;
- 6.5. Limite de tempo para iniciar a partida:

- a) A equipe deve entrar com no mínimo 5 jogadores na partida e iniciar dentro de até 15 minutos após o horário agendado da partida;
- b) Se a equipe não iniciar dentro do prazo estipulado, o administrador deve ser chamado para verificar o motivo, se necessário o WO será aplicado;
- c) O Reporte deve ser realizado no momento do ocorrido, não será aceito Reporte ao final da partida;

6.6. Caso uma equipe não compareça por conta de uma partida do mesmo campeonato que ainda estiver em andamento, o juiz deve estipular um prazo para a partida começar, caso não inicie no horário, o juiz poderá determinar o resultado;

6.7. Serão divulgadas as tabelas de pontuações após a finalização das partidas por meio dos Boletins Técnicos da modalidade;

7. DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO ESPECÍFICAS:

7.1. Modo Fearless Draft

a) No Modo Fearless, campeões escolhidos por uma Equipe não poderão ser utilizados novamente durante o mesmo confronto por nenhuma das Equipes. Por exemplo, se Equipe A escolher Aatrox, Sejuani, Orianna, Xayah e Rakan na Seleção de Campeões do primeiro Jogo de uma Partida Md3, tanto a Equipe A quanto a Equipe B não poderão jogar com nenhum desses campeões bloqueados pelo resto do confronto, independentemente de vitória ou derrota em cada Jogo.

b) No caso de um Jogador escolher um campeão que foi bloqueado pelo Modo Fearless, a Seleção de Campeões será refeita imediatamente a partir do momento que o erro foi cometido e a Equipe que cometeu o erro será advertida e posteriormente penalizada em caso de reincidência.

7.2. Jogo: Uma instância de competição no mapa Summoner's Rift até que um vencedor seja determinado através de um dos métodos a seguir, que ocorrer primeiro:

- a) A conclusão do objetivo final (destruição do Nexus);
- b) Vitória por julgamento;

7.3. Confronto (Série): Uma série de jogos, disputados até que um time vença a maioria do total de jogos. Ex: vencer dois jogos de três ("melhor-de-três"); A equipe vencedora avançará para a próxima fase no torneio;

7.4. Situações Extraordinárias: Caso ocorra situação extraordinária que impeça a participação da equipe em alguma das rodadas, como por exemplo, tragédias naturais ou acidentes que impossibilitem a realização da partida, falecimento de integrante da equipe ou interrupções nas atividades, serão avaliadas pelos árbitros que informarão se haverá alteração na programação - com a brevidade possível - a todos os envolvidos.

7.5. Escolha de Lados: Na etapa Qualify online, a escolha de lados será pré-selecionada e informada a cada equipe previamente. Para os jogos seguintes da mesma série, o time imediatamente derrotado terá o direito de escolha de lado do próximo mapa. Na etapa Playoffs Online, a equipe com melhor Seed terá prioridade na escolha de lado no primeiro mapa. Para os mapas seguintes da mesma série, o time imediatamente derrotado terá o direito de escolha de lado do próximo mapa.

7.6. O modo competitivo acontece da seguinte maneira:

- a) Time Azul = A; Time Vermelho = B;
- b) Fase de Bans 1: A B A B A B;
- c) Fase de Picks 1: A B B A A B;

d) Fase de Bans 2: B A B A;

e) Fase de Picks 2: B A A B;

7.6.1. Não haverá reinício da partida (remake) caso o jogador escolha o campeão errado. Não haverá pick coringa (escolha de um campeão no lugar de outro) em nenhuma das fases;

7.6.2. As equipes devem completar todas as trocas antes da marca de 10 segundos durante a fase de trocas. O não cumprimento deste item pode resultar em punições ao jogador e a equipe. Não haverá reinício da partida (remake) caso o jogador fique com o campeão errado;

7.6.3. Um jogo será iniciado imediatamente após o processo de pick e bans, salvo decisão contrária de um dos Árbitros. Os jogadores não têm permissão para sair da partida durante o tempo entre o fim dos picks e bans e o início do jogo, também conhecido como “tempo de carregamento”. Qualquer anotação ou material impresso que os times possam ter usado durante a etapa de pick e bans deve ser recolhido antes da partida começar;

7.6.4. Caso ocorra um Bugspat, desconexão ou qualquer outra falha que interrompa o processo de iniciação do jogo e previna um jogador de se conectar a um jogo no início dele, a partida deve ser imediatamente pausada até que os 10 jogadores se conectem à partida;

7.6.5. Remake do Jogo: As decisões de quais condições justificam um remake ficam somente a critério da Coordenação de Modalidade.

7.6.6. Jogo Salvo (“JS”) se refere a um jogo em que os dez jogadores se conectaram e que tenha progredido a um ponto de interação relevante entre as duas equipes. Quando um jogo atinge o status JS, o período em que remakes podem ocorrer se encerra, e o jogo passa a ser considerado oficial a partir desse momento. Depois de atingido o JS, os reinícios de jogos apenas serão permitidos em condições especiais. Exemplos de condições que iniciam o JS:

a) Qualquer ataque ou habilidade que acerte as tropas, monstros da selva, estruturas ou Campeões inimigos;

b) Visão é estabelecida entre as duas equipes adversárias;

c) Invadir, estabelecer visão ou usar habilidade de skillshot na selva adversária por qualquer time, o que inclui tanto sair do rio ou entrar no arbusto conectado à selva inimiga;

d) O jogo atinge a marca de 2 minutos (00:02:00);

7.6.7. Remake antes do JS: A seguir, exemplos de situações em que o jogo pode sofrer remake antes que o JS seja atingido;

7.6.7.1. Caso um jogador perceba que Runas e suas configurações não foram carregados corretamente entre o lobby da partida e o jogo. Se as configurações não puderem ser corrigidas, o jogo pode sofrer remake;

7.6.7.2. Se um árbitro determina que dificuldades técnicas não permitem que o jogo se inicie. Ex: Uma equipe não estar na posição adequada para determinados eventos, como o nascimento das tropas;

7.6.7.3. Remake após o JS: A seguir, exemplos de situações em que o jogo pode sofrer remake após o JS ter sido declarado;

7.6.7.4. Caso um bug crítico ocorra em qualquer momento durante o jogo que altere significativamente o status do jogo ou as mecânicas de gameplay;

7.6.7.5. Caso um árbitro determine que as condições do ambiente sejam prejudiciais (Ex: barulho excessivo, clima hostil, riscos de segurança, instabilidade de servidor);

7.6.8. Confirmação da configuração dos Jogadores: Cada capitão de equipe deve se certificar de que todos os jogadores de sua equipe terminaram suas configurações (incluindo Runas e feitiços de invocador), antes que o JS seja estabelecido. Depois de estabelecido o JS, não haverá remake em virtude de qualquer falha nesse processo;

7.7. Jogo Finalizado: Caso ocorra uma dificuldade técnica que possa levar o árbitro a declarar um remake da partida, a coordenação de modalidade pode declarar o jogo como finalizado, concedendo a vitória a um dos times. Se uma partida já tem mais de 20 minutos (00:20:00), a coordenação pode declarar a seu critério que a derrota para uma equipe não poderia mais ser evitada com um grau de certeza, se todos os critérios abaixo estiverem acontecendo simultaneamente;

- a) A Diferença de Ouro entre os times for maior que 33%;
- b) A Diferença no número de torres destruídas entre as equipes for maior que sete (7);
- c) A diferença no número de inibidores destruídos for maior que dois (2);

7.8. Obrigações Pós-jogo: Jogadores serão informados de qualquer obrigação pós-partida, o que pode incluir, mas não se limita a, aparições na mídia, entrevistas ou discussões adicionais de qualquer fato ocorrido durante as partidas;

7.9. Uso do pause: Jogadores podem apenas pausar uma partida imediatamente seguindo um dos eventos abaixo, mas eles devem informar a razão da pausa a um Árbitro imediatamente após a ação. Razões que justificam um pedido de pausa incluem:

- a) Perda de conexão não intencional;
- b) O mau funcionamento de um hardware ou software (ex: energia do monitor, problemas com periféricos, bugs dentro do jogo)
- c) Interferência física com o jogador;

7.10. Retornando ao jogo: Os jogadores não têm permissão para recomeçar o jogo após uma pausa. A partida só pode ser reiniciada após ambas as equipes se certificar de que todos os jogadores estão prontos para reiniciar a partida;

7.11. Na etapa Online, cada equipe terá até 10 minutos de pause técnico. Se desejar a equipe adversária poderá ceder parte do seu tempo para a outra equipe;

7.12. Na etapa Presencial, o tempo de pause técnico será o necessário para solucionar o problema;

8. DO CÓDIGO DE CONDUTA:

8.1. Todos os participantes do evento concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensas ou agressões a qualquer participante ou aos organizadores do evento acarretará em punição direta à equipe infratora;

8.2. A CBDU se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todos os Replays dos jogos realizados;

8.3. Cheating e Fraude:

- a) Todas as denúncias devem ser enviadas para esports.cbdu@gmail.com. Está será encaminhada ao STJDU (Superior Tribunal de Justiça Desportiva Universitário) que avaliará o caso;
- b) Ao se inscrever na competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

8.4. Atualização de versão do jogo e Falha nos servidores:

- a) Caso haja alguma atualização do jogo durante uma partida, poderá ser solicitado pause técnico para que o servidor seja atualizado e a partida restaurada.



b) Caso haja alguma falha no sistema, as equipes devem parar a partida usando o Pause Técnico e informar ao administrador da competição por meio do Discord da competição.

9. DISPOSIÇÕES GERAIS:

9.1. Desistência da equipe:

- a) Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 1x0 por administradores, em casos de punições, WOs etc;
- b) Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do campeonato, esta decisão não poderá ser revertida;

9.2. Atitudes antidesportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos Operadores de liga do **JUBs RN 2025**;

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



REGULAMENTO ESPECÍFICO – VALORANT

1. A competição de Valorant 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;
2. AS EQUIPES/ESTUDANTES ATLETAS DEVEM:
 - 2.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
 - 2.2. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade;
 - 2.3. Ter uma conta Riot válida;
 - a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;
 - 2.4. Ter uma conta Battlefy válida;
 - 2.5. Os estudantes devem jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo.
 - 2.6. Só é permitido que um(a) estudante atleta represente uma única instituição de ensino superior, ou seja, fica vedado que o(a) mesmo jogue em duas equipes distintas;
 - 2.7. A equipe só pode ser formada por jogadores da mesma instituição de ensino superior (IES);
 - 2.8. Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade;
 - 2.9. Durante a etapa Online, é responsabilidade do(a) estudante-atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu computador, estabilidade de conexão, atualização do jogo.
 - 2.10. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Esportivos disponíveis no site oficial da CBDU em <http://www.cbdu.org.br>.
3. A COMPETIÇÃO SERÁ REALIZADA NA CATEGORIA CONFORME DESCRITO ABAIXO:
 - 3.1. O Jogo compreende o software para Computador intitulado Valorant, desenvolvido pela Riot Games.
 - 3.2. Cada equipe deverá ter 5 componentes titulares, e no máximo 2 reservas na fase online (opcional) obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição;
 - 3.3. Para a etapa presencial, cada equipe deverá ter apenas 5 estudantes titulares, obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição.
 - 3.4. Todos os jogadores participantes devem ter conta válida e estar na mesma equipe na plataforma indicada pelo Operador de liga;
 - 3.5. Todos os jogadores participantes devem estar na mesma equipe na plataforma indicada pelo Operador de liga.
4. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:
 - 4.1. A competição é dividida em 4 etapas sendo estas:
 - a) Qualify Online;
 - b) Playoff Online;
 - c) ELITE EIGHT Presencial;
 - 4.2. Da etapa online:
 - 4.2.1. Etapa Qualify Online;

- a) Formato suíço, sendo o número de rodadas definidas a depender do número de inscritos, sendo 3 o mínimo e 6 o máximo.
- b) As equipes jogam contra adversários de desempenho W-L semelhante.
- c) Ao atingir 3 derrotas em confrontos, a equipe não disputará mais partidas nesta etapa.
- d) As equipes não devem enfrentar o mesmo adversário duas vezes na mesma fase, se possível.
- e) O pareamento dos confrontos será aleatório.
- f) Os confrontos serão disputados em melhor-de-três (MD3).
- g) Ao final da etapa Qualify Online, as melhores equipes ranqueadas estarão classificadas para a etapa Presencial.
 - g1. Se duas equipes do mesmo estado estiverem no top 16, elas serão obrigadas a se enfrentar na Etapa de Playoffs para disputa da vaga.
 - g2. Se houver três ou mais equipes do mesmo estado estiverem no top 16, apenas as duas melhores ranqueadas se classificam para Etapa de Playoffs para disputa da vaga.
 - g2.1. A vaga anteriormente preenchida será remanejada para a melhor equipe ranqueada.

4.2.2. Etapa Playoff Online;

- a) Chaveamento em formato eliminação simples em confronto melhor-de-3 (MD3);
- b) Equipes do mesmo estado são obrigadas a se enfrentar;
- c) Se possível, o confronto das equipes seguirá a partir da colocação das equipes na etapa do Qualify Online.

CONFRONTOS PLAYOFFS ONLINE*		
1º Colocado	X	16º Colocado
2º Colocado	X	15º Colocado
3º Colocado	X	14º Colocado
4º Colocado	X	13º Colocado
5º Colocado	X	12º Colocado
6º Colocado	X	11º Colocado
7º Colocado	X	10º Colocado
8º Colocado	X	9º Colocado
*Essa tabela é um exemplo e os confrontos podem ser diferentes caso jogadores do mesmo estado sejam obrigados a se enfrentar.		

As 8 melhores equipes se classificam para o JUBs RN 2025 - eSports ELITE EIGHT PRESENCIAL;

*Só será permitida a classificação de 1 equipe de cada estado para a etapa ELITE EIGHT Presencial;

4.3. O cronograma da etapa online será conforme descrito na tabela abaixo:

JUBs RN 2025 Etapa on-line	CRONOGRAMA							
	QUI 03/jul	SAB 05/jul	SAB 12/jul	SAB 19/jul	SAB 26/jul	SAB 02/ago	QUI 14/ago	SAB 16/ago
VALORANT	RI 20h00	C 14h00	C 14h00	C 14h00	C 14h00	C 14h00	C 19h00	C 14h00

LEGENDA: RI – Reunião Informativa C – Competição

OBS: Podendo estas datas acima serem alteradas conforme necessidades

4.4. Um novo formato poderá ser apresentado em reunião informativa para se adequar a quantidade de equipes participantes;

4.5. DO JUBs RN 2025 - eSports ELITE EIGHT PRESENCIAL;

- a) Conforme regulamento Geral, só será permitida a classificação de 1 equipe de cada estado para a etapa FINAL EIGHT Presencial;
- b) Nesta etapa, os estudantes atletas deverão estar devidamente uniformizados conforme consta no Regulamento Geral da competição;
- c) O formato da etapa presencial será apresentado em nova Reunião Informativa presencial realizada em Natal-RN;
- d) Os estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral serão impedidos de competir e um relatório será encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções;
- e) O formato da etapa presencial será apresentado em nova Reunião Informativa presencial.

5. DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS:

- 5.1. O horário das partidas estará disponível nos boletins técnicos da modalidade, bem como no grupo de WhatsApp da modalidade contendo um representante de cada equipe, no caso, o(a) capitão(ã);
- 5.2. Os Operadores de liga podem, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível.
- 5.3. Os(as) estudantes atletas deverão estar online com ao menos 30 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um estudante-atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas;
- 5.4. Os Operadores de liga podem a qualquer momento solicitar que um ou mais estudantes realizem verificação de integridade ligando câmera, exibindo o rosto e documentação.
- 5.5. Os Operadores de liga podem a qualquer momento verificar a integridade dos equipamentos do estudante.

6. Configuração da partida.

6.1. As configurações das partidas devem seguir as seguintes instruções:

Tipo de Partida:	Jogo Personalizado;
Modo:	Padrão;

OPÇÕES DE PARTIDA PERSONALIZADA	
Permitir Cheats:	Desligado;
Modo Torneio:	Ligado;
Prorrogação:	Ligado;
Jogar Por Todas as Rodadas:	Desligado;
Ocultar Histórico de Partidas:	Desligado;

6.2. Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Agentes, skins, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da organização.

7. DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO ESPECÍFICAS:

7.1. Limite de tempo para iniciar os vetos:

- a) A equipe deve terminar os vetos e iniciar a partida dentro do prazo de 10 minutos após o horário pré determinado de início, caso a equipe esteja ausente e não libere o servidor, a equipe adversária poderá solicitar o WO (1x0) no

mapa chamando um administrador;

b) Caso a solicitação seja feita após a equipe prosseguir com os vetos ou liberar o servidor no limite do tempo, ela não será aceita;

c) Não será aplicado o WO se a equipe realizar o veto nos últimos segundos e solicitar o WO para o adversário;

7.2. Limite de tempo para iniciar a partida:

a) A equipe deve entrar com no mínimo 5 jogadores na partida e iniciar dentro de até 15 minutos após o horário agendado da partida;

b) Se a equipe não iniciar dentro do prazo estipulado, o administrador deve ser chamado para verificar o motivo, se necessário o WO será aplicado;

c) O Report deve ser realizado no momento do ocorrido, não será aceito Report ao final da partida;

7.3. Caso uma equipe não compareça por conta de uma partida do mesmo campeonato que ainda estiver em andamento, o juiz deve estipular um prazo para a partida começar, caso não inicie no horário, o juiz poderá determinar o resultado;

7.4. Serão divulgadas as tabelas de pontuações após a finalização das partidas por meio dos Boletins Técnicos da modalidade;

7.5. Os vetos devem ser realizados no chat da partidas.

7.6. Os mapas serão anunciados pelo operador de liga na reunião informativa. Preferencialmente os mapas em disputa serão os da rotação competitiva da Valde, porém o Operador de liga pode modificar a lista de mapas disponíveis caso considere necessário.

a) O Operador de liga deve anunciar a mudança em tempo que considere justo.

7.7. Confronto melhor-de-1 (MD1):

a) Equipe A veta um mapa;

b) Equipe B veta um mapa;

c) Equipe A veta um mapa;

d) Equipe B veta um mapa;

e) Equipe A veta um mapa;

f) Equipe B veta um mapa;

g) Será jogado o mapa restante. Equipe A escolhe se irá começar como Atacante ou como Defensor;

7.7.1. A definição de Equipe A e Equipe B será pré-definida na etapa online;

7.8. Confronto melhor-de-3 (MD3):

a) Equipe A veta um mapa;

b) Equipe B veta um mapa;

c) Equipe A escolhe um mapa (Equipe B escolhe o lado que começa);

d) Equipe B escolhe um mapa (Equipe A escolhe o lado que começa);

e) Equipe A veta um mapa;

f) Equipe B veta um mapa;

g) Em caso de empate, será utilizado o mapa restante para a terceira partida. Equipe A escolhe se irá começar como Atacante ou como Defensor;

7.8.1. A definição de Equipe A e Equipe B será pré-definida na etapa online;

7.9. Uso do pause:

- a) Quando necessário, a equipe deve utilizar o pause técnico. É permitido o uso de apenas 1 pause técnico por mapa para cada equipe.
- b) Regras de **pause tático** serão regidas pela mecânica do jogo;
- c) Cada equipe poderá usar até 10 minutos de pause técnico;
- d) Caso a equipe abuse da função pause, o administrador deverá ser chamado durante o confronto. Reclamações posteriores não serão aceitas;

7.10. Uso de Bugs e Glitches:

- a) O uso intencional de bugs, glitches ou erros do jogo serão avaliados pelos Administradores da competição e a equipe poderá ser penalizada.

7.11. Falha no sistema e servidores:

- a) Caso haja alguma falha no sistema, as equipes devem parar a partida usando o “Pause Técnico” e informar ao administrador da competição por meio do Discord/TeamSpeak da competição para que seja decidido o que será feito;
- b) Quando uma partida parar, o administrador tentará restaurar o último round disponível da partida, caso não seja possível a partida deverá continuar independente do resultado atual;

7.12. Queda do servidor:

- a) A organização tentará restaurar a partida no round anterior à queda, caso seja possível. Caso não exista a possibilidade, a partida deverá seguir. Caso uma das equipes não concorde com tal medida, será aplicado WO;

7.13. Backups durante a partida por motivos externos:

- a) Será realizado o backup somente se o jogador cair durante o freeze time. A equipe deve aplicar o pause técnico antes do início do round, após isso, mesmo que jogadores travem ou caiam durante o round não será realizado backup;
- b) O administrador deverá ser chamado no chat do Discord para realizar o backup;

7.14. Atualização de versão do Valorant:

- a) Caso haja alguma atualização do jogo durante uma partida, poderá ser solicitado pause pelos administradores para que o servidor seja atualizado e a partida restaurada;

7.15. Na hipótese de um jogador sair do servidor durante uma atualização será responsabilidade das equipes usarem o “Pause Técnico” na partida, saírem do servidor e comunicar um administrador para que a partida seja restaurada após a atualização do servidor;

8. DO CÓDIGO DE CONDUTA:

8.1. Todos os participantes do evento concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensas ou agressões a qualquer participante ou aos organizadores do evento acarretará em punição direta à equipe infratora;

8.2. O administrador deve ser chamado no chat do Discord/TeamSpeak no momento do ocorrido. O caso será analisado no mesmo instante ou caso o Operador de Liga solicite, a partida deverá acontecer até final e decidirá a punição após o término da mesma;

8.3. Demos e Replays:

a) A CBDU se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todos os Replays dos jogos realizados; Caso existam problemas com as demos da partida, a CBDU se compromete a fazer o possível para recuperação das mesmas. Partidas não finalizadas não possuem Demos.

8.4. Cheating e Fraude:

a) Todas as denúncias devem ser enviadas para esports.cbdu@gmail.com. Está será encaminhada ao STJDU (Superior Tribunal de Justiça Desportiva Universitário) que avaliará o caso;

b) Ao se inscrever na competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

9. DISPOSIÇÕES GERAIS:

9.1. Desistência da equipe:

a) Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 2x0 por administradores, em casos de punições, WOs etc;

b) Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do campeonato, esta decisão não poderá ser revertida;

9.2. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos Operadores de liga **do JUBs RN 2025**;

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