



REGULAMENTO ESPECÍFICO DO CLASH ROYALE

1. A competição de Clash Royale será realizada de acordo com este regulamento. Todos os(as) estudantes atletas devem estar ciente 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 este ser alterado durante todo o período de competição;
 - 2.3.1. A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios.
 - 2.3.2. 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.
 - 2.4.1. 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 IES, ou seja, fica vedado que o(a) mesmo jogue por IES 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 JUGs 2024 – e-Sports, descritas no Regulamento Geral.
 - 2.9. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição, bem como no Discord oficial da competição.
3. A competição será realizada na categoria conforme descrito abaixo:
 - 3.1. O jogo compreende o software para dispositivos móveis intitulado Clash Royale, desenvolvido pela empresa SuperCell Inc.
 - 3.2. A Plataforma compreende os sistemas operacionais para dispositivos móveis Android e IOS;



- 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;
- 3.5. Durante a etapa presencial, é de responsabilidade da organização a estabilidade de conexão.
 - 3.5.1. Na etapa presencial, só estará disponível WI-Fi compatível com equipamento que suporte a frequência 5 GHz.
 - 3.5.2. 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.
- 3.6. O JUGs 2024 – Clash Royale contemplará os naipes:
 - 3.6.1. Individual Masculino.
 - 3.6.2. Individual Feminino.
4. Das fases e etapas de competição:
 - 4.1. A competição será realizada em naipes feminino e masculino, e dividido em 4 (quatro) etapas:
 - 4.1.1. Qualify Online 1.
 - 4.1.2. Qualify Online 2.
 - 4.1.3. Grupos Online.
 - 4.1.4. Elite Eight Presencial.
 - 4.2. Da etapa online:
 - 4.2.1. Etapa Qualify Online 1:
 - 4.2.1.1. Chaveamento em formato eliminação dupla em confrontos melhor-de-três (MD3).
 - 4.2.1.2. Os confrontos serão disputados no modo clássico de partidas 1x1 sem banimentos de cartas.
 - 4.2.1.3. O uso de Cartas Evoluídas está proibido. O uso de uma carta evoluída fará o usuário perder automaticamente a partida (não o confronto).
 - 4.2.1.4. Os 8 (oito) melhores jogadores se classificam para a etapa Grupos Online.
 - 4.2.2. Etapa Qualify Online 2:
 - 4.2.2.1. Chaveamento em formato eliminação dupla em confrontos melhor-de-três (MD3).
 - 4.2.2.2. Os confrontos serão disputados no modo clássico de partidas 1x1 sem banimentos de cartas;
 - 4.2.2.3. O uso de Cartas Evoluídas está proibido. O uso de uma carta evoluída fará o usuário perder automaticamente a partida (não o confronto).



- 4.2.2.4. Os 8 (oito) melhores jogadores se classificam para a etapa Grupos Online.
- 4.2.3. Etapa Grupos Online:
- 4.2.3.1. Os 16 (dezesesseis) estudantes atletas classificados disputarão a fase de grupos onde todos irão enfrentar todos dentro do seu respectivo grupo.
- 4.2.3.1.1. os confrontos serão melhor-de-três (MD3).
- 4.2.3.1.2. Jogadores do mesmo estado devem ficar no mesmo grupo.
- 4.2.3.2. Os confrontos serão disputados no modo clássico de partidas 1x1 sem banimentos de cartas, com exceção do item “4.2.3.3.”.
- 4.2.3.3. O uso de Cartas Evoluídas está proibido. O uso de uma carta evoluída fará o usuário perder automaticamente a partida (não o confronto).
- 4.2.3.4. Os 8 (oito) melhores jogadores de cada naipe se classificam para o JUGs 2024 – eSports Elite Eight Presencial.
- *Só será permitida a classificação de 1 (uma) equipe de cada IES para a etapa Elite Eight Presencial.
- 4.2.3.5. Se a final de fase grupos, dois ou mais jogadores estiverem empatados (com o mesmo número de vitórias), os seguintes critérios de desempate serão aplicados, nessa ordem:
- 4.2.3.5.1. Maior número de vitórias em confrontos.
- 4.2.3.5.2. Confronto direto.
- 4.2.3.5.3. Maior saldo de vitórias únicas (vitórias únicas – derrotas únicas = Saldo).
- 4.2.3.5.4. Maior saldo de coroas.
- 4.2.3.5.5. Novo confronto entre os empatados.
- 4.3. As partidas de desempate ocorrerão logo após a última partida da fase de grupos.
- 4.4. Os(as) 8 (oito) estudantes atletas melhores colocados(as) de cada naipe na etapa online estarão classificados(as) para o JUGS 2024 – eSports ELITE EIGHT PRESENCIAL.
- 4.5. O cronograma da etapa on-line será definido pela Direção Técnica da FGDU e comunicada em boletim informativo.
- 4.6. O operador de liga irá informar os horários das partidas de acordo com o fuso horário de Brasília.
- 4.7. Um novo formato poderá ser apresentado em reunião informativa para se adequar a quantidades de jogadores participantes.
5. Do JUGs 2024 – eSports Elite Eight Presencial:



- 5.1. Só será permitida a classificação de 1 (um) estudante atleta de cada estado, em cada naípe, para o JUGs 2024 – eSports Elite Eight Presencial.
- 5.2. Nesta etapa, os estudantes atletas deverão estar devidamente uniformizados conforme consta no Regulamento Geral.
- 5.3. Os(as) estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral serão impedidos de competir no seu 1º dia de participação, 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 Goiânia-Go.
6. Do processo de partida:
 - 6.1. Para a disputa de fase de grupos, os jogadores devem entrar no clã do torneio e aguardar orientação do operador de liga.
 - 6.2. Os(as) estudantes atletas deverão estar on-line com ao menos 15 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um estudante atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada W.O., e punições adicionais poderão ser aplicadas.
 - 6.3. 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 atletas sobre a alteração o mais rápido possível.
 - 6.4. 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) estudante atletas serão informados quando deverão voltar para o local de partidas. O descumprimento dos prazos estipulados poderá acarretar em penalidades.
 - 6.5. O(a) estudante atleta que não estiver presente no horário estipulado para uma partida sofrerá um W.O. e o adversário vencerá a partida pelo placar de 2x0.
 - 6.6. São levados em consideração os seguintes critérios para a validação de W.Os.:
 - 6.6.1. Ausência do jogador no lobby dentro do tempo estipulado.
 - 6.6.2. Ausência de resposta do jogador no Discord oficial da competição.
7. 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.



- 7.1. 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 e punição direta à equipe infratora.
- 7.2. A FGDU se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todos os Replays dos jogos realizados.
- 7.3. Cheating e Fraude:
 - 7.3.1. Todas as denúncias devem ser encaminhadas para a Secretaria da FGDU. Esta será encaminhada ao TJDU (Tribunal de Justiça Desportiva Universitária) que avaliará o caso.
 - 7.3.2. Ao se inscrever na competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.
- 7.4. A atualização de versão do Clash Royale:
 - 7.4.1. 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. Disposições Gerais:
 - 8.1. Desistência da equipe:
 - 8.1.1. Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 2x0 por administradores, em caso de punições, W.Os. etc.
 - 8.1.2. Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do campeonato, esta decisão não poderá ser revertida.
 - 8.2. Atitudes antidesportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos operadores de liga do JUGs 2024.
9. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.