

REGULAMENTO E-SPORTS 2020
PRÉVIA DOS VIII JOGOS ESTUDANTIS DA CIANSP



REGRAS GERAIS DA COMPETIÇÃO

Os E-Sports é uma competição onde teremos duas modalidades com diversas atividades. Promovido pelas escolas da Congregação das Irmãs Auxiliares de Nossa Senhora da Piedade, que ficarão responsáveis pela sua organização e execução, tendo como objetivo o desenvolvimento de habilidades intelectuais e motoras dos participantes.

A participação no torneio atesta que o jogador concorda com este conjunto de regras.

Durante cada atividade teremos a Sala Aberta entre os participantes na plataforma Google Meet com a equipe de organização para acompanhamento dos torneios.

DAS INSCRIÇÕES

1. A modalidade **E-Sports** é aberta para os estudantes do 5º ano à 3ª série (Rede Piedade de Educação).

A modalidade **Gincana Esportiva** contemplará as seguintes categorias:

Categoria 1: 5º e 6º anos

Categoria 2: 7º, 8º e 9º anos

Categoria 3: 1ª, 2ª e 3ª séries do Ensino Médio.

2. Os candidatos deverão se inscrever nas atividades por meio do formulário enviado via ClassApp. Os inscritos deverão estar de acordo com todas as condições deste regulamento.

3. As inscrições estarão abertas do dia 25 de setembro ao dia 02 de outubro.

4. Os candidatos serão os responsáveis por ter em mãos os instrumentos necessários para participação no campeonato em sua modalidade escolhida.

5. O candidato poderá participar de **até 2 (duas)** atividades de cada modalidade.

Modalidade 1 - Gincana Esportiva

Atividade 1: Torneio de Embaixadinhas

Atividade 2: Torneio de Ping-pong

Atividade 3: Torneio de Voleibol

Atividade 4: Torneio de Basquete

Modalidade 2 – E-Sports

Atividade 1: FIFA 20 - XBOX

Atividade 2: FIFA 20 - PS4

Atividade 3: Ludo

Atividade 4: Xadrez

Atividade 5: Perguntados

Atividade 6: Gartic io

Modalidade 3 - Minecraft (Instagram)

DA REALIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO

1. A competição será realizada virtualmente entre os dias 19 a 31 de outubro.
2. Os estudantes serão avaliados pelos professores e os 2 primeiros colocados de cada categoria irão competir entre as escolas da Rede Piedade (Desafio Geral), entre os dias 13 e 22 de novembro.
3. Os 3 primeiros colocados no Desafio Geral serão premiados com um certificado.
4. O atleta deve estar vestido com o uniforme da escola para participar do Desafio.
5. Os participantes devem estar com câmera e áudio habilitados e em local com boa iluminação.
6. Seguem alguns motivos dos quais os jogadores podem ser eliminados dos torneios ou punidos:
 - Má fé;
 - Falta de ética desportiva;
 - Agressões verbais;
 - Conturbar o ambiente do torneio;
 - Insinuações desagradáveis sobre índole e/ou honestidade de qualquer dos participantes do torneio;
 - Conexão ruim, que dificulte e/ou impossibilite a realização das partidas.
 - O estudante não estiver apto para jogar com 10 minutos de antecedência do horário marcado.

1. FIFA 20 (XBOX E PS4)

1.1 REGRAS DO JOGO

1. O participante poderá escolher qualquer time do modo tradicional do FIFA 20, onde poderá mudar de time durante o campeonato caso queira. Caso identifique alguma irregularidade no time do seu adversário, pause o jogo e avise seu adversário, para recomeçarem a partida com os placares zerados.
2. Tire foto do ocorrido e de todas as situações, para se proteger e provar o caso. Se seu adversário não aceitar, entre em contato conosco com as devidas provas.
3. Deve-se jogar com o mesmo perfil e IDPSN/Gamertag cadastrada na tabela de classificação, não podendo ser uma conta diferente. Caso a conta do seu oponente esteja diferente, peça a ele para alterar na tabela.

4. Como realizar as partidas:

- Adicionar o seu adversário como amigo na PSN/Live/Origin, você consegue pegar o ID dele, na tabela de classificação do campeonato.
- Fazer um convite de amizade para seu adversário no Console.
- O jogador que convidar deve criar o jogo no modo Amistoso Online.
- Deve-se usar os plantéis no modo online e não o modo custom (desta maneira não terá jogadores com atributos alterados).

5. Segue as configurações nas quais, o convite da partida deve ser realizado:

Partidas no Menu: Amistosos Online

Duração do Tempo: 06 Minutos

Controles: Liberado

Tipo de Elenco: Online

Velocidade: Normal

OBS: O jogador mandante da partida que deve selecionar as opções acima.

Deverá ser enviado o convite da partida, sempre o jogador mandante na tabela de classificação de cada campeonato. Caso o confronto seja de ida e volta, cada jogador deverá fazer um convite para os jogos.

6. Caso ultrapasse dos 10 minutos de jogo, reclamações não serão aceitas.

7. Em caso de bug que atrapalhe o desenvolvimento do jogo, o player que se sentir prejudicado deve dar pause, mandar um chat ao adversário e interromper o jogo imediatamente, antes dos 10 minutos de partida. Caso ultrapasse este tempo de jogo, você estará assumindo por sua conta e risco as consequências da partida.

8. Se cair a conexão, o jogo tem que ser reiniciado jogando apenas o tempo de jogo que restar para o término da partida.

9. O placar da partida deve ser mantido o mesmo, ou seja, os jogadores devem entrar em acordo e forçar os gols necessários que já tinham acontecido antes da queda de conexão. Se antes da queda de conexão tiver ocorrido alguma expulsão, o jogador penalizado pela expulsão deve forçar a expulsão do mesmo jogador, quando o jogo for reiniciado.

10. O jogador que se desconectar por má fé e for reincidente por tal ato, será penalizado pela organização.

11. Caso os jogadores não consigam realizar conexão entre si para jogarem, deve-se entrar em contato com a organização e informar sobre o ocorrido. Se até o fim do prazo não for resolvido o problema, será decidido na forma da regra 12.

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

Para evitar erros de conexão deve-se liberar as portas de conexão do seu modem de internet conforme, é solicitado pela EA Sports. Caso o jogador seja reincidente com erros de conexão com seus adversários, o mesmo será automaticamente eliminado.

13. Somente a comissão organizadora pode lançar resultados de wo. Caso o próprio jogador postar resultado sem ter realizado a partida, o mesmo poderá ser punido, ou até mesmo desclassificado do torneio caso seja reincidente.

14. O jogador que mais buscar a realização das partidas e tiver feito agendamentos com seus adversários (de forma considerável), no fim do prazo caso a partida não seja realizada, poderá receber o resultado de WO a seu favor, sempre com análise da organização no fim do prazo de cada fase.

15. O Resultado de WO que é aplicado será sempre de 2×0. (Caso a organização entenda que algum jogador esteja agindo de má fé, decisões diferentes poderão ser tomadas para um bom andamento da competição).

16. Você comprova a sua disponibilidade e tentativa da realização das partidas, sempre tentando fazer o agendamento pelo nosso sistema. Caso o prazo determinado de cada fase termine e o jogo não seja realizado, irá ser desclassificado ou aplicado WO, naquele jogador que não buscou e ou não mostrou presença, ou disponibilidade no site, para marcar seus jogos. A análise será realizada pelos administradores, no fim de cada fase da competição.

17. A organização do campeonato se reserva o direito de alterar qualquer regra citada acima, quando for comprovada a necessidade de se aplicar medida corretiva e/ou preventiva sobre qualquer que seja o assunto.

18. Toda situação a ser reclamada para ser válida, é expressamente necessário o envio de provas para análise da organização do torneio.

19. É proibido fazer alterações nas equipes ou jogadores, deve-se jogar com os times originais do jogo. Por isso, na hora de chamar o adversário para jogar, é necessário escolher plantéis online.

20. As táticas e formações das equipes podem ser alteradas a gosto de cada jogador.

21. O jogador deve ter disponibilidade para a realização dos jogos, em horários acessíveis como dia de semana durante a noite e ou em horários alternativos. Jogadores que tenham disponibilidade pra jogar somente de madrugada não deve se inscrever, pois, terão dificuldades para realização das partidas e poderão por esse motivo, receber WO. Caso tenha dúvida nos seus horários favor nos consultar antes da inscrição ser feita.

22. Todos os jogadores devem manter seus adversários na lista de amigos até o fim do torneio, pois a administração, a qualquer momento, poderá solicitar provas (print/foto) do histórico dos amistosos online entre os jogadores. Caso haja a exclusão do adversário da lista de amigos, e isso impeça ou atrapalhe a apuração daquela fase, o responsável pela exclusão poderá ser punido com o WO.

2. PERGUNTADOS

2.1 REGRAS DO JOGO

1. O jogo será individual ou em família e isso fica à critério de cada jogador.
2. O jogo se passará em modo online.
3. Cada aluno terá que ter o aplicativo do perguntados baixados no seu celular e o aluno mandante da partida ficará encarregado de convidar o seu adversário para jogar.
4. Os alunos terão que no momento da inscrição, enviar o seu nick-name do jogo.
5. O aluno terá que ter disponibilidade de jogar a partida do início ao fim (tempo médio de duração 25 a 50 min).
6. O aluno terá no máximo 5 minutos para responder quando for sua vez.
7. O vencedor da partida ficará responsável em tirar o print ao final do jogo e enviar para a organização.
8. Toda situação a ser reclamada para ser válida, é expressamente necessário o envio de provas para análise da organização do torneio.
9. Caso os jogadores não consigam realizar conexão entre si para jogarem, deve-se entrar em contato conosco e informar sobre o ocorrido.
10. Os jogadores devem comunicar a organização do torneio sobre o erro de conexão, dentro dos prazos estabelecidos de reclamações para cada fase. Caso não seja informado, poderá ocorrer aplicações de WO na partida não realizada, de acordo com os agendamentos dos jogos realizados pelo sistema.
11. As partidas serão realizadas no tipo 'mata-mata', sendo assim, quem perder será desclassificado.

3. XADREZ

3.1 CADASTRAMENTO DO PARTICIPANTE

1. Entrar no site www.lichess.org
2. Clicar em ENTRAR (canto superior direito da 1a. tela que se abre)
3. Clicar em REGISTRAR (link embaixo à esquerda, na tela que se abre)
4. Criar NOME DE USUÁRIO, SENHA e EMAIL DE CONTATO. **Anotar e guardar esses dados, para uso futuro!**

Após concluído, o sistema vai enviar um e-mail automático para o e-mail cadastrado, para confirmação da inscrição solicitada;

Após a confirmação, o participante já estará cadastrado no site www.lichess.org e poderá participar de eventos e atividades disponíveis.

3.2 CADASTRAMENTO NO TORNEIO DO CNSP

Deve ser feita a inclusão do participante no torneio desejado, criado pelo CNSP.

Utilizaremos a pré definição de cada torneio online e criação de senha específica, ambos no site www.lichess.org, para participação.

Como fazer?

A inscrição só será possível por meio do link e senha a ser informados aos alunos do CNSP para cada torneio, com a devida antecedência.

Link (exemplo de torneio já realizado nesse formato)

=> <https://lichess.org/tournament/tAdDqNd3>

Senha: **0909LIESSIN**

3.3 PARTICIPAÇÃO NO TORNEIO

1. Minutos antes do dia/horário de início do torneio:
2. Entrar no site www.lichess.org com seus dados de usuário
3. Entrar no link do torneio e informar senha
Se executado, o participante estará apto a iniciar os jogos.

Pronto! O sistema abrirá automaticamente os empareiramentos do torneio no dia/horário definidos e o torneio acontecerá no formato ARENA, no intervalo de tempo estabelecido (sugestão 2 horas de duração).

Formato ARENA é um modelo de empareiramento automático de jogos, onde há menor tempo de espera para o próximo jogo e onde o torneio dura um tempo pré definido pelo organizador. Tudo ocorre de forma automática.

As partidas terão tempo de reflexão de 10 minutos + cinco segundos de bonificação por jogada feita, para cada jogador.

4. GARTIC

4.1 FORMA DE DISPUTA

1. O jogo será individual;
2. O campeonato de GARTIC acontecerá de forma remota (on-line). É de responsabilidade de cada participante possuir os dispositivos para realizar a participação no evento.
3. Na primeira etapa os inscritos serão separados em duas Salas (Sala A e B) com o mesmo número de participantes por meio de um sorteio realizado pela equipe de coordenação dos Jogos. Em caso de número ímpar de participantes inscritos, a equipe de coordenação dos Jogos ficará responsável por escolher a sala que ficará com um participante a mais.
4. Em cada uma das salas ocorrerão uma partida de caráter eliminatório. Os maiores pontuadores em cada partida avançam para a final.

5. Os alunos classificados da Sala A e B disputarão em jogo único a partida que premiará os primeiros lugares do campeonato. A final deverá ser disputada seguindo as regras e normas do campeonato. Havendo mais de 31 inscrições o campeonato acontecerá em duas etapas, a primeira classificatória para a segunda sendo a final do campeonato.
6. As partidas da primeira e segunda etapa deverão obedecer às Regras e Normas do jogo GARTIC (IO).
7. É de total responsabilidade do participante buscar conhecimento sobre datas e horário dos jogos. Não serão permitidos atrasos e tão pouco reposição de jogo por ausência de um participante.

4.2 REGRAS E NORMAS DO JOGO

- 1- Os jogos ocorrerão no site www.gartic.com.br.
- 2- Para entrar no GARTIC e desenhar o participante poderá usar o computador ou celular. É de total responsabilidade do participante o uso correto dos dispositivos.
- 3- Para entrar no Google Meet antes do campeonato começar e ouvir as instruções deverá usar o computador. O participante é responsável por se informar sobre data e horário das partidas e reuniões. A ausência da primeira etapa elimina o candidato para a segunda.
- 4- É necessário internet. Não haverá reposição de jogo em caso de falha de conexão de internet ou imprevistos com o participante. O jogo não poderá ser pausado.
- 5- - O tema das Salas será livre.
- 6- Serão considerados vencedores os primeiros participantes a atingirem 150 pontos no jogo por ordem dos acontecimentos. Os três primeiros participantes a atingirem a marca dos pontos na segunda etapa serão nomeados primeiro, segundo e terceiro vencedor do campeonato.
- 7- É proibido ter letras ou números no desenho em nenhuma etapa.
- 8- É proibido denunciar o desenho, exceto se o gerenciador da partida (professor) informar que o desenho deverá ser denunciado para cancelar a rodada, sujeito a desclassificação do campeonato.
- 9- É proibido desenhar ou escrever algo de caráter ofensivo, sujeito a desclassificação do campeonato.
- 10- Durante a partida, o chat não deverá ser utilizado.

- 11- Durante a partida os microfones podem permanecer ligados, mas não deve ser utilizados para atrapalhar, pressionar ou ofender outro participante, sujeito a desclassificação do campeonato.
- 12- Não é necessário ter uma conta no GARTIC, para participar do campeonato.
- 13- Quando todos os participantes entrarem na chamada de vídeo- Google Meet, cada um deverá informar qual Nick irá usar para a partida.
- 14- A sala será criada pelo gerenciador da partida (professor) e será disponibilizada para todos os participantes através do Google Meet.
- 15- O criador do desenho da rodada poderá dar quantas dicas quiser.
- 16- Durante a partida, os participantes que acertarem o desenho, não poderão dar dicas para os demais que ainda não acertaram. Escrever ou falar não será permitido, sujeito a desclassificação do campeonato.
- 17- Cada rodada começa valendo 10 pontos, o primeiro jogador que acertar ganhará os dez pontos, o segundo ganhará nove, e assim por diante até que cada jogador que acertar ganhe um ponto.
- 18- O desenhista ganhará um ponto a mais do que o primeiro jogador que acertar o desenho, mais dois pontos para cada jogador que acertar o desenho.
- 19- Cada dica que o desenhista dá, diminui o valor da rodada em um ponto. Portanto se ele der duas dicas, o primeiro jogador que acertar ganhará 8 pontos, assim como o desenhista.
- 20- O número máximo de dicas que o desenhista pode dar depende do tamanho da palavra. Quanto maior a palavra, mais dicas ele pode dar.
- 21- A primeira dica, sempre irá revelar o número de letras da palavra. A segunda dica sempre irá revelar a primeira letra da palavra, as demais dicas irão revelar uma letra da palavra aleatoriamente.
- 22- Depois que algum jogador acertar o desenho, não será permitido dar dicas ou a pular a vez.
- 23- O jogo será finalizado quando o primeiro participante obtiver 150 pontos. Os candidatos que avançarão para a segunda etapa e os que vão ser contemplados como primeiro, segundo e terceiro lugar seguirá a classificação final de cada jogo.
- 24- Os ganhadores de cada partida da primeira etapa serão classificados para a final, onde disputarão uma nova partida com os ganhadores, e a partir desta, teremos o grande campeão.
- 25- Constada irregularidades ou motivos para eliminação fica no direito da coordenação dos Jogos a retirada do jogador da Sala.

5. LUDO

5.1 REGRAS DA MODALIDADE LUDO

1. O jogo será em grupo, com até 4 jogadores;
2. O jogo se passará em modo online;
3. Cada aluno terá que ter o aplicativo do LUDO KING baixados no seu celular ou jogar pelo computador;
4. O aluno mandante da partida ficará encarregado de convidar os seus adversários para jogar, enviando o link da partida de acordo com a tabela de jogos da modalidade, pelo Google Meet.
5. O aluno mandante da partida ficará encarregado de convidar os seus adversários para jogar, enviando o link da partida de acordo com a tabela de jogos da modalidade.
6. O aluno terá que ter disponibilidade de jogar a partida do início ao fim (tempo médio de duração 25 a 50 min);
7. O vencedor da partida ficará responsável em tirar o print ao final do jogo e enviar para a organização através do Google Classroom na aba destinada ao campeonato.

5.2 REGRAS DO JOGO

1. O objetivo do jogador em Ludo é dar uma volta inteira no tabuleiro e chegar ao espaço central chamado de "Casa" com todas as suas quatro peças.
2. Cada peça é movida pelos números tirados em dados – quanto mais sorte, mais dados extras para rolar o jogador ganha.
3. Durante o percurso, é possível atacar outras peças e enviá-las de volta para seu ponto de origem, bem como se proteger em certos espaços contra ataques. A sorte é grande parte do jogo, mas é também preciso administrar suas peças para superar oponentes mais sortudos com estratégia.
4. **6 DA SORTE** - O número seis nos dados tem uma grande importância em Ludo. Cada vez que o jogador tira o número seis, ele pode colocar mais uma de suas peças em ação no tabuleiro. Além disso, sempre que o dado cai no seis o competidor ganha a chance de rolar o dado de novo e, assim, mover mais peças ou mover uma mesma peça mais longe. O limite de turnos extras acaba no terceiro número seis rolado.
5. **ATACAR PEÇAS** - Quando a peça do jogador cai na mesma casa que uma peça de outro participante, ela é enviada de volta para o início da jornada. Há algumas exceções, no entanto. O quadrado que tem o desenho de uma estrela é uma área segura, assim como o quadrado de entrada e saída de todos os participantes, marcado pela cor do jogador. Ao cair nestes espaços, as peças apenas esperam juntas até saírem dele. Sempre que o usuário derrota a peça de outro competidor pode rolar o dado de novo.
6. **CHEGAR EM CASA** - Após rodar todo o tabuleiro e chegar no espaço que tem uma seta, o jogador começa a fazer o caminho para casa nos blocos coloridos, sem mais chance de ser atacado. No entanto, para entrar em casa, é preciso tirar o exato número necessário nos dados. Se houver três espaços entre o jogador e sua casa, tirar qualquer outro número no dado impede que ele entre, mesmo se for maior. O jogador também pode rolar os dados novamente ao colocar uma de suas peças em casa.

6. MINECRAFT (MODO CRIAÇÃO)

6.1 REGRAS DO JOGO

1. O jogo será individual;
2. O jogo se passará em modo criação (creative);
3. Cada aluno terá que criar sua estrutura em blocos, espelhando-se na fachada da sua escola.
4. Ao finalizar sua criação o participante terá o dever de gravar um vídeo de até 30 segundos da sua estrutura finalizada e enviar para a comissão organizadora pelo e-mail: esportscnsp@gmail.com
5. A comissão organizadora irá escolher as cinco estruturas mais criativas. Após isso iremos fazer uma votação no Instagram da escola para escolher o vencedor.
6. Critérios de Avaliação:
 1. Criatividade
 2. Dificuldade
 3. Uso das cores
 4. Técnica

7. MODALIDADE: GINCANA ESPORTIVA

TORNEIO DE EMBAIXADINHAS

1.1 REGRAS

1. O participante terá 2 chances dentro de 1 minuto para fazer o maior número de embaixadinhas consecutivas.
Se a bola tocar o solo, o sofá, a parede ou qualquer outro local que não seja o próprio atleta, a tentativa será finalizada.
2. O atleta poderá utilizar pés, coxas, cabeça e ombros. Será considerada infração o uso das mãos, braços e/ou antebraços para tocar à bola.
Obs: O início da tentativa poderá ser realizado com a bola no alto.
3. O objeto a ser utilizado pode ser qualquer tipo de bola: de futebol, de futsal, de vôlei, de handebol, de basquete, de meia, de tênis, ou o que melhor convier ao atleta.
4. A contagem oficial das embaixadinhas é a dos professores/organizadores.

2. TORNEIO DE PING-PONG

2.1 REGRAS

1. O participante terá 2 tentativas dentro de 1 minuto para que, com a raquete e bola de ping-pong, faça o maior número de rebatidas na bola contra a parede.
2. Se a bola tocar o solo, o sofá ou qualquer outro local que não seja a raquete e a parede, a tentativa será finalizada.
3. Os objetos a serem utilizados devem ser somente a bolinha de ping-pong e a raquete de ping-pong.
4. A contagem oficial dos pontos é a dos professores/organizadores.

3. TORNEIO DE VOLEIBOL

3.1 REGRAS

1. O participante terá 2 tentativas dentro de 1 minuto para dar o maior número de toques na bola na parede. Não será permitido manchetes. Não será permitido que o jogador dê dois toques consecutivos sem que a bola encoste na parede.

2. Se a bola tocar o solo, o sofá ou qualquer outro local, a tentativa será finalizada.

3. O objeto a ser utilizado é a bola de voleibol ou qualquer outra bola – exceto a balão.

4. A distância entre o participante e parede deve seguir de acordo com as categorias:

5^o e 6^o: 2 pés.

7^o, 8^o e 9^o: 5 pés.

1^a, 2^a e 3^a séries do Ensino Médio: 5 pés.

É de responsabilidade do jogador delimitar a distância após a contagem dos pés, usando algum objeto para essa marcação (fita adesiva, corda, cabo de vassoura, calçados, etc)

Os alunos não podem dar nenhum passo para frente após a contagem oficial dos professores.

5. A contagem oficial dos toques é dos professores/organizadores.

4. DESAFIO DE BASQUETEBOL

4.1 REGRAS

1. O participante terá 1 minuto para que faça o maior número de cestas possível no balde. A circunferência do balde não pode ser 2x maior que o tamanho da bola.

2. Se a bola tocar o solo, o sofá ou qualquer superfície plana horizontal, a tentativa será finalizada.

3. Os objetos a serem utilizados são: a bola de basquete, futebol, handebol ou volei e um balde.

4. No momento da tentativa não pode haver ajuda de outra pessoa para buscar a bola.

4. O atleta deve ficar sentado no chão e o balde deve estar no chão a alguns passos de distância de onde o participante estará, de acordo com as categorias:

5^o e 6^o anos – 10 pés de distância

7^o, 8^o e 9^o anos - 15 pés de distância

1^a, 2^a e 3^a séries – 20 pés de distância

5. A contagem oficial das cestas é feita pelos professores/organizadores.

DA COMISSÃO ORGANIZADORA

A comissão organizadora será composta pelos seguintes integrantes:

1. Diretora - Ir. Ribamar
2. Prof. José Leonardo
3. Prof. Rafael Rodrigues
4. Prof.^a Wanessa Vasconcelos
5. Coord. Celeste Maria Cordeiro
6. Coord. Raquel Fernandes
7. Coord. Márcia Seabra

Este documento e todos os termos desta regra estão sujeitos a alterações pela comissão organizadora do evento.