



REGULAMENTO

1. DO OBJETO

Trata-se da “**24ª Copa Unimed**” campanha idealizada e realizada pela UNIMED REGIONAL MARINGÁ COOPERATIVA DE TRABALHO (“Realizadora”), e organizada pela DC DIONIZIO DA SILVA EVENTOS – LTDA (“Organizadora”), inscrição nº 29.409.692/0001-08, nome fantasia TORNEIO DE JOGOS ELETRÔNICOS. O evento objetiva promover um torneio esportivo on-line a fim de proporcionar momentos de interação e socialização entre escolas públicas e particulares de Maringá.

2. DAS INSCRIÇÕES

- 2.1. As inscrições deverão ser feitas única e exclusivamente pelo *site*: <https://www.copaunimed.com.br/>.
- 2.2. Período de inscrições: de 01 a 31 de outubro de 2021, até às 18h.
- 2.3. As inscrições são limitadas a 1000 vagas no total e serão niveladas de acordo com cada modalidade.
- 2.4. Os participantes devem ser alunos matriculados no Ensino Fundamental 2, com idade mínima de 11 anos, ou no Ensino Médio, com idade máxima de 16 anos.
- 2.5. O torneio tem como público-alvo todas as escolas de Maringá que fazem parte do projeto Copa Unimed, sendo elas: 4º COLÉGIO DA POLÍCIA MILITAR - MARINGÁ, CAP - UEM, COLÉGIO ADVENTISTA DE MARINGÁ, Capuxu Centro de Educação Infantil, COLÉGIO ANGLO MARINGÁ, COLÉGIO CRISTÃO INTEGRADO MARINGÁ, COLÉGIO ESTADUAL ADAILE MARIA LEITE, COLÉGIO ESTADUAL ALFREDO MOISÉS MALUF, COLÉGIO ESTADUAL BYINNGTON JUNIOR, COLÉGIO ESTADUAL DR GASTÃO VIDIGAL, COLÉGIO ESTADUAL DR JOSÉ GERARDO BRAGA, COLÉGIO ESTADUAL DUQUE DE CAXIAS, COLÉGIO ESTADUAL SILVIO MAGALHÃES BARROS, COLÉGIO ESTADUAL TOMAZ EDISON, COLÉGIO ESTADUAL UNIDADE POLO, COLÉGIO ESTADUAL VITAL BRASIL, COLÉGIO INTEGRAL, COLÉGIO J. K. - MARINGÁ, COLÉGIO MARISTA, COLÉGIO MATER DEI, COLÉGIO NOBEL, COLÉGIO OBJETIVO, COLÉGIO PARANÁ, COLÉGIO PLATÃO, COLÉGIO REGINA MUNDI, COLÉGIO SANTA CRUZ MARINGÁ, COLÉGIO SANTO INÁCIO, COLÉGIO SÃO FRANCISCO XAVIER, COLÉGIO SESI, COLÉGIO VILA MILITAR FEITEP, DOM BOSCO, ESCOLA ESTADUAL BRANCA DA MOTA Fernandes, ESCOLA ESTADUAL ELVIRA

REALIZAÇÃO:

Unimed 
Maringá

PRODUÇÃO:



APOIO:





REGULAMENTO

BALANI DOS SANTOS, ESCOLA ESTADUAL IPIRANGA MARINGÁ, ESCOLA ESTADUAL SÃO VICENTE PALLOTTI, ESCOLA MAGNUS DOMINI, ESCOLA MUNICIPAL JOAQUIM MARIA MACHADO, ESCOLA NOTRE DAME, ESCOLA OSVALDO CRUZ, ESCOLA SAINT HELENA e IEEM - INSTITUTO DE EDUCAÇÃO ESTADUAL DE MARINGÁ, atentando-se para a classificação etária indicativa de acordo com cada jogo, conforme definição a seguir de cada plataforma:

2.6. Jogos em grupo:

- **League of Legends:** a partir de **12 (doze) anos** no computador/notebook.
- **Valorant:** a partir de **14 (catorze) anos** no computador/notebook.
- **Fortnite:** a partir de **12 (doze) anos** no computador/notebook.
- **Free Fire:** a partir de **14 (catorze) anos** na plataforma Android e a partir de **12 (doze) anos** na plataforma iOS
- **Rocket League:** **Livre** para todas as idades.

Jogos individuais:

- Minecraft:** **Livre** para todas as idades na plataforma Android e a partir de **9 (nove) anos** na plataforma iOS
- Among Us:** a partir de **12 (doze) anos** na plataforma Android e a partir de **9 (nove) anos** na plataforma iOS

2.7. Vale destacar que a Realizadora do torneio não tem qualquer responsabilidade quanto à definição/classificação dos jogos, sendo a responsabilidade de cada fabricante e plataforma.

2.8. Cada jogador garante a veracidade dos dados informados no momento da inscrição e enviados à Organizadora.

2.9. A inscrição no torneio implica em plena e irrestrita aceitação de todos os termos e condições deste regulamento bem como atesta que o jogador não tem nada que o impeça de receber os prêmios distribuídos neste torneio.

2.10. Caso haja um bug geral no jogo (plataforma), a Organizadora dará orientações aos participantes sobre a continuidade da competição.

REALIZAÇÃO:

Unimed | 
Maringá

PRODUÇÃO:



APOIO:





REGULAMENTO

3. DAS CARACTERÍSTICAS DO TORNEIO

- 3.1. O torneio será realizado de forma *on-line* de 01 de outubro a 04 de dezembro, sendo as qualificatórias dos torneios nos dias 08 a 26 de novembro, e as finais, ao vivo, no dia 04 de dezembro, com horários divulgados no site citado no item 2.1
- 3.2. O sistema de disputa, pontuação, formato, fases, regras do torneio e premiação seguem nos itens seguintes deste regulamento.
- 3.3. O jogador deverá escolher **somente um jogo** para participar do modalidade, não será permitida a participação em mais de um jogo. Caso o jogador se inscreva em mais de um jogo, somente a última inscrição será considerada, as demais serão desconsideradas.
- 3.4. Somente os jogadores devidamente inscritos poderão participar do torneio.
- 3.5. Inscrições incorretas e/ou incompletas serão desconsideradas.
- 3.6. Caso seja identificado um jogador usando programas que deixem os oponentes em desvantagem, tais como: *scripts, APK, MACRO, HACK* etc., este será imediatamente desclassificado do torneio, sem qualquer possibilidade de incluir novamente o jogador no torneio, ainda que este exclua os programas supracitados.
- 3.7. Os jogadores devem fazer *check-in*, via aplicativo *WhatsApp*, 5 minutos antes do início da partida, que será agendada previamente pela organização de acordo com o cronograma no item 3.1 do torneio com tempo de tolerância de 5 minutos de atraso. Passado este tempo, será considerada derrota automática, caracterizando W.O. (“*Walkover*”).
- 3.8. As partidas não serão reiniciadas caso o jogador tenha qualquer problema com sua internet e/ou equipamento. A conexão com a internet bem como o equipamento são de total e exclusiva responsabilidade do jogador.
- 3.9. O jogador deve tirar um *printscreen* da tela final da partida com o resultado alcançado no jogo, que será solicitado pela organização para fins de prova da qualificação.
- 3.10. A organização não se responsabiliza por *bugs* dentro do jogo. Recomendamos fortemente ter a última atualização do jogo e evitar “*apks*” e o uso de emuladores.

REALIZAÇÃO:

Unimed | 
Maringá

PRODUÇÃO:



APOIO:





REGULAMENTO

Não reiniciaremos as partidas, caso seja identificado ou caracterizado um bug, exclusivamente com um jogador.

4.DA CONDUTA DOS JOGADORES

- 4.1. Comportamentos inadequados dos jogadores, tais como ofensas, coações, ameaças, preconceito, Whatsapp e tumulto serão penalizados. O jogador não poderá jogar por uma partida e será notificado. Caso haja reincidência, o jogador será imediatamente desclassificado, sem qualquer aviso prévio.
- 4.2. Os jogadores devem se comportar de maneira amigável para com os adversários, espectadores e membros oficiais do torneio.
- 4.3. Os jogadores não devem usar linguagem vulgar ou xingamentos em nenhum momento deste torneio, seja durante os jogos ou nas interações em grupos dos torneios. Se qualquer jogador dirigir palavras ofensivas, ironias, gestos obscenos e afins aos adversários, poderá ser penalizado com a sua imediata desclassificação.
- 4.4. Não será permitido alterar o *nickname* (apelido) escolhido no momento da sua inscrição após o início das qualificatórias. Caso algum jogador troque o *nickname* após o início das qualificatórias, será imediatamente desclassificado. O nick só poderá ser trocado antes do início das qualificatórias e com a permissão da comissão organizadora. Vale ressaltar que, a escolha do *nickname* deverá estar de acordo com as cláusulas 4.1, 4.2 e 4.3 do presente regulamento, caso o usuário não respeite as definições previstas nas referidas cláusulas, a banca organizadora irá analisar se tal conduta é passível de desclassificação.
- 4.5. No momento da inscrição o jogador autoriza o uso de sua imagem, nome e voz pela Realizadora durante o prazo de 24 (vinte e quatro) meses a contar da data de início do torneio, para fins de produção e divulgação deste, podendo a imagem, interpretação nome e som de voz serem veiculados em território nacional ou no exterior, em todo e qualquer material referente à campanha do torneio, sem limitação de formato ou suporte, incluindo, mas não se limitando, à (i) internet (compreendendo redes sociais, como Twitter, Facebook, Youtube e Instagram, links patrocinados, blogs, sites em geral, hotspots, peças de mídia display, peças

REALIZAÇÃO:

Unimed 
Maringá

PRODUÇÃO:



APOIO:





REGULAMENTO

multimídia, plataformas mobile, como Whatsapp, Snapchat, Pinterest e outros aplicativos); (ii) televisão, (iii) rádio, (iv) painéis eletrônicos, (v) exposições em circuito fechado e em quaisquer locais públicos ou privados, como salas de cinema, teatro, clubes, festas e feiras; (vi) mídia impressa (incluindo revistas, jornais, informativos, anuários, folhetos, mala-diretas, folders, flyers, panfletos, cartazes, pôsteres, encartes); e (vii) quaisquer outros meios de comunicação com o público.

4.6. O jogador está ciente que todo e qualquer material produzido é de propriedade da Realizadora, portanto renuncia expressamente a qualquer direito de exame ou aprovação prévia para a utilização de quaisquer materiais produzidos com minha imagem, interpretação, nome e/ou som de voz, bem como à minha participação na produção, reprodução, edição e adaptação do material fotográfico, sonoro e audiovisual do torneio, outorgando à Realizadora, bem como às demais pessoas por ela autorizadas, autonomia na execução dos trabalhos, desde que para cumprir o propósito específico aqui previsto e desde que não importe em injúria ou desprestígio a meu nome e imagem.

4.7. O jogador está ciente que quaisquer dados pessoais que possam lhe identificar, obtidos pela Realizadora, ainda que por meio da Organizadora, podem ser usados no torneio na forma e meios descritos neste regulamento. Em caso de quaisquer dúvidas acerca de “como” e “porque” a Realizadora trata os dados pessoais, bem como os direitos que me assistem, eu posso acessar a qualquer momento a Declaração Global de Privacidade de Dados da Realizadora.

4.8. Por fim, reconheço que a referida autorização é concedida de forma gratuita, sem que seja devida qualquer remuneração ao jogador, a qualquer título e a qualquer tempo, pela Realizadora.

4.9. Caso sejam identificados jogadores se aliando para obter vantagem de qualquer tipo sobre os demais jogadores, serão imediatamente desclassificados.

4.10. É dever do jogador se manter e ficar atento às mensagens do grupo do WhatsApp criado pela organização. Não haverá comunicação de forma privada (inbox). Caso saia do grupo, o mesmo não receberá informações do torneio e será desclassificado.

REALIZAÇÃO:

Unimed | 
Maringá

PRODUÇÃO:



APOIO:





REGULAMENTO

- 4.11. Caso haja desistência, o jogador deverá comunicar a organização para que seja desclassificado.
- 4.12. Caso as regras sejam descumpridas, os jogos não serão reiniciados. As fases do torneio serão rigorosamente seguidas.
- 4.13. O jogador não poderá chamar terceiros para a sala personalizada. A organização enviará o código da sala para cada jogador previamente inscrito no torneio. Caso a organização identifique algum nickname não inscrito, o mesmo será retirado da sala.

5. LEAGUE OF LEGENDS

5.1. REGRAS BÁSICAS

- 5.1.1. Durante toda a participação no torneio, o jogador só poderá competir com uma única conta no jogo League of Legends. Caso o jogador possua uma conta alternativa, ele deverá optar por qual deseja inscrever para participar do torneio.
- 5.1.2. Os “seeds” das equipes serão gerados por sorteio pelo site “sorteador.com.br”. As equipes que ficarem em posição ímpar, ficarão com o lado azul e as que ficarem em posição par, com o lado vermelho.
- 5.1.3. As partidas serão transmitidas com delay de 3 (três) minutos.
- 5.1.4. É permitida a presença de técnico/coach durante as calls entre equipes, mas é expressamente proibido que este participe como jogador.
- 5.1.5. Será permitido utilizar o recurso “pause” com limite de 5 minutos por partida para cada equipe.
- 5.1.6. Na sala personalizada dentro do LOL, o jogador que for o “dono do grupo” só poderá iniciar a partida quando todos da equipe adversária derem o “ok” via chat do jogo.
- 5.1.7. Nas “Qualificatórias”, os integrantes podem solicitar 10 minutos de intervalo antes de iniciar a próxima partida.

5.2. FORMATO E FASES >> LEAGUE OF LEGENDS

- 5.2.1. Mapa: Summoner's Rift.





REGULAMENTO

5.2.2.Formato: As equipes são formadas por 5 jogadores e um reserva, sendo o reserva opcional.

5.2.3.Criação de partidas: Através de salas personalizadas enviadas via Whatsapp.

5.2.4.Elo mínimo: Sem restrição de elos.

5.2.5.Quantidade mínima de campeões adquiridos: 15 campeões

5.2.6.Tipo de jogo: Alternada torneio.

5.2.7.Estrutura: Sistema de chave mata-mata.

5.2.8.Partidas: Partida única (MD1) - Os jogadores jogam 1 partida e passa para próxima fase a equipe que vencer.

5.2.9.FASE “QUALIFICATÓRIAS”

5.2.9.1.As partidas serão agendadas via Whatsapp dentro das datas das qualificatórias de acordo com o item 3.1.

5.2.10.Segue abaixo um exemplo de imagem do print que deve ser enviado para organização como descrito no item 3.9.:



Tela de estatística exibida ao final da partida de League of Legends

5.2.11.FASE “FINAL”





REGULAMENTO

5.2.11.1.A data da final seguirá o cronograma descrito no item 3.1.

5.3.SISTEMA DE PONTUAÇÃO >> LEAGUE OF LEGENDS

5.3.1.Partidas: Partida única (MD1) - Os jogadores jogam 1 partida e passa para próxima fase a equipe que vencer.

6.VALORANT

6.1.REGRAS

6.1.1.É recomendável configurar o grupo como "fechado" para impedir que terceiros entrem na sala.

6.1.2.Assim que for atribuído um adversário, adicione-o como amigo ao jogo. Este ato será imprescindível para disputar a partida. (Selecione o botão "adicionar amigo" e adicione o seu adversário pelo ID informado no Whatsapp).

6.1.3.Cada equipe escolhe um mapa de preferência e o lado que quer começar (atacantes ou defensores), haverá um sorteio para ver quem começa.

6.2.FORMATO E FASES >> VALORANT

6.2.1.Mapas permitidos: todos os mapas serão permitidos.

Formato: As equipes são formadas por 5 jogadores e um reserva, sendo o reserva opcional.

6.2.2.Criação de partidas: Através de salas personalizadas enviadas via WhatsApp.

6.2.3.Tipo de partida: Personalizada.

6.2.4.Permitir Cheats: Desligado.

6.2.5.Modos torneio: Ligado.

6.2.6.Prorrogação: Vença por dois: Ligado.

6.2.7.Estrutura: Sistema de chave simples.

6.2.8.Partidas: Partida única (MD1) - Os jogadores jogam 1 partida e passa para próxima fase a equipe que vencer.

6.2.9.FASE "QUALIFICATÓRIAS"

REALIZAÇÃO:

Unimed | 
Maringá

PRODUÇÃO:



APOIO:





REGULAMENTO

6.2.9.1. As partidas serão agendadas via Whatsapp dentro das datas das qualificatórias de acordo com o item 3.1.

6.2.10. Segue abaixo um exemplo de imagem do print que deve ser enviado para organização como descrito no item 3.9.:

ORDENADO INDIVIDUALMENTE	PONTUAÇÃO MÉDIA DE COMBATE	ANA	CLASS. ECONÔMICA	FIRST BLOODS	BOMBAS PLANTADAS	DESARMES		
Jazzy	446	25	7	3	113	5	0	1
RE234547892	387	20	7	6	151	2	0	1
dehzin	304	19	4	6	133	1	1	1
theoziito22	233	9	15	6	58	3	0	0
lustererFPS	185	7	18	3	40	2	3	0
paocomove145	172	8	13	1	50	0	1	0
rain	159	7	5	9	80	1	1	1
Soacel Feiwan	84	4	16	1	23	0	2	0
Yabbayz	69	3	6	5	23	1	0	0
Kami Vic	36	1	15	3	10	0	0	0

6.2.10.1. FASE "FINAL"

6.2.10.1.1. A data da final seguirá o cronograma descrito no item 3.1.

6.3. SISTEMA DE PONTUAÇÃO >> VALORANT

6.3.1.1. Partidas: Partida única (MD1) - Os jogadores jogam 1 partida e passa para próxima fase a equipe que vencer.

7. FORTNITE

7.1. REGRAS

7.1.1. Todas as armas e veículos serão permitidos.

7.1.2. É recomendável que o time esteja identificado com a tag da sua respectiva guilda e/ou line.

REALIZAÇÃO:



PRODUÇÃO:



APOIO:





REGULAMENTO

7.1.3. Quando a equipe estiver na sala personalizada, pronta para jogar, o capitão deverá enviar um print da tela via WhatsApp para a comissão organizadora, atestando que se encontram aptos para começar a partida.

7.1.4. O capitão do time deve recolher os prints ou fotos legíveis contendo os abates e colocação da tela de estatísticas das partidas de cada jogador e enviar para a organização ao final de cada partida para fins de prova de quantidade de abates e colocação, caso esses prints não sejam enviados a equipe ou o jogador sem o print ficará sem a pontuação.

ESTATÍSTICAS DA PARTIDA	MEDALHAS E PRÊMIOS
Eliminações	2
Assistências	2
Ressurreições	0
Precisão	37%
Dano a Jogadores	172
Acertos na Cabeça	2
Distância Percorrida	5 km
Materiais Coletados	1.860
Materiais Usados	1.760
Dano Recebido	348
Acertos	21
Dano a Estruturas	14.982

Tela de estatística exibida ao final da partida de Fortnite

7.1.5. A organização não reiniciará as salas personalizadas por vazamento de senha, isso é total desrespeito e contra as regras do torneio.

7.1.6. Será permitida a participação no torneio apenas equipe com três jogadores.

7.1.7. É permitida a presença do técnico/coach durante as calls entre equipes;

7.1.8. O critério para desempate é o maior número de kills da última partida, seguido de vitória royale, seguido da posição do time na partida.

REALIZAÇÃO:

Unimed
Maringá

PRODUÇÃO:



APOIO:





REGULAMENTO

7.2.FORMATO >> FORTNITE

7.2.1.Estrutura: Sistema de grupos com somatória de pontos.

7.2.2.Equipe: As equipes são formadas por 3 jogadores e um reserva, sendo o reserva opcional.

7.2.3.Plataforma: Será permitido jogar em todas as plataformas e suas versões do Playstation, Xbox, Nintendo Switch, pc e mobile.

7.2.4.Mapa: Padrão da temporada.

7.2.5.Formato: Arena trios.

7.2.6.Criação de partidas: Através de salas personalizadas enviadas pelo WhatsApp.

7.2.7.Nível dos jogadores: Sem restrição de nível.

7.3.FASES >> FORTNITE

7.3.1.As partidas serão agendadas via WhatsApp dentro das datas das qualificatórias de acordo com o item 3.1.

7.3.2.As fases e grupos serão definidos ao final das inscrições

7.4.SISTEMA DE PONTUAÇÃO >> FORTNITE

A cada nova etapa do torneio as pontuações de todos os jogadores serão reiniciadas.

7.4.1.Será contabilizado pontos de kills (eliminações) somados com a pontuação por posição conforme a tabela abaixo:

REALIZAÇÃO:

Unimed | 
Maringá

PRODUÇÃO:


TORNEIO
DE JOGOS

APOIO:


INSTITUTO
UNIMED


MARINGÁ
PREFEITURA DA CIDADE





REGULAMENTO

10 PONTOS POR KILL	
1º LUGAR	100 PONTOS
2º LUGAR	90 PONTOS
3º LUGAR	80 PONTOS
4º LUGAR	70 PONTOS
5º LUGAR	60 PONTOS
6º LUGAR	50 PONTOS
7º LUGAR	40 PONTOS
8º LUGAR	30 PONTOS
9º LUGAR	20 PONTOS
10º LUGAR	10 PONTOS
11º LUGAR	5 PONTOS
12º LUGAR	1 PONTO
13º AO 25º LUGAR	0 PONTO

8. FREE FIRE

8.1. REGRAS

8.1.1. Todas as armas e veículos serão permitidos.

8.1.2. Antes do início da partida, a organização enviará, via WhatsApp, a posição dentro da sala, chamada de slot. Cada equipe deverá entrar no slot correto. Caso seja identificado algum nickname que não pertença à equipe inscrita, o mesmo será banido da sala personalizada.

8.1.3. Após orientações da organização do torneio via WhatsApp para conectar no jogo, será enviado o ID e a senha da sala personalizada. Haverá tolerância de 10 minutos para que todas as equipes estejam prontas na sala e no slot determinado. Neste tempo, cada capitão deverá organizar sua equipe na sala. Será caracterizado W.O. para a equipe que, ao final do período, não estiver preparada.

REALIZAÇÃO:

Unimed | 
Maringá

PRODUÇÃO:



APOIO:





REGULAMENTO

8.1.4.Haverá penalidade de -15 pontos para quem utilizar bugs dentro do jogo. Ex.: bug de render e gelo.

8.1.5.É recomendável que a equipe esteja identificada com a tag da sua respectiva guilda e/ou line.

8.1.6.Será permitido apenas **um** emulador por equipe.

8.2.FREE FIRE >> FORMATO E FASES

8.2.1.Formato: 4 jogadores (+1 reserva opcional de cada time).

8.2.2.Criação de partidas através de salas personalizadas (modo clássico) com 12 jogadores em cada grupo;

8.2.3.Plataforma: Celular, tablet ou PC;

8.2.4.Mapas: Kalahari, Purgatório ou Bermuda;

8.2.5.Estrutura: Sistema de grupos com somatória de pontos;

8.2.6.FASE “QUALIFICATÓRIAS”

As partidas serão agendadas via Whatsapp dentro das datas das qualificatórias de acordo com o item 3.1.

8.2.7.FASE “FINAL”

A data da final seguirá o cronograma descrito no item 3.1.

8.3.FREE FIRE >> SISTEMA DE PONTUAÇÃO

8.3.1.Será contabilizado 1 ponto por abate somado com a pontuação por posição, conforme a tabela que segue:

BOOYAH.....	12 pontos
2º lugar.....	9 pontos
3º lugar	8 pontos
4º lugar	7 pontos
5º lugar	6 pontos
6º lugar	5 pontos
7º lugar	4 pontos

REALIZAÇÃO:



PRODUÇÃO:



APOIO:





REGULAMENTO

- 8° lugar3 pontos
- 9° lugar2 pontos
- 10° lugar1 ponto
- 11° lugar0 ponto
- 12° lugar0 ponto

8.3.2.A cada etapa do torneio, as pontuações de todos os jogadores serão reiniciadas.

8.3.3.Se dois ou mais times estiverem empatados por pontuação, o desempate será feito considerando os critérios abaixo, especificamente nesta ordem:

1. Soma de Booyahs (vitórias);
2. Soma de abates;
3. Colocação na última queda em que as equipes empatadas participaram juntas;
4. Soma de pontos de dano na última queda em que cada uma das equipes empatadas participaram;
5. Confronto direto adicional entre as equipes empatadas.

9.ROCKET LEAGUE

9.1.REGRAS

9.1.1.No caso de empate, em tempo regulamentar, a vitória é de quem marcar o primeiro gol em “overtime”

9.1.2. Todos os jogos terão lugar na mesma arena, a “DFH Stadium”.

9.1.3. Será escolhida a mesma arena durante o todo o torneio.

9.1.4.O jogador responsável por criar a sala deverá seguir os seguintes passos:

- Dentro do jogo clique em jogar
- Clique em Jogos personalizados:

REALIZAÇÃO:



PRODUÇÃO:



APOIO:





REGULAMENTO



- Depois em partida privada



- O host escolhe "Criar uma partida privada":



REGULAMENTO



- As partidas devem estar com essa configuração:



- A configuração da equipe deve estar nessas configurações:



REALIZAÇÃO:



PRODUÇÃO:

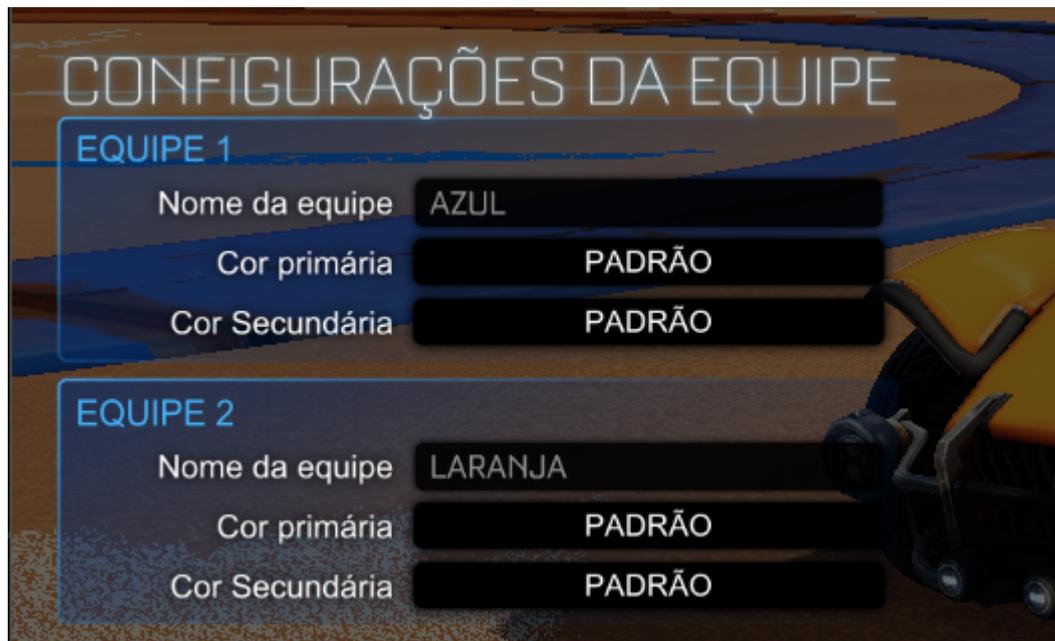


APOIO:

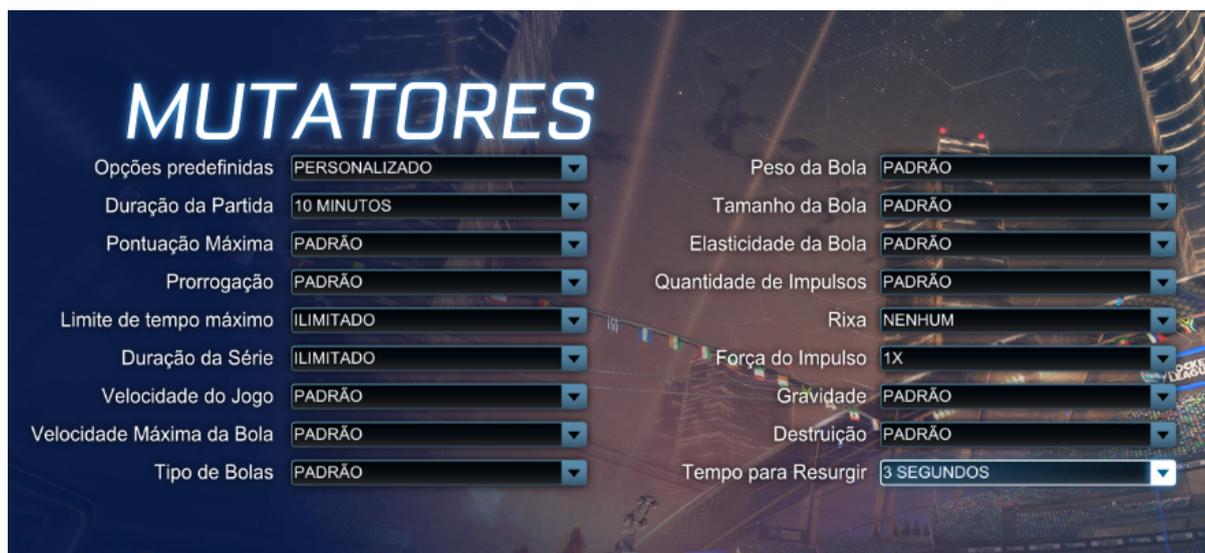




REGULAMENTO



- Os mutadores devem estar na configuração abaixo:



- Crie uma senha fácil e curta e compartilhe com seu adversário



REALIZAÇÃO:



PRODUÇÃO:



APOIO:





REGULAMENTO



- O adversário deve clicar “Unir-se a uma partida privada” e preencher o nome mais a senha para entrar na partida:



- Todos os jogadores devem estar na lobby do jogo, antes de escolher as equipes, feito isso o jogo pode começar.

9.1.5. A equipe organizadora poderá entrar e ficar como modo “espectador” nas partidas.

9.2.FORMATO >> ROCKET LEAGUE

REALIZAÇÃO:



PRODUÇÃO:



APOIO:





REGULAMENTO

9.2.1.Formato: As equipes são formadas por 2 jogadores

9.2.2.Estrutura: Sistema de chave mata-mata.

9.2.3.Partidas: Partida única (MD1) - Os jogadores jogam 1 partida e passa para próxima fase a equipe que vencer.

10.REGRAS > MINECRAFT

10.1.O desafio Minecraft será construir o hospital Unimed da cidade de Maringá. Para fins de identificação, o jogador deverá incluir seu nome e sobrenome em alguma parte da construção utilizando uma placa de identificação do jogo.



10.2.O jogador deverá soltar a imaginação e pensar como seria o hospital Unimed construído e replicar essa ideia através do jogo Minecraft.

10.3.Deverá ser gravado um vídeo (duração máxima: 60 segundos) mostrando a construção por dentro e por fora, com ou sem narração. Recomendamos que o vídeo seja feito com um software de captura de tela ou que a tela do computador seja filmada com um celular.

10.4.Finalizada a gravação, o vídeo deverá ser postado no Youtube ou no Facebook do competidor, em modo público, e o link da postagem deverá ser enviado no formulário que segue: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfs84rEBRUXtSKs4cs_VXJARStT5GcJbR698D9xpFIbZEA6Lw/viewform, respeitando o prazo.

10.5.É expressamente proibido usar MODS de construção. Só serão válidos os objetos do modo criativo e clássico do Minecraft.

REALIZAÇÃO:

Unimed 
Maringá

PRODUÇÃO:



APOIO:





REGULAMENTO

10.6. Se o formulário com o link do vídeo não for enviado até o dia informado pela organização do torneio, o competidor será desclassificado.

10.7. É proibido utilizar construções prontas baixadas de sites de “mundos do MINECRAFT” e modificá-las. Caso identifiquemos alguma parte da construção pertencente a outro mundo, o jogador será desclassificado.

11. FORMATO E FASES >> MINECRAFT

11.1. Formato: 1 jogador.

11.2. Modo: Criativo sem o uso de MOD.

11.3. Plataforma: Livre (notebook, videogame, celular, tablet, computador).

11.4. Etapa: única.

11.5. Construção do desafio: Hospital Unimed Maringá.

12. SISTEMA DE PONTUAÇÃO >> MINECRAFT

12.1. Irá vencer a construção mais criativa através de uma votação popular.

13. AMONG US

13.1. REGRAS BÁSICAS

13.2. A participação da organização dentro da sala não valerá nenhuma pontuação.

13.3. Recomenda-se que o jogador utilize seu *nickname* dentro do jogo com seu nome verdadeiro para facilitar a pontuação pela organização.

13.4. É dever do jogador conferir as publicações no site oficial do torneio <https://www.copaunimed.com.br/>, a respeito do seu grupo, dia e horário de sua partida.

13.5. A organização entrará como espectador nas salas e não irá interferir no jogo como realizar tarefas e nem nas votações.

13.6. A organização deve ser expulsa da nave no início do jogo.

13.7. Nenhum competidor poderá sair de perto da mesa e fazer as tarefas antes da primeira reunião de emergência para expulsar a organização da nave.

13.8. É responsabilidade de cada jogador impostor, informar no grupo do Whatsapp quem ele matou após o final de cada partida.

REALIZAÇÃO:



PRODUÇÃO:



APOIO:





REGULAMENTO

14. FORMATO E FASES >> AMONG US

- 14.1. **Estrutura:** Sistema de grupos com somatória de pontos. A quantidade de grupos e fases serão definidas após o término das inscrições. A cada fase, os vencedores avançam para a próxima fase de grupos.
- 14.2. **Mapa:** The Skeld
- 14.3. **Impostor:** 02 por partida.
- 14.4. **Quantidade de jogadores por sala:** 14 jogadores.
- 14.5. **Criação de partidas:** Através de salas personalizadas enviadas pelo WhatsApp.

15. SISTEMA DE PONTUAÇÃO >> AMONG US

- 15.1. Assim que iniciar a partida, os jogadores devem aguardar a reunião de emergência para expulsar a organização da nave, caso essa regra não seja cumprida, a partida será reiniciada, e caso algum jogador faça alguma tarefa, ele será penalizado com menos 100 pontos.
- 15.2. Cada jogador começa com 500 pontos.
- 15.3. O impostor receberá 200 pontos por tripulante abatido.
- 15.4. O impostor expulso da nave perde 200 pontos.
- 15.5. Os tripulantes que ocasionar a expulsão de outro tripulante inocente acreditando que ele seja o impostor perde 100 pontos.
- 15.6. Os tripulantes ganham 20 pontos a cada tarefa curta e ganham 40 pontos a cada tarefa longa concluída (mediante envio do print no final de cada partida para validação da organização);
- 15.7. Em caso de vitória dos tripulantes vivos eles recebem 500 pontos, e os tripulantes fantasmas recebem 250 pontos.
- 15.8. Caso o impostor ganhe por sabotagem, os tripulantes perderão 200 pontos cada, e o impostor ganha 500 pontos.
- 15.9. Check-in na sala do jogo 5 (cinco) minutos antes do início da partida ganha 50 pontos.
- 15.10. Não fazer check-in no grupo do WhatsApp antes do início da partida perde 50 pontos.

REALIZAÇÃO:



PRODUÇÃO:



APOIO:





REGULAMENTO

15.11. Para critério de desempate usaremos as seguintes regras:

- 1- O tripulante que **não** ocasionar a expulsão de outro tripulante inocente acreditando que ele seja o assassino;
- 2- O jogador que **não** tiver check-in negativo;
- 3- O jogador com maior número de tarefas curtas;
- 4 - O jogador com maior número de tarefas longas;
- 5 - O jogador que obteve maior pontuação na partida passada;
- 6 - O jogador que morreu por último na última rodada

15.12. A cada nova fase de grupos a pontuação é zerada.

15.13. Segue abaixo um exemplo de imagem do print que deve ser enviado para organização como descrito no item 3.9.:



Obs: atente-se para que a lista de tasks esteja aberta e visível.

16.DA PREMIAÇÃO

16.1. A premiação para os 3 (três) primeiros colocados de cada modalidade, sendo individual para cada jogador, será da seguinte forma:

16.2. 1º Lugar: 1 Gift Card no valor de R\$200,00

16.3. 2º Lugar: 1 Gift Card no valor de R\$150,00

16.4. 3º Lugar: 1 Gift Card no valor de R\$100,00

16.5. A premiação será entregue dentro dos primeiros 60 dias após a data da final ao vivo.

REALIZAÇÃO:



PRODUÇÃO:



APOIO:





REGULAMENTO

17.COMISSÃO ORGANIZADORA

17.1.Quaisquer ocorrências não previstas anteriormente serão decididas pela comissão organizadora do torneio, cujas definições serão finais e definitivas.

17.2.As decisões da comissão organizadora do torneio são únicas e incontestáveis, não cabendo quaisquer espécies de recursos ou apelações.

17.3.Se necessário, a comissão organizadora pode adicionar ou modificar alguma regra sem aviso prévio.

Maringá, 04 de outubro de 2021.

REALIZAÇÃO:

Unimed 
Maringá

PRODUÇÃO:



APOIO:

