

ÍNDICE

<u>REGIMENTO GERAL DO I JUNES E-SPORT 2020</u>	<u>2</u>
<u>REGULAMENTOS ESPECÍFICOS</u>	<u>5</u>
<u>CLASH ROYALE</u>	<u>6</u>
<u>COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE</u>	<u>6</u>
<u>FIFA20 (PS4, XBOX e PC)</u>	<u>7</u>
<u>HEARTHSTONE</u>	<u>9</u>
<u>LEAGUE OF LEGENDS</u>	<u>10</u>
<u>POKER</u>	<u>11</u>
<u>TEAM FIGHT TACTICS</u>	<u>12</u>
<u>VALORANT</u>	<u>13</u>
<u>XADREZ</u>	<u>13</u>
<u>ANEXO</u>	<u>14</u>
<u>TABELA 1: CRONOGRAMA DO I JUNES E-SPORTS</u>	<u>14</u>
<u>TABELA 2: TAXA DE INSCRIÇÃO (POR MODALIDADE)</u>	<u>15</u>
<u>TABELA 3: FORMULÁRIOS DE INSCRIÇÃO</u>	<u>15</u>
<u>IMAGEM 1: PÁGINA DA FUEC NO PICPAY</u>	<u>16</u>
<u>IMAGEM 2: Conta do BANESTES para depósito</u>	<u>16</u>



REGIMENTO GERAL DO I JUNES E-SPORT 2020

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1º. Fica instituída pela Federação Universitária de Esportes Capixabas (FUEC) o I JUNES E-SPORT 2020, sendo este o regulamento com o conjunto das disposições que regem o campeonato.

Art. 2º. Os(as) inscritos(as) não poderão alegar, em qualquer momento, o desconhecimento deste regulamento no que diz respeito a seus direitos e deveres.

Art. 3º. É de competência da FUEC fazer cumprir e fiscalizar o campeonato, regido por este regulamento.

Art. 4º. Poderão participar do campeonato os e as estudantes das IES (Instituições de Ensino Superior) do estado do Espírito Santo, devidamente matriculados(as) nos cursos de graduação ou de pós-graduação.

Art. 5º. É de responsabilidade dos e das participantes zelar pela própria disciplina. Caso ocorra problema dessa ordem, o(a) participante e/ou equipe será punida de acordo com este regulamento.

Art. 6º. É de responsabilidade das **Atléticas dos cursos/instituição** como articuladoras dos participantes e das criações das equipes, criar um portal ou utilizar as redes sociais para encontrar as pessoas para que participem do campeonato e **realizar as inscrições**.

Art. 7º. O I JUNES E-SPORTS 2020, terá 11 (onze) modalidades esportivas, sendo elas: **CLASH ROYALE, COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE, FIFA20 (PC), FIFA20 (PS4), FIFA20 (XBOX), HEARTHSTONE, LEAGUE OF LEGENDS, POKER, TEAM FIGHT TACTICS, VALORANT e XADREZ.**

Parágrafo único. Para que a modalidade seja executada, serão consideradas as seguintes quantidades mínimas. **CLASH ROYALE: 8 jogadores/as. CSGO: 8 equipes. FIFA20 (PC): 8 jogadores/as. FIFA20 (PS4): 8 jogadores/as. FIFA20 (XBOX): 8 jogadores/as. HEARTHSTONE: 8 jogadores. LOL: 8 equipes. POKER: 8 jogadores. TFT: 8 jogadores/as. VALORANT: 8 equipes.** considerando, ainda, a ordem de inscritos/as e da confirmação do pagamento.

Art. 8º. Os casos omissos deste regimento serão analisados pelo Comitê Organizador, a ser definido pela FUEC.

DA COMPETIÇÃO

Art. 9º. As datas e horários das partidas serão divulgados pela página da FUEC no Facebook <<https://www.facebook.com/FuecEsportes>> e no perfil do Instagram <<https://www.instagram.com/fuecoficial>>, com o início no dia 15 de Agosto de 2020, conforme anexo I.

Parágrafo único. As regras contidas nos regulamentos específicos regem as modalidades.

DAS INSCRIÇÕES

Art. 10. Serão considerados(as) inscritos(as) os e as participantes e/ou equipes que: **1.** preencherem o formulário de inscrição on-line que são encontradas no fim desse regimento. **2.** pagarem a taxa de inscrição (**PicPay** <https://app.picpay.com/promotionsdetails/256172>) e enviarem comprovante, ou pagar com depósito na conta do banestes (conta corrente). conforme informações disponíveis no anexo I.

Parágrafo único. Todas as inscrições serão analisadas e publicadas as que forem deferidas. O link do picpay só consegue ser encontrado abrindo pelo aplicativo no celular, caso efetue o pagamento via navegador, procurar por FUEC - Federação Universitária de Esportes Capixaba segue printscreen da tela de busca.



Art. 11. O/a participante é responsável por acompanhar as notícias do JUNES e as possíveis alterações pela página da FUEC no Facebook ou no perfil no Instagram.

DAS PREMIAÇÕES

Art. 12. Serão premiados o primeiro, segundo e terceiro lugar com troféus individuais e medalhas.

Art. 13. Haverá também, um ranking de atléticas. Onde o campeão geral ganhará o troféu de campeão geral.

Parágrafo único: Apenas a maior pontuação de cada modalidade entrará na conta. Caso alguma atlética consiga pontuar duas vezes, a pontuação do menor quesito será retirada da própria atlética e nenhuma outra atlética o terá.

Art. 14. A pontuação geral será da seguinte forma.

CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º LUGAR	20
2º LUGAR	17
3º LUGAR	15
4º LUGAR	14
5º LUGAR	13
6º LUGAR	12
7º LUGAR	11
8º LUGAR	10
Demais	5

Art. 15. Todas as atléticas que ficarem em primeiro ou em segundo lugar em uma modalidade receberão premiação dinheiro. Caso fiquem em primeiro, recebe 100% do valor da inscrição da modalidade, caso fique em segundo, recebe 50% do valor da inscrição da modalidade.

Art. 16. Revogam-se as disposições em contrário.

**06 de julho de 2020,
Federação Universitária de Esportes Capixabas - FUEC.**

REGULAMENTOS ESPECÍFICOS

CLASH ROYALE

COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

FIFA 20 PC

FIFA20 PS4

FIFA20 XBOX

HEARTHSTONE

LEAGUE OF LEGENDS

POKER

TEAM FIGHT TACTICS

VALORANT

XADREZ

CLASH ROYALE

ITEM 1. Do campeonato.

O campeonato será no modelo mata-mata, com cada jogador podendo construir 3 decks por etapa. O jogador terá que usar um deck por vez, e só poderá mudar depois de perder. O vencedor da partida é quem venceu a md5.

ITEM 2. Dos baralhos.

Cada jogador começará com um baralho, ao final da partida, o perdedor vai banir uma carta do deck do adversário que não poderá ser usada na md5.

ITEM 3. Da partida.

Os jogadores deverão se adicionar no aplicativo e mandar mensagem para o oponente 10 minutos antes da partida marcada pelo grupo do whatsapp, se o mesmo não responder até o horário, o jogador será considerado vencedor.

COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

ITEM 1. Dos Jogos

Todos os jogos ocorrerão em servidor não oficial (*Steam*), utilizando da ferramenta chamada GamersClub.

Nos jogos da fase de grupos cada equipe banirá os mapas de acordo com as regras da GamersClub.

Nos jogos do Mata-mata a seleção de mapas deverá ocorrer pelo whatsapp e na seguinte ordem: cada uma das equipes escolhem um mapa para banir, depois cada uma escolhe um mapa a ser jogado, após a escolha cada equipe escolhe mais um mapa para banir, o mapa que sobrar servirá para o desempate.

ITEM 2. Dos mapas disponíveis

Os Mapas disponíveis são os mesmos do competitivo e são esses: 1-de_dust2 ; 2-de_vertigo ; 3-de_train; 4-de_nuke ; 5-de_mirage ; 6-de_inferno ; 7-de_overpass;

Parágrafo único. Cooblestone clássica não está liberada para jogos ou qualquer outro oitavo mapa que aparecer.

ITEM 3. Do formato dos jogos:

Cada mapa será disputado em trinta rodadas, com os times alternando entre as rodadas, será considerado vencedor do mapa o time que ganhar dezesseis rodadas primeiras.

ITEM 4. Do desempate

Em caso de empate será nas partidas normais será aberto overtime de mais seis rodadas. Caso o empate seja na classificação no número de vitórias, o primeiro desempate é o confronto direto, caso persista o empate, saldo de rounds, caso ainda persista, sorteio.

ITEM 5. Software Externos

Não será permitido o uso de qualquer assistente, tais como “*aimbot*”, jogadores que tiverem contas banidas terá como punição a desqualificação do time.

ITEM 6. Discord: Todas as partidas ocorrerão com os jogadores presentes no discord a ser disponibilizado pela organização, onde um bot gravará as vozes dos jogadores com cada time em um canal diferente.

Parágrafo Único: Apenas o seu time e os administradores do evento terão acesso ao respectivo canal, onde os participantes poderão ser chamados para tirar dúvidas, para entrevista pós jogo ou para outros tipos de verificações de identidade durante a partida.

ITEM 7. Direitos de voz e imagem: Ao se inscrever no campeonato, os participantes entendem que a organização pode utilizar as vozes gravadas durante os jogos ou pedir para mandar fotos jogando com o intuito de fazer a divulgação do evento ou para atender a recursos.

FIFA20 (PS4, XBOX e PC)

ITEM 1. COMO REALIZAR AS PARTIDAS:

- * Adicionar o seu adversário como amigo na PSN.
- * Fazer um convite de amizade para seu adversário no PS4.
- * 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).

1.1 – SEGUIE AS CONFIGURAÇÕES NAS QUAIS, O CONVITE DA PARTIDA DEVE SER REALIZADO:

Partidas no Menu: Amistosos Online

Duração do Tempo: 6 Minutos

Controles: Qualquer

Tipo de Elenco: Online

Velocidade: Normal

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

ITEM 2. LAG E DESCONEXÕES

2.1 – Em caso de lag 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 15 minutos de partida. Caso ultrapasse este tempo de jogo, você estará assumindo por sua conta e risco as consequências da partida.

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

2.3 – O jogador que se desconectar por má fé e for reincidente por tal ato, será penalizado pela organização do torneio

2.4 – Para que seja comprovado algum tipo de trapaça ou reclamação, o jogador deve entrar em contato com o organizador com fotos e ou vídeos comprovando o ocorrido. Sem provas, reclamações não serão consideradas.

2.5 – Caso os jogadores não consigam realizar conexão entre si para jogarem, deve-se entrar em contato conosco e informar sobre o ocorrido. Se até o fim do prazo não for resolvido o problema, será decidido da seguinte forma:

Na Fase de Grupos: Será aplicado um sorteio, para decidir se o resultado ficará por empate de 0x0, ou uma vitória de 2x0 para qualquer um dos players, nos dois jogos da fase.

Na Fase Mata-Mata: Também será realizado um sorteio, para a definição de quem passará de fase.

ATENÇÃO: 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 pela organização.

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.

SOMENTE ADMINISTRADORES PODEM 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.

O Resultado de WO que é aplicado será sempre de 3x0.

ITEM 3. ELIMINAÇÃO DE PARTICIPANTES OU PUNIÇÕES:

Segue alguns motivos dos quais os jogadores podem serem eliminados dos torneios ou punidos:

3.1 – Má fé;

3.2 – Falta de compromisso para a realização das partidas;

3.3 – Falta de ética desportiva;

3.4 – Agressões verbais;

3.5 – Inserções desmedidas com intuito de conturbar o ambiente do torneio;

3.6 – Insinuações desagradáveis sobre índole e/ou honestidade de qualquer dos participantes do torneio;

3.7 – Conexão ruim, que dificulte e/ou impossibilite a realização das partidas;

3.8 – Ficar tocando a bola com o goleiro ou na zaga para passar o tempo de jogo;

3.9 – Combinação de resultados;

3.10 – Todos os casos sempre serão com análise da administração da Atlético e sempre deverão conter provas que comprovem o fato ocorrido, caso contrário poderão ser desconsiderados.

3.11 - 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.

ITEM 4. Critérios para pontuação:

4.1 - O torneio será composto por fase de grupos e mata-mata (com Winners e Losers Bracket), todas as partidas da fase de grupo serão MD1, apenas a Final e a decisão de 3º lugar que será MD5 e MD3, respectivamente.

Vitória – 3 pontos

Empate – 1 ponto

Derrota – 0 ponto

Irão se classificar os times que tiverem a maior pontuação. Empatando no nº de pontos, o primeiro critério de desempate será a quantidade de Vitórias, se persistir no empate, o próximo critério será o saldo de gols, empatando no saldo de gols, a quantidade de gols pró irá desempatar.

HEARTHSTONE

ITEM 1. Do campeonato.

O campeonato será no modelo mata-mata, com cada jogador podendo construir 3 decks por etapa. O jogador terá que usar um deck por vez, e só poderá mudar depois de perder. O vencedor da partida é quem venceu a md5.

ITEM 2. Dos baralhos.

Cada baralho deverá ser de uma classe diferente, podendo utilizar quaisquer cartas disponíveis do jogo no modo **PADRÃO**, sem restrição de pó.

ITEM 3. Da partida.

Os jogadores deverão se adicionar no battle.net e mandar mensagem para o oponente 10 minutos antes da partida marcada, se o mesmo não responder até o horário, o jogador será considerado vencedor.

LEAGUE OF LEGENDS

ITEM 1. Cada time registrado deve ter, no mínimo, 5 jogadores(as) em sua equipe ativa.

A) Jogadores(as) só poderão ser substituídos(as) entre partidas, nunca durante.

B) As equipes podem ser modificadas até a hora de início do torneio. As alterações após o início do torneio não valerão.

I. É permitido o registro de apenas 01 (um) técnico e até 02 (dois) substitutos.

ITEM 1.2. Para ambas as fases deste campeonato será utilizado o patch atual da data disponibilizado pela desenvolvedora e utilizado para as competições.

ITEM 1.3. Discord: Todas as partidas ocorrerão com os jogadores presentes no discord a ser disponibilizado pela organização, onde um bot gravará as vozes dos jogadores com cada time em um canal diferente.

Parágrafo Único: Apenas o seu time e os administradores do evento terão acesso ao respectivo canal, onde os participantes poderão ser chamados para tirar dúvidas, para entrevista pós jogo ou para outros tipos de verificações de identidade durante a partida.

ITEM 1.4. Direitos de voz e imagem: Ao se inscrever no campeonato, os participantes entendem que a organização pode utilizar as vozes gravadas durante os jogos ou pedir para mandar fotos jogando com o intuito de fazer a divulgação do evento ou para atender a recursos.

O formato do torneio de LEAGUE OF LEGENDS e regras específicas:

ITEM 1.5. Formato do jogo: Team Match (5 pessoas).

ITEM 1.6. Das Fases:

1.6.1 Fase eliminatória.

A) Caso o número de inscritos seja diferente de 8, 16 ou 32 times, haverá uma fase eliminatória em md3 até que se alcance a quantidade de inscritos citados.

B) O número de equipes que avançará para a próxima fase será determinado com base no número de participantes/grupos que se registrarem.

C) Salvo disposição em contrário, todas as etapas da competição serão sorteadas aleatoriamente pelo sistema da Battlefy.

1.6.2 Fase de grupos.

A) Serão jogos de md2 entre as equipes dos grupos, com 5 minutos de descanso entre as partidas.

B) Os 2 melhores classificados, passam para o mata-mata.

C) Em caso de empate, será decidido por confronto direto, em caso de empate ainda, menor tempo de vitória.

1.6.3 Fase Mata-Mata

- A) Serão jogos de md3 até a semifinal, disputa de terceiro lugar também será em md3 e a final será em md5.
- B) O jogo 1 e 3 do primeiro mata-mata será dado ao seed 1 do sorteio, podendo assim decidir em qual lado deseja jogar e o jogo 2 será decidido pela equipe adversária.
- C) Os próximos mata-matas, o jogo 1 será dado para o time da esquerda do jogo e o jogo 3 ou 5, se houver, para o vencedor da partida com menor tempo.

1.7. WO – Ausência de jogadores/times.

No caso em que sua equipe está pronta e seu oponente não estiver presente, o recurso de check-in de partida deve avançar automaticamente seu time após um período de tempo definido (20 minutos). Caso contrário, entre em contato com o administrador do torneio pelo link de canal de discord o mais rápido possível.

1.8. Desconexões.

Se uma equipe sofrer uma desconexão, o jogador terá 10 minutos para se reconectar ao jogo (a equipe com a desconexão pode solicitar uma pausa). Se eles não se reconectarem nesse tempo, a equipe terá que retomar a partida sem esse jogador.

1.9. Software.

Se for evidente o uso de alguma manipulação de software do jogo, a equipe suspeita será banida permanentemente de qualquer competição do JUNES ou da CBDU e o caso será encaminhado para os setores judiciais competentes.

Se uma equipe for pega abusando de falhas, bugs, etc, para ganhar uma vantagem desonesta, será desqualificada automaticamente.

POKER

ITEM 1. Formato do campeonato

O campeonato de Poker será no formato hold'em, e no programa Pokerstars, podendo ser jogado tanto no PC ou no Celular.

ITEM 2. Da inscrição no Clube

Depois da inscrição e pagamento, irá ser criado um grupo, onde será avisado o nome do Clube em que os jogadores terão que entrar para participar do campeonato. Dentro do mesmo, se encontrará o campeonato.

ITEM 3. Do torneio.

Os jogadores irão jogar partidas, um com os outros, até ser eliminado ou ser definido o vencedor da mesa final.

A velocidade do jogo vai ser definida depois em que for definida a quantidade de pessoas inscritas no campeonato.

ITEM 4. Do atraso.

Embora possa chegar atrasado no torneio, ele começará independente da presença do faltante ou não, cabendo assim ao jogador correr atrás do prejuízo, depois de uma determinada rodada, o próprio sistema impede a entrada do jogador, fazendo com que ele seja, portanto, desqualificado.

TEAM FIGHT TACTICS

ITEM 1. Do campeonato:

O campeonato de TFT irá acontecer em formato de grupos, com cada grupo contendo 8 pessoas. A quantidade de inscritos deverá ser MÚLTIPLO DE 8.

ITEM 2. Da formação dos grupos:

A ordem de preenchimento dos grupos será por ordem de pagamento das inscrições.

Parágrafo único: Uma vez feito o pagamento, o mesmo não será reembolsado, a não ser que o Jogador não participe do campeonato por falta de jogadores para preenchimento dos grupos.

ITEM 3. Do formato do campeonato:

Na fase de grupos, haverá 4 jogos entre os 8 membros do grupo correspondente, os melhores colocados irão passar para o Grupo Final, onde jogarão mais 4 jogos para decidir o campeão.

Parágrafo único: A quantidade de vagas para o grupo final, depende da quantidade de grupos. Se forem 2 grupos, serão 4 vagas, e se forem 4 grupos, serão 2. Caso tenha apenas 1 grupo, não haverá a formação do Grupo Final.

ITEM 4. Da pontuação:

CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
1° LUGAR	10
2° LUGAR	8
3° LUGAR	7
4° LUGAR	5
5° LUGAR	3
6° LUGAR	2
7° LUGAR	1
8° LUGAR	0

ITEM 5. Da desqualificação por W.O:

A pontuação do W.O será de -10 pontos, e o jogo deverá ser pesquisado normalmente com pessoas desconhecidas no matchmaking do LOL.

Para considerar o jogador desqualificado, será contado um atraso de 10 minutos depois do horário marcado do primeiro jogo.

ITEM 6. Streaming

A organização do evento irá fazer streaming dos jogos da modalidade, com os jogadores envolvidos fazendo uma captura de tela pelo discord, com o canal a ser informado durante o torneio.

VALORANT

ITEM 1. Cada time registrado deve ter, no mínimo, 5 jogadores(as) em sua equipe ativa.

A) Jogadores(as) só poderão ser substituídos(as) entre partidas, nunca durante.

B) As equipes podem ser modificadas até a hora de início do torneio. As alterações após o início do torneio não valerão.

I. É permitido o registro de apenas 01 (um) técnico e até 01 (um) substituto.

ITEM 1.2. Para ambas as fases deste campeonato será utilizado o patch atual da data disponibilizado pela desenvolvedora e utilizado para as competições.

ITEM 1.3. Discord: Todas as partidas ocorrerão com os jogadores presentes no discord a ser disponibilizado pela organização, onde um bot gravará as vozes dos jogadores com cada time em um canal diferente.

Parágrafo Único: Apenas o seu time e os administradores do evento terão acesso ao respectivo canal, onde os participantes poderão ser chamados para tirar dúvidas, para entrevista pós jogo ou para outros tipos de verificações de identidade durante a partida.

ITEM 1.4. Direitos de voz e imagem: Ao se inscrever no campeonato, os participantes entendem que a organização pode utilizar as vozes gravadas durante os jogos ou pedir para mandar fotos jogando com o intuito de fazer a divulgação do evento ou para atender a recursos.

ITEM 1.5. Dos jogos: As partidas na fase de grupos serão no formato md2, com cada equipe podendo banir um mapa a sua escolha. Na fase mata-mata, se na md2 permanecer o empate, o terceiro mapa será decidido por sorteio, podendo ser sorteado apenas os mapas banidos.

XADREZ

ITEM 1. Formato do campeonato

O campeonato de Xadrez será no formato Suíço, individual e na modalidade 10 +1. A plataforma que será utilizada é a do site chess.com .

ITEM 2. Da inscrição no Clube

Depois da inscrição e pagamento, irá ser criado um grupo, onde será avisado o nome do Clube em que os jogadores terão que entrar para participar do campeonato. Dentro do mesmo, se encontrará o campeonato.

ITEM 3. Do torneio.

Os jogadores irão jogar partidas, um com os outros, sendo que a próxima partida só iniciará depois que todas as partidas terminarem, e irão acumulando pontos, quem tiver a maior pontuação final é o campeão.

ITEM 4. Do desempate.

Caso dois ou mais jogadores empatam em pontos, o campeão será decidido pelo confronto direto dos envolvidos, caso ainda tenha um empate, será decidido no sistema de desempate do próprio site. Caso ainda persista, sorteio.

ITEM 4. Do atraso.

Embora possa chegar atrasado no torneio, ele começará independente da presença do faltante ou não, cabendo assim ao jogador correr atrás do prejuízo, depois de uma determinada rodada, o próprio sistema impede a entrada do jogador, fazendo com que ele seja, portanto, desqualificado.

ANEXO

TABELA 1: CRONOGRAMA DO I JUNES E-SPORTS

DATA(S)	ATIVIDADE
5/7/2020	APROVAÇÃO DO REGIMENTO E REGULAMENTOS ESPECÍFICOS
10/7/2020 A 10/8/2020	INSCRIÇÕES ON-LINE
ATÉ 10/8/2020	DATA LIMITE PARA PAGAMENTO DA TAXA DE INSCRIÇÃO
15/8/2020	INÍCIO DOS JOGOS
15/9/2020	FINAIS DOS JOGOS
15/9/2020	DIVULGAÇÃO FINAL DOS RESULTADOS

TABELA 2: TAXA DE INSCRIÇÃO (POR MODALIDADE)

MODALIDADE	R\$	QUANTIDADE DE PESSOAS
CLASH ROYALE	20,00 (VINTE)	INDIVIDUAL
CSGO	75,00 (SETENTA E CINCO)	5 (EQUIPE), 1 TÉCNICO E 2 RESERVAS
FIFA20 (PC)	20,00 (VINTE)	INDIVIDUAL
FIFA20 (PS4)	20,0 (VINTE)	INDIVIDUAL
FIFA20 (XBOX)	20,00 (VINTE)	INDIVIDUAL
HEARTHSTONE	20,00 (VINTE)	INDIVIDUAL
LEAGUE OF LEGENDS	75,00 (SETENTA E CINCO)	5 (EQUIPE), 1 TÉCNICO E 2 RESERVAS
POKER	20,00 (VINTE)	INDIVIDUAL
TEAM FIGHT TACTICS	20,00 (VINTE)	INDIVIDUAL
VALORANT	75,00 (SETENTA E CINCO)	5 (EQUIPE), 1 TÉCNICO E 2 RESERVAS
XADREZ	20,00 (VINTE)	INDIVIDUAL

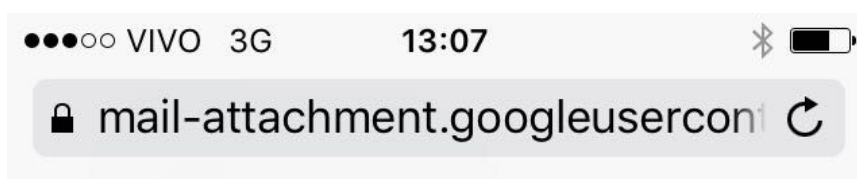
TABELA 3: FORMULÁRIOS DE INSCRIÇÃO

MODALIDADE	LINK
CLASH ROYALE	https://forms.gle/c2c5gdovGWtwCP9cA
CSGO	https://forms.gle/1124b1RyYzVccDiw5
FIFA20	https://forms.gle/wGfyG3vf4RbgRDm79
HEARTHSTONE	https://forms.gle/JsFunBaUgg43Cj177
LEAGUE OF LEGENDS	https://forms.gle/Cw4xTAbusHJckwy46
POKER	https://forms.gle/2Tz1VsfuAikENtmG7
TEAM FIGHT TACTICS	https://forms.gle/1zk17RsNE3bR1r3ZA
VALORANT	https://forms.gle/aNzWrnfNPVvMqcJZ9
XADREZ	https://forms.gle/AHhLLfXfDC3bo4hUA

IMAGEM 1: PÁGINA DA FUEC NO PICPAY



IMAGEM 2: Conta do BANESTES para depósito



Segue a informação para o depósito das inscrições:
Banco Banestes
Agência: 208
Conta: 18863167
CNPJ: [27066471/0001-59](#)
Federação Universitária de Esportes Capixaba.

OBS: Após efetuar o pagamento, nos enviar Junto com as fichas de inscrições preenchidas, o comprovante de pagamento das inscrições. DIGITALIZADOS (POR E-MAIL)

Aguardamos contato para terminar de efetuar as inscrições, tirar dúvidas e dar apoio as IEs.

Contato
Gustavo- [\(27\)99821-3775](#)

Att;
FUEC

