

ANEXO V

1. MODALIDADES DA PRIMEIRA EDIÇÃO DA LIGA ESTUDANTIL MARAJOARA DE E-SPORTS 2021

Considerando-se a organização do e-Sport em sua etapa nacional e, visando a preparação institucional e divulgação da modalidade, farão parte desta edição da Liga Estudantil Marajoara de e-sports 2021 as seguintes modalidades: League of Legends, Xadrez Arena (Lichess) e Free Fire.

1.1 Sobre o League of Legends (LoL)

League of Legends (LoL) é um jogo eletrônico (gratuito para jogar) do gênero multiplayer online battle arena (MOBA) em terceira pessoa, criado pela Riot Games. Tem um cenário competitivo grande e ativo.

Os jogadores controlam personagens chamados de campeões, escolhidos ou atribuídos em cada partida, que possuem habilidades únicas e que lutam com seu time contra outro time (cinco jogadores para cada time).

O objetivo de cada time é destruir o Nexus (próximo slide) da equipe adversária, uma construção localizada na base e protegida por outras estruturas.

Cada partida de League of Legends é distinta, pois os campeões sempre começam fracos e progridem através da acumulação de ouro e da experiência ao longo do jogo.

As partidas que duram de 20 a 50 minutos. Em cada modo do jogo, o time trabalha em conjunto para alcançar os objetivos e, conseqüentemente, a vitória.

Existem também objetivos intermediários que dão ao jogador e para a sua equipe vantagens em alcançar a vitória.

Os campeões começam cada partida com um nível baixo e, então, vão adquirindo experiência ao longo do jogo até alcançar o nível máximo de 18.

Adquirir um novo nível na partida permite que o jogador desbloqueie outras habilidades especiais do campeão.

Os jogadores também começam cada partida com uma baixa quantidade de ouro, podendo ganhar ouro adicional durante o jogo de formas diferentes: abatendo personagens não jogáveis, como minions e monstros, abatendo ou ajudando a abater os jogadores adversários, destruindo as torres inimigas, passivamente ao longo do tempo e através de itens ou habilidades do campeão.

Esse ouro pode ser gasto durante o jogo para comprar itens que aumentam as habilidades de cada campeão, como ataque, defesa, armadura e etc.

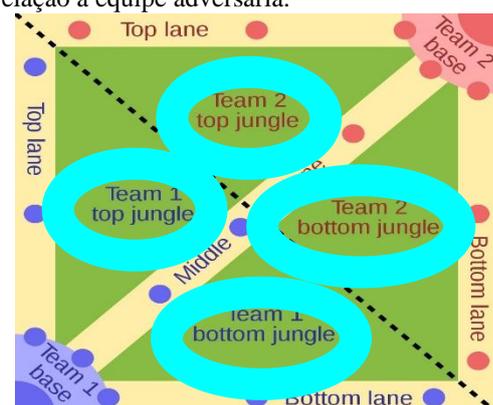
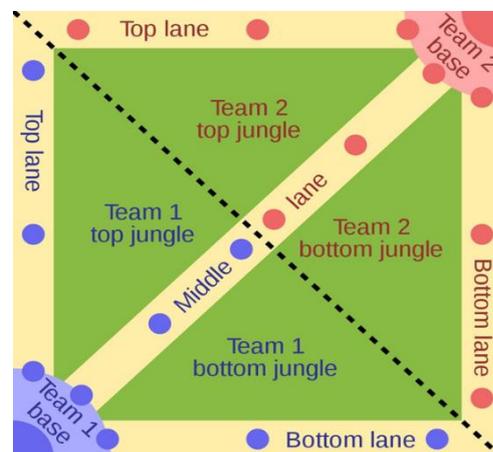
A experiência do campeão, o ouro acumulado e os itens comprados são específicos para cada jogo. Dessa forma, em cada nova partida, os jogadores começam com a mesma situação em relação a equipe adversária.

a) O Cenário do Jogo (Summoner's Rift)

O Nexus cria continuamente personagens não jogáveis e fracos (minions) que avançam em direção à base do time inimigo através de três rotas: topo, meio e inferior.

Os jogadores disputam para avançar essas ondas de minions até a base inimiga, o que lhes permite destruir as estruturas inimigas, atingir objetivos e, conseqüentemente, garantir a vitória.

Ao redor das rotas há terrenos neutros conhecidos como selva e



rio. A selva é apresentada em quatro quadrantes e contém uma grande variedade de personagens não jogáveis, conhecidos como monstros. O rio contém três tipos de monstros neutros: o aronguejo, o Dragão e o Barão Nasho.

b) Rotas

Rota superior (Top): Onde participa apenas um campeão de cada time; este pode ser um tanque, um lutador, ou, eventualmente, alguns atiradores como Vayne. Vale lembrar que o termo "AD Carry" não significa exatamente um atirador, mas sim um carregador de dano físico de alto potencial, como Fiora, Tryndamere ou Yasuo. Mas comumente, AD Carry é um termo designado apenas para atiradores.

O tanque é altamente resistente, é responsável por liderar o time (independente se ele estiver na rota superior ou não, o que determinará isso, é se houver mais de um tanque no time, portanto, cabe ao time a decisão de deixar o top-laner cuidar da liderança ou outro tanque como o suporte). É ele quem cuidará da linha de frente e será responsável por proteger seus aliados com suas enormes capacidades de absorver dano.

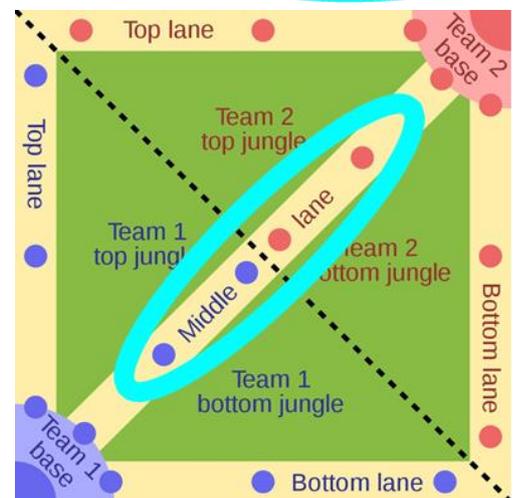
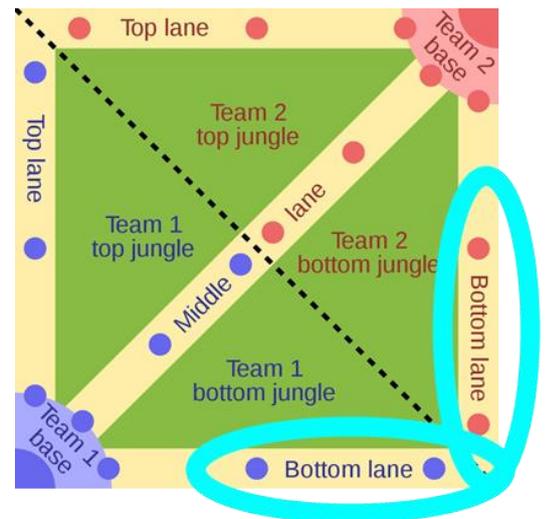
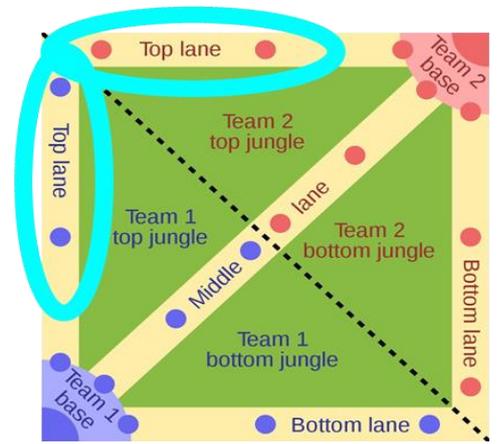
Rota inferior (Bot): É a única rota que conta com duas importantes figuras: O atirador e o suporte. O suporte é responsável pela visão do mapa, pelo suporte ao time e pela proteção do atirador.

Também é responsável pelo controle da rota inferior e suporte para sua equipe. Este pode ser um tanque com alto controle de grupo como Nautilus ou Rakan, alguém com sustentamento de vida como Nami, Sona ou Soraka, algum com poke (incomodar e atrapalhar o atirador inimigo a pegar ouro) como Karma ou Morgana, ofensivos como Blitzcrank, Thresh ou Pyke, ou defensivos como Braum, Janna, Taric, entre outros.

O atirador, juntamente com o mago, concentra o maior dano do time. Devido ao fato de possuir pouca defesa e vida, esta é a razão de precisar de um suporte. Este atirador também possui várias características; ele pode ser um atirador ofensivo, defensivo ou de poke, como Draven, Vayne e Varus ou Ezreal, respectivamente.

Rota do meio (Mid): É onde se concentram campeões com elevadas formas de causar danos em áreas e abater alvos desprevenidos (pick-off). Estes incluem os assassinos, personagens com dano suficiente para retirar um alvo frágil do mapa em poucos segundos, como LeBlanc, Katarina e Zed; ou os magos, personagens com grandes danos em área e alto controle de grupo, como Cassiopeia, Lux e Veigar.

Selva ou Jungle: O personagem deste lugar é o Caçador, popularmente conhecido como Jungler. Ele é responsável pelos monstros épicos (Dragão e Barão) e também tem a função de ajudar as outras três rotas. A Selva é dividida em duas partes para as duas equipes. Também possui o objetivo extra de atrapalhar a selva inimiga, o chamado Counter-Jungle, onde dependendo do seu



personagem e habilidade, você poderá invadir a selva inimiga e roubar seus atributos essenciais, como o Rubrivira ou o Azuporã. Na imagem ao lado, encontram-se os detalhes do mapa correspondente à área de jogo.

c) Formato da Disputa:

- Cada equipe é formada por 5 titulares + 2 reservas, distribuídas em grupos de até 4 equipes cada (por sorteio) que se enfrentam entre si;
- Caso haja mais de 4 equipes, serão formados mais grupos de, no máximo 3 equipes na fase de grupo;
- Avançam para as eliminatórias as duas melhores de cada grupo, nos confrontos de semifinal e final.

d) Critérios de desempate:

- Ausência de WO;
- Confronto direto;
- Menor média de tempo em vitórias;
- Novo confronto direto.

1.2 Sobre o Free Fire

Garena Free Fire é um jogo eletrônico mobile de ação- aventura do gênero battle royale, visto numa perspectiva em terceira pessoa, desenvolvido pela 111dots Studio e publicado pela Garena.

O jogo consiste de até no total de cinquenta jogadores que caem de paraquedas em uma ilha em busca de armas e equipamentos a fim de matar os outros jogadores. Os jogadores escolhem à vontade a posição inicial, pegam armas e suprimentos para aumentar o tempo de vida na batalha.

Para começar a jogar é necessário criar uma conta pessoal no jogo, no qual você tem direito a escolher se deseja criar uma conta própria do jogo ou se desejar conectar a uma conta de alguma rede social, como o Facebook por exemplo.

Após efetuar o login com sucesso o jogador deve configurar seu perfil e explorar o jogo para obter conhecimento sobre o game e os métodos utilizado para jogar.

Feito tudo isso o jogador pode iniciar uma partida clicando no botão “Modo Clássico” ou "Partida Ranqueada" da Bermuda (Campo de batalha) e então aguardar até que o avião voe por cima da ilha.

Enquanto o avião estiver sobrevoando sobre a ilha o jogador pode pular onde ele desejar, possibilitando assim que ele escolha um local estratégico para pousar longe dos inimigos.

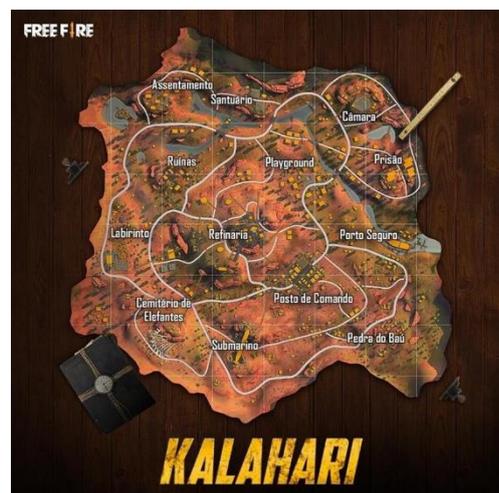
Após pousar, o jogador então deve sair a procura de armas e itens utilitários. Equipamento médico, armas de médio e grande porte, granadas, colete a prova de bala, capacete de proteção, mochila, facção, dentre outros vários itens apresentados no jogo podem ser encontrados pela ilha.

O objetivo final do jogador é sobreviver numa ilha com no máximo 50 integrantes online e todos com o mesmo objetivo. Para isso é necessário eliminar todos os adversários que o jogador encontrar pelo caminho e garantir que ele seja o único sobrevivente.

a) Mapas do Free Fire:

KALAHARI - Introduzido no battle royale no último mês de fevereiro. O nome foi inspirado no deserto africano de 900 m², com sua maior parte compreendida no território de Botswana, no sul do continente. Seu nome origina de uma etnia local e significa "lugar vasto" - curiosamente, Kalahari é o menor dos três mapas do Free Fire, contendo apenas 16 km². Isso permite que os combates sejam engajados em tempo mais curto, tornando-o um mapa muito dinâmico e cheio de ação.

PURGATÓRIO - É um mapa que divide opiniões dentro da



comunidade de Free Fire. Enquanto alguns jogadores se queixam de sua longa extensão e alta variabilidade topográfica e de obstáculos (montanhas, morros e árvores), outros consideram este o melhor mapa do jogo por permitir diferentes possibilidades, tanto para quem quer engajar em embates rapidamente ou jogar mais cautelosamente.

É um mapa que permite tanto a "rushada" quanto a "camperagem". O mapa foi introduzido no jogo em 2018, sendo o segundo do battle royale da Garena.

BERMUDA - Foi inspirado nas misteriosas ilhas da região do Caribe onde diversos casos de desaparecimento de embarcações e aviões aconteceram misteriosamente. Desde 30 de setembro de 2017, quando o battle royale foi lançado pela 111dots Studio no Vietnã, Bermuda está presente.

O extenso mapa é mais plano que Purgatório e possui muitas construções industriais como fábricas e silos, de onde é possível ter boa visão do terreno e fazer abates à longa distância. Veja na imagem ao lado.

b) Formato da Disputa

- Cada equipe é formada por 4 titulares + 1 reserva, distribuídas em grupos de até 4 equipes cada (por sorteio) que se enfrentam entre si;
- Caso haja mais de 4 equipes, serão formados mais grupos de, no máximo 3 equipes na fase classificatória ou de grupos;
- Na fase classificatória, as equipes enfrentam-se em 3 partidas (Kalahari-Bermuda-Purgatório);
- Avançam para a fase eliminatória as 2 melhores equipes de cada grupo.

c) Critérios de Pontuação por Partida

As equipes somam suas pontuações obtidas em cada partida e, ao final dos 3 confrontos, soma-se os pontos obtidos pela equipe. As pontuações estão descritas no quadro ao lado.

1.3 Sobre o Xadrez Arena

Torneios de Xadrez Arena são torneios pela Internet em ritmo rápido, onde o jogador tenta conseguir o máximo de pontos que puder em um certo período de tempo.

Não há rodadas ou turnos em um Torneio de Arena. Os jogadores são emparelhados sem parar após os seus jogos até que o tempo do torneio termine. Jogadores podem se enfrentar mais de uma vez num torneio Arena. Xadrez Arena é divertido, o participante joga o tempo todo.

a) Configurações de Jogo

Ranqueada = se ligada, o resultado das partidas vai ter impacto no rating do jogador. Rating é um número que indica a força dele. Melhor deixar ligado

Variante = tipo de jogo. Será padrão, ou seja, xadrez normal.

Tempo de relógio = tempo que cada jogador recebe para efetuar seus lances. Neste caso será 5 minutos, a princípio.



| Pontuação por partida | |
|--|--|
| 1º - 10 | |
| 2º - 8 | |
| 3º - 7 | |
| 4º - 6 | |
| 5º - 5 | |
| 6º - 4 | |
| 7º - 3 | |
| 8º - 2 | |
| 9º - 1 | |
| 10º - 0 | |
| 11º - 0 | |
| Pontuação adicional por abate (kill) - 1 | |



Incremento do relógio = bônus que o jogador recebe a cada lance efetuado. Ou seja, a cada lance ele ganha esse incremento no tempo. Neste caso será zero.

Duração = duração do torneio (etapa). Neste caso, será 1 hora.

Contagem regressiva para início do torneio = momento em que o LICHESS exibe relógio com contagem regressiva.

Tournament description = descrição do torneio.

Posição inicial = deixar em branco. Essa opção é utilizada quando se deseja fazer um torneio de treinamento de uma determinada abertura. A partida já começa em uma posição pré- definida.

b) Formato da Disputa

- Cada equipe é formada por até 5 titulares, nos naipes masculino e feminino, distribuídas em grupos de até 4 equipes cada (por sorteio) que se enfrentam entre si;
- Caso haja mais de 4 equipes, serão formados mais grupos de, no máximo 3 equipes na fase classificatória ou de grupos;
- Na fase classificatória, as equipes enfrentam-se em partidas 1h de duração cada etapa) com todos os competidores do naipe dentro da arena se enfrentando conforme o emparelhamento do Lichess;
- As regras para a classificação dentro de cada etapa são aquelas aplicadas automaticamente no Lichess;
- Avançam para a fase eliminatória as 2 melhores equipes de cada grupo;
- Os e-Aletas serão ranqueados conforme pontuação acumulada nas quatro etapas, sendo declarado campeão o eAtleta que acumular maior pontuação em cada naipe.

c) Critérios de Pontuação por Partida

As equipes somam suas pontuações obtidas em cada partida e, ao final dos confrontos, soma-se os pontos obtidos pela equipe. As pontuações estão descritas no quadro ao lado.

d) A Plataforma Lichess (<https://lichess.org/>)

O site permite aos usuários jogar xadrez ao vivo e contra outros jogadores. Ele possui diversos recursos de treinamento, incluindo noções básicas de xadrez, treinamento de táticas, notações de xadrez, vídeos, insights, explorador de abertura e uma área focada em estudos.

| Pontuação por etapa |
|---------------------|
| 1º - 15 |
| 2º - 12 |
| 3º - 10 |
| 4º - 8 |
| 5º - 7 |
| 6º - 6 |
| 7º - 5 |
| 8º - 4 |
| 9º - 3 |
| 10º - 1 |
| 11º - 0 |