

Regulamento do MineEtec 2024

1. Introdução

Este regulamento estabelece as regras e diretrizes para o Minetec 2024, em que será disputada uma partida speedrun, no modo hardcore, com combate PVP, entre duas equipes de 4 jogadores cada. O objetivo principal é matar o EnderDragon dentro do limite de 2 horas. Caso nenhuma equipe consiga, critérios de desempate serão aplicados.

2. Participantes

Somente alunos regularmente matriculados na Etec Professora Anna de Oliveira Ferraz, de qualquer idade, curso ou período, podem participar.

3. Estrutura do Campeonato

- Inscrições: de 29 de outubro a 14 de novembro de 2024 pelo formulário:

<https://forms.office.com/r/At3qf9Z2yz>

- Valor da Inscrição: R\$ 10,00 por pessoa (R\$ 40,00 por equipe)
- Data e Hora: de 02 a 06 de dezembro de 2024 com jogos entre as 09h e 15h
- Disputa: Duas equipes, cada uma composta por 4 jogadores.
- Objetivo: Matar o Ender Dragon no menor tempo possível dentro de um limite de 2 horas.

4. Início do Jogo

O aluno participante deve comparecer com 15 minutos de antecedência ao local do jogo. Não haverá tolerância para atrasos. Se, no horário marcado para início do jogo, o jogador não estiver presente no local da disputa, sua equipe deverá competir com jogadores a menos. Uma equipe pode competir mesmo possuindo apenas 1 (um) jogador no momento do início da partida. Sob nenhuma hipótese será permitida a entrada de jogadores no jogo após o início da partida.

Será criado um servidor com capacidade para 9 jogadores, sendo os 4 integrantes de cada equipe e o ADMIN.

O jogo começará simultaneamente para ambas as equipes em um mundo gerado aleatoriamente no início da partida. Ambas as equipes começam no SPAWN do mapa.

Ao criar a partida, o ADMIN congelará o tempo no jogo (/tick freeze). O jogador, ao conectar no mapa não poderá se mover nem mudar seu ângulo de visão. O jogador que se mover ou modificar seu ângulo de visão, mover mouse ou teclado, mesmo que acidentalmente, antes da autorização do ADMIN está automaticamente eliminado da partida.

A contagem do tempo de 2 horas começa após o ADMIN descongelar o tempo no jogo (/tick unfreeze), autorizando o início da partida.

5. PvP

O PvP estará liberado após decorrer 2 minutos do início da partida, denominado de “armistício”, e estará permitido durante todo o tempo de jogo. Não será permitido combater membros da mesma equipe (friendlyFire false). Durante o “armistício”, os adversários podem lutar, roubar itens em baús ou perseguir-se mutuamente, mas não podem eliminar diretamente o oponente. Caso um jogador seja morto por um adversário durante o “armistício”, a equipe do jogador que causou a morte do oponente estará automaticamente eliminada da partida. Encerrado o período de “armistício”, o combate PvP estará liberado em sua forma integral, com jogadores podendo atacar, roubar itens, destruir construções da equipe adversária e eliminar outros jogadores.

Sempre que um jogador for morto diretamente por outro jogador, seu RESPAWN está liberado. Quando a morte de um jogador for causada por um MOB ou por um fator externo, seu RESPAWN está proibido e o jogador morto está eliminado da partida.

Exemplo de RESPAWN liberado: “O jogador X foi morto pelo Jogador Y”;

Exemplo de RESPAWN proibido: “O jogador X caiu de um lugar muito alto” ou “O jogador Y caiu na lava fugindo do jogador X” ou ainda “O jogador Y morreu por um zumbi”

Todo RESPAWN deve ser previamente autorizado pelo ADMIN. O ADMIN fará a verificação no chat do jogo para verificar a causa da morte do jogador, antes de autorizar ou não seu RESPAWN. Caso não seja possível verificar a legitimidade da morte de um jogador, independentemente do motivo, seu RESPAWN está proibido.

O jogador que der RESPAWN automático, sem a prévia autorização do ADMIN está eliminado da partida, mesmo que sua morte permitisse RESPAWN. Caso um jogador morto de forma definitiva dê RESPAWN, mesmo que autorizado pelo ADMIN, sua equipe estará eliminada da partida.

6. Limite de Tempo

O jogo acaba quando uma das equipes matar o EnderDragon. Será considerado vencedora a equipe cujo jogador for o responsável, no chat do jogo, pela morte do EnderDragon.

O jogo também termina quando todos os componentes de uma mesma equipe estiverem mortos. Vale como critério de ordem de mortes o texto exibido no chat do ADMIN.

O tempo máximo para o campeonato é de 2 horas. Um alarme será soado quando o limite de tempo for atingido e o jogo termina imediatamente. No caso de término por limite de tempo, o ADMIN dará a ordem para que todos os jogadores interrompam imediatamente suas ações e executará o comando (/tick freeze) para congelar o tempo de jogo. Caso algum jogador desobedeça ao comando do ADMIN, este estará automaticamente eliminado da partida.

O ADMIN fará a aplicação dos critérios de desempate, descritos a seguir, e definirá a equipe vencedora.

7. Comunicação

O uso de qualquer meio de comunicação externa (como Discord, Teamspeak, etc.) é terminantemente proibido, sendo este pelo computador do jogo, pelo celular do jogador ou por qualquer outro meio. Está eliminada do campeonato a equipe que utilizar tais meios de comunicação.

A comunicação pelo chat do jogo é permitida, desde que os jogadores conversem apenas por mensagens privadas entre equipes. Não é permitido o envio de mensagens públicas no chat do jogo e nem que os jogadores SPAMEM o chat do jogo na tentativa de ocultar informações do ADMIN. Qualquer tentativa de ocultar mensagens no chat do jogo causará a eliminação da equipe.

Não é permitido sob nenhuma hipótese “limpar” as mensagens do chat, mesmo que de forma privada. A equipe que limpar as mensagens do chat está desclassificada do campeonato.

A comunicação verbal dentro do ambiente físico do jogo é liberada, desde que seja usada a forma culta da língua portuguesa e que nenhuma provocação ou ofensa seja proferida ao ADMIN, aos adversários ou membros das equipes. Caso algum jogador ofenda verbalmente o ADMIN, um colega de time ou adversário, este será punido com um cartão amarelo. Em caso de reincidência o jogador receberá um cartão vermelho e estará eliminado da partida. A punição dada a um jogador estará visível de forma pública no ambiente físico de jogo.

O jogador morto eliminado, deve deixar o local físico da partida, permanecendo em absoluto silêncio e sem manter nenhum tipo de comunicação verbal ou não verbal. Caso ocorra qualquer tipo de comunicação ou manifestação física de um jogador eliminado, antes do encerramento da partida, sua equipe será eliminada da partida.

8. Trapaças e Exploits

Qualquer uso de trapaças, mods ou exploits que forneçam vantagem injusta resultará na desclassificação imediata do campeonato da equipe envolvida.

Os bugs presentes no jogo e sabidamente explorados e disponíveis para todos os jogadores estão liberados.

9. Cartões e suspensões

O jogador que acumular 2 cartões amarelos está automaticamente suspenso da próxima partida, forçando sua equipe a competir com jogadores a menos.

O jogador que receber 1 cartão vermelho está automaticamente suspenso da próxima partida, forçando sua equipe a competir com jogadores a menos. O jogador que receber 2 cartões vermelhos ao longo do campeonato está desclassificado da competição, forçando sua equipe a competir, de forma definitiva, com jogadores a menos.

Os cartões amarelos e vermelhos são cumulativos. Caso um jogador receba o segundo cartão amarelo e em seguida receba um cartão vermelho, ele deverá cumprir 2 partidas de suspensão, forçando sua equipe a competir com jogadores a menos.

10. Critérios de Desempate

Caso nenhuma equipe consiga matar o Ender Dragon dentro do limite de 2 horas, os seguintes critérios de desempate serão aplicados na ordem apresentada. Todos os itens devem estar diretamente no inventário dos jogadores, incluindo a mão esquerda, não sendo utilizado para contagem os itens dentro de baús, caixas shulker ou qualquer outro método de armazenamento. São critérios de desempate, nesta ordem:

1. Quantidade de jogadores vivos ao final do tempo limite
2. Beacons
3. Blocos de Netherite
4. Cabeças de Mobs
5. Maças Douradas Encantadas
6. Selas
7. Armaduras de Diamante para Cavalos
8. Armaduras de Ouro para Cavalos
9. Conduítes
10. Capacetes de Tartarugas
11. Totens da Imortalidade

11. Portais do Nether

Cada equipe pode criar seu próprio portal para o Nether, ou utilizar um portal já criado por outra equipe. A sabotagem de portais adversários é permitida.

12. Itens Permitidos

Todos os itens que podem ser obtidos no jogo sem o uso de mods são permitidos.

13. Fair Play e Conduta

Espera-se que todos os jogadores mantenham uma conduta respeitosa e justa durante todo o campeonato. Qualquer forma de discriminação, abuso ou assédio resultará em desclassificação da equipe no campeonato.

A figura do ADMIN é soberana para tomada de decisões durante a partida

14. Protestos e Reclamações

Qualquer protesto ou reclamação deve ser formalizado à organização do campeonato imediatamente após o ocorrido.

15. Disposições Finais

A organização do campeonato reserva-se o direito de alterar qualquer parte deste regulamento, desde que todos os participantes sejam notificados com antecedência.

Qualquer situação não prevista neste regulamento será resolvida pela organização do campeonato. Esperamos que este regulamento proporcione uma competição justa e emocionante para todos os participantes. Boa sorte a todas as equipes!