

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO E-SPORTS

CAPITULO I Disposições Gerais

ART. 1º – O estipulado aqui será denominado como regras oficiais as quais se aplicam a todos os participantes. Ao se registrar, os participantes aceitam cumprir este regulamento, que estará sujeito a alterações, se assim a comissão organizadora considerar.

ART. 2º – O check-in acontecerá no dia da disputa 1 (uma) hora antes do início das partidas. Para realizar o check-in procure o membro da organização no local do evento.

Parágrafo único: Essa modalidade só será ofertada a partir da categoria infantil, nesse caso 13+, obedecendo a restrição de idade apresentada pelos jogos.

ART. 3º – Os jogadores devem usar suas próprias contas. Se for descoberto que um participante está usando a conta de outro jogador, o participante será desclassificado imediatamente.

ART. 4º – No dia da competição, cada jogador inscrito deverá apresentar seu nick com os mesmos caracteres que aparecem no jogo, bem como todos os dados mínimos solicitados. O não preenchimento dos dados completos e verdadeiros é passível de desclassificação quando analisado pela organização.

ART. 5º – Não há restrições nos requisitos de personagem, classificação, habilidade, equipamento, vestuário, moda, cofre ou coleção, a menos que estejam presentes erros que afetem a competição, o qual se informará com a maior antecedência possível. Se utilizar uma característica de jogo restringida, os Árbitros se reservam o direito de expulsar o jogador que está descumprindo a regra.

ART. 6º – Os jogadores são responsáveis por seus próprios equipamentos, sendo tais como;

§1º – A proteção e funcionamento de seu celular ou tablet.

§2o – Software que joguem.

§3o – Estabilidade de conexão a Internet.

§4o – A porcentagem e estado da bateria.

§5o – Atualizar o jogo e que seu dispositivo possa executá-lo.

§6o – Rendimento do jogo em seus dispositivos.

ART. 7º – As instituições inscritas por categoria serão divididos em grupos, o sorteio será feito no dia da competição.

ART. 8º - A disputa será feita com a versão atual disponível dos jogos.

ART. 9º – Haverá 10 minutos de tolerância a partir da hora indicada para o início das partidas para poder se apresentar no lobby do jogo. Finalizado esse tempo, o jogo iniciará sem esperar nada mais, podendo o jogador que não estiver presente ser eliminado da competição. Este tempo de tolerância é valido somente para a 1ª partida do dia.

ART. 10º - Os Árbitros serão os responsáveis pela organização e recomendações para criar a sala de jogo oficial.

ART. 11º – Poderão ser adicionadas restrições em qualquer momento antes ou durante uma partida, se há erros conhecidos de algum elemento de jogo. O fato de ignorar estas restrições, seja de forma intencional ou não, será motivo de derrota e/ou expulsão do jogador da competição.

ART. 12º – Ao final de cada partida, os árbitros serão os responsáveis por fazer a captura da tela de resultados e reportá-la na página da partida. Os Árbitros assumirão o cargo de revisar os resultados, fazer cálculos de pontuações e atualizar a classificação para cada partida.

ART. 13º – Os árbitros podem considerar um “remake”, ao seu exclusivo critério, se existir falha em um servidor de jogos e que todos os jogadores não podem se conectar, ou se 10 ou mais se desconectam ao mesmo tempo.

ART. 14º – Não se permite que os participantes causem intencionalmente uma desconexão durante o jogo. Fazê-lo significa desclassificação do torneio. Se um participante está desconectado devido a problemas de rede, eles podem se reconectar ao jogo enquanto a partida estiver em andamento.

ART. 15º – O participante é o único responsável pela qualidade de sua conexão de internet. Os participantes não podem solicitar uma pausa ou um remake devido ao ping alto ou más condições de rede.

ART. 16º – Ao inscrever-se na competição, os jogadores tornam-se cientes de que a mesma será divulgada pelas mídias: escrita, radiofônica e televisiva e concordam em ceder seus respectivos direitos de imagem (direitos de arena) à organização do evento, ficando esta, autorizada, desde já, a repassar os citados direitos a qualquer emissora de TV, Rádio ou similar.

ART. 17º – A organização não se responsabilizará por acidentes, quebra ou danos em aparelhos smartphones ocorridos durante a competição ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e depois das partidas, sendo essa responsabilidade dos jogadores.

ART. 18º – As seguintes ações estão totalmente proibidas e estarão sujeitas a sanções à critério dos Árbitros.

§1º – Confabulação; em que qualquer acordo ou ação entre 2 ou mais jogadores para deixar os adversários em desvantagem ou se beneficiar de um resultado.

§2º – Hacker. Qualquer modificação ao cliente do jogo.

§3º – Aproveitamento. Usar de maneira intencional qualquer erro dentro do jogo para tentar tirar vantagem.

§4º – Representação. Jogar na conta de outro jogador.

§5º – Obscenidade e discriminação. Usar linguagem obscena, vil, vulgar, insultante, ameaçadora, abusiva, injuriosa, caluniosa ou difamatória.

§6º – Assédio. Atos sistemáticos, hostis e repetidos que realizam para exilar ou excluir uma pessoa ou afetar sua dignidade.

§7º – Discriminação e difamação. Ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa privada ou grupo de pessoas por meio de palavras ou ações depreciativas, discriminatórias ou desrespeitosa por causa de raça, cor da pele, etnia, origem nacional ou social, gênero, idioma, religião, orientação sexual, opinião política ou de outro tipo, situação financeira, nascimento ou outro estado.

§8º – Declarações negativas. Fazer, publicar ou apoiar qualquer declaração ou ação que tenha ou está designada a ter um efeito prejudicial ou danoso para os melhores interesses da organização ou da Secretaria Municipal de Educação e Esportes da Prefeitura de Arapiraca.

§9º – Atividade criminal. Estar envolvido em atividade que está proibida por uma lei, estatuto ou tratado comum.

§10º – Suborno. Oferecer presentes a um jogador, treinador, diretor, árbitro, membro da organização, da Secretaria Municipal de Educação e da Prefeitura de Arapiraca ou a outra pessoa relacionada a Competição por serviços que interfiram nos resultados da competição.

§11º – Engano. Apresentar provas falsas ou mentir para os Árbitros.

§12º – Confidencialidade. Nenhum membro de equipe pode revelar nenhuma informação confidencial proporcionada pela organização por nenhum método de comunicação.

§13º – Tentar obter vantagem por meio de informação indevida observando as telas dos adversários ou de casters / transmissão, etc.

ART. 19º – Infrações. Depois de descobrir que qualquer membro de um jogador cometeu violação das regras especificadas acima, a organização pode, sem limite de autoridade, emitir sanções a seu critério.

ART. 20º – Esta competição não é afiliada com ou patrocinada pela desenvolvedora dos jogos eletrônicos.

CAPITULO II

Das disputas de Free Fire

ART. 21º – As partidas serão feitas na versão atual do FREE FIRE no modo clássico Battle Royale.

ART. 22º - Para obter a vitória em uma partida se usará o seguinte sistema de pontos, que determinará os resultados de cada um dos seguintes casos:

§1º – Em qualquer rodada de torneio pontuável, se usará para determinar quais são os jogadores que avançam para a rodada seguinte.

§2º – Na fase de mata-mata, eles serão usados para determinar quem se classifica para a final e quem serão os vencedores do torneio.

PONTUAÇÃO POR COLOCAÇÃO		PONTOS POR KILL +2 PONTOS
01º LUGAR	20 PONTOS	
02º LUGAR	17 PONTOS	
03º LUGAR	15 PONTOS	
04º LUGAR	13 PONTOS	
05º LUGAR	12 PONTOS	
06º LUGAR	10 PONTOS	
07º LUGAR	06 PONTOS	
08º LUGAR	04 PONTOS	
09º LUGAR	03 PONTOS	
10º LUGAR	02 PONTOS	
11º LUGAR	01 PONTOS	
12º AO 48º LUGAR	00 PONTOS	

ART. 23º – Em caso de empate entre dois ou mais jogadores, o desempate será realizado de acordo com os seguintes critérios:

§1º – 1º critério: Pelo melhor lugar obtido em uma das quedas disputadas.

§2º – 2º critério: Pelo número de kills totais de cada jogador, na fase disputada.

CAPITULO III Das disputas de Wild Rift

ART. 24º – Haverá disputas do jogo League of Legends: Wild Rift para plataformas mobile com Android e IOS, sem nível mínimo, no entanto é necessário ter no mínimo 15 campeões e o torneio será elo livre.

ART. 25º – As equipes serão compostas de 06 (seis) jogadores, sendo 05 (cinco) titulares e 01 (um) jogador reserva.

ART. 26º – Os jogos serão disputados de forma presencial na modalidade 5vs5.

O chaveamento será de eliminação simples sendo:

- a) **fase classificatória** – Melhor de 1
- b) **fase final** – Melhor de 3

ART. 27º – A equipe do lado esquerdo deverá criar a “partida personalizada” na plataforma do jogo e convidar a equipe do lado direito.

CAPITULO IV Das disputas de Fifa

ART. 28º - O torneio será disputado na plataforma Playstation 5 e os participantes irão utilizar a versão mais recente do jogo FIFA.

ART. 29º – A forma de disputa será a seguinte:

- a) Os confrontos serão definidos por sorteio no dia do evento;
- b) O jogo será de dois tempos de 3 (três) minutos, em caso de empate terá prorrogação e pênaltis;
- c) Cada jogador tem direito a 2 (duas) pausas de 40 segundos;
- d) Será adotado o sistema de eliminação: Perdeu, está eliminado. Ganhou, avança para a próxima fase;
- e) Os jogadores poderão escolher os mesmos times, Ex`s: França x França, PSG x PSG.

CAPITULO V Disposições Finais

ART. 30º - Ao participar do torneio, os competidores concordam em seguir todas as regras e regulamentos estabelecidos. O não cumprimento pode resultar em penalidades, incluindo desqualificação. O principal objetivo é garantir uma competição justa, divertida e respeitosa para todos os envolvidos.

ART. 31º – Os casos não previstos neste Regulamento Especifico serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, após consulta à Comissão Organizadora do Evento.