

REGRA ESPECÍFICA ARENA E-WARS: LEAGUE OF LEGENDS

Simbologia:

0.1 - Esse jogo poderá ser narrado.

0.2 - Esse jogo poderá ser transmitido pelo:

Youtube Gaming: <https://gaming.youtube.com/c/EWarsTorneiosBrasil/live>

Twich: <https://go.twitch.tv/ewarstorneiosbrasil>

Facebook: <https://www.facebook.com/ewars.torneios>

DICIONÁRIO:

- Melhor de 1 mapa: Em 1 único mapa poderão ter vários Rounds
- Melhor de 3 mapas: Em 3 mapas diferentes poderão ter vários Rounds
- 3 rounds: jogo com 3 rodadas
- 5 ou mais rounds: jogo com 5 ou mais rodadas
- 1 Round: composto por apenas 1 jogo
- 1 Partida: composto por vários rounds;
- 1 Torneio: composto por várias partidas;
- 1 Season: composto por vários torneios;
- Eliminatória: tipo de torneio “mata-mata”, perdeu saiu.
- Classificatória: tipo de torneio por pontuação.

1.0 Competidores:

1.1 Permitido apenas **5 jogadores** titulares para cada time e no máximo **3 reservas**.

1.2 O time **NÃO** poderá ter nenhuma adição de jogadores após o término da inscrição (data informada pelo E-Wars).

1.3 Caso um jogador não cadastrado entre na partida ele será automaticamente excluído, sem qualquer direito de reclamação, por parte do time

1.4 EXPRESSAMENTE PROIBIDO O USO DE ACESSÓRIOS (PEN DRIVE, CRONUS MAX, ENTRE OUTROS) E APLICATIVOS ALTERNATIVOS QUE MODIFIQUEM OU FACILITEM DE FORMA “DESONESTA” O PLAYER, ASSIM COMO O USO DE **MOUSE E TECLADO (em consoles)**, SUJEITO A PUNIÇÕES SEVERAS SEM DIREITO A REEMBOLSO.

1.5 Menores de 16 anos só podem se inscrever nos torneios, mediante a autorização dos responsáveis. Baixe o documento de autorização no site, imprima, peça para seu responsável assinar, tire uma foto envie para o e-mail: contato@ews-brasil.com. Caso essa regra seja desobedecida, o time poderá ser desclassificado do torneio e sem direito a reembolso.

1.6 Todos os competidores devem ler a **REGRA GERAL** e a **REGRA ESPECÍFICA do JOGO** que participará.

2.0 Nos torneios online:

2.1 Somente equipes SULAMERICANAS poderão participar dos torneios do Brasil, aonde os jogos serão narrados em português.

2.2 Assim como somente equipes Norte Americanas poderão participar dos torneios online no EUA e MEXICO

2.3 Equipes EUROPEIAS, só poderão participar dos torneios online na EUROPA

2.4 Caso as equipes tenham jogadores em outros países, precisarão acatar a seguinte regra de que, **apenas 2 dos jogadores**, poderão ser de outros países fora o de origem.

2.5 Todo Squad (time de jogadores) deve nomear um capitão, que será o porta voz do time. Somente ele poderá se reportar aos organizadores para qualquer sugestão, dúvida ou reclamação.

3.0 Espera de Players

3.1 O prazo de espera para começar no 1º mapa de cada dia de torneio, somente da 1ª partida, será de no máximo 15 minutos.

3.2 Caso termine os 15 minutos, as equipes estarão sujeitas as seguintes condições abaixo:

- **Se estiverem com menos de 3 participantes:** a equipe incompleta perderá por W.O.
- **Com 3 participantes:** a equipe incompleta perderá **1 mapa**, ou seja, a equipe completa já começará com o placar de 1X 0
- **Com 4 Participantes:** O jogo começará após os 15 minutos, e a equipe incompleta jogará com -1 player, mas não sofrerá penalização de pontos.
- **Com 5 players,** jogo em condição de igualdade

3.3 Atenção: essa regra só vale para a 1ª partida do dia. Para as outras, essa regra NÃO tem validade.

3.4 Ao final dos 15 minutos inicia-se a partida, **(sem atrasos)**, sempre obedecendo as regras do item.

3.5 IMPORTANTE: SE 1 OU MAIS JOGADORES CAÍREM NO MEIO DA PARTIDA, A EQUIPE JOGARÁ DE FORMA INCOMPLETA, PORÉM NÃO SOFRERÁ PENALIZAÇÃO DE PONTOS. E SE TODA EQUIPE CAIR OU SAIR DO ROUND, PERDERÁ 1 PONTO NO PLACAR.

3.6 Se as equipes caírem por problemas de servidores do título do jogo, o round será anulado, independente de quem estiver ganhando ou perdendo e um novo round iniciará.

3.7 Se a Steam, PSN, Xbox Live, ou Servidores do título caírem por completo, sem retorno no mesmo dia, a partida ou torneio será paralisado, manteremos o placar válido, até o momento do problema, o round jogado será invalidado e uma nova data poderá ser remarcada para todos os players. Essa decisão caberá somente ao E-Wars.

4.0 Instalação do MOSS: (apenas para torneios de PC)

4.1 O Moss é a ferramenta escolhida por diversos torneios profissionais para inibir o uso de Cheaters. Por isso se faz OBRIGATÓRIO, a instalação dele.

4.2 Todos os jogadores de todas as equipes precisam instalar o MOSS em sua máquina através desse link:

<https://play.eslgaming.com/rainbowsix/latam-pc/news/263661> Ou <http://nohope.eu/>

4.3 Atenção:

- A não instalação desse sistema, poderá desclassificar uma equipe, sem direito a reembolso

4.4 Para saber se o seu título está na listagem de MOSS **que é atualizada diariamente**, veja esse vídeo de ativação para ajudá-lo na instalação e consulte se o nome do jogo que irá representar está na lista.

4.5 Segue o vídeo explicativo: https://www.youtube.com/watch?v=k_Mvzv03IyQ

4.6 Ao final de cada partida, todos os jogadores, precisam salvar seu arquivo MOSS contendo todos os MAPAS jogados naquele dia, e enviar para seu capitão, que cuidará de enviar todos os arquivos em um único e-mail para:

contato@ews-brasil.com

Título do E-mail: Arquivo MOSS (Nome da equipe)

Nele deve contar **todos os arquivos** de **todos os players que jogaram**.

4.7 Atenção:

- Caso uma equipe não envie, ou envie, com falta de jogadores, e seja DENUNCIADA por uso de Cheater, ela poderá ser desclassificada do torneio, sem direito a contestação.

5.0 Hospedagem do Servidor nos Rounds 1, 2, 3, 4, 5, 6, Semifinal e Final.

5.1 A equipe de hospedagem é responsável por garantir que todas as configurações estejam corretas antes do lançamento do mapa. Hospedar configurações incorretas resultará em uma perda desse mapa.

5.2 A equipe que ficar à ESQUERDA da Chave, vide exemplo abaixo, será a **responsável por hospedar** o servidor. Lembrando que precisará seguir, todas as configurações, de **item 6.3**

Figura 1.0

#	EQUIPE	RESULTADO	EQUIPE
1	Light Storm Gaming	2 : 0	ABC Stars White
2	SpetsnaZ Team e-S...	2 : 0	Solaris Gaming

5.3 Caso a equipe que for hospedar, esteja com problemas, desde que em comum acordo, entre as equipes, a outra equipe, poderá hospedar o servidor, tendo a mesma responsabilidade do item 6.4.5

5.4 Toda equipe que ficar como responsável pela criação do servidor, precisa nomeá-lo com o nome do confronto. Usando a **figura 1.0** como exemplo, o nome do servidor seria:

Server: Light Storming Gaming x ABC Stars White

Server: SpetsnaZ Team e-Sports x Solaris Gaming

6.0 Configurações do Server:

6.1 IMPORTANTE: O QUE NÃO FOR INFORMADO NAS CONFIGURAÇÕES DEVERÁ FICAR EM MODO PADRÃO.

6.2 Se alguma partida não obedecer às configurações abaixo, a partida poderá ser invalidada e as duas equipes desclassificadas pelo E-Wars,

6.3 Todas as partidas serão em mapas clássicos do **LEAGUE OF LEGENDS** e obedecerão às seguintes configurações:

**Rounds 4, 5 e 6, precisam estar alinhados com a regra 5.3.1 da REGRA GERAL
A Semifinal e Final deverá seguir a regra de Mapas caso não seja transmitida**

Para se inscrever no Torneio é necessário que o Capitão crie e inscreva seu time na plataforma da battlefy. Apenas times com cinco ou mais jogadores podem se inscrever no Torneio [Limite máximo de 10 pessoas, incluindo o Coach/Owner do time]. Cada jogador(a) só poderá se inscrever em uma equipe.

Solicitamos que **TODOS** os invocadores verifiquem se o **LOL SUMMONER NAME** que está adicionado no momento da inscrição na plataforma de torneio está correto, ele precisa ser **EXATAMENTE IGUAL** [Incluindo os caracteres especiais, espaço e etc] dá conta do LoL [Tem que adicionar o **NICK IN-GAME**, e não o **NICK** de **LOGIN**], caso um dos jogadores do time esteja com o **SUMMONER NAME** errado o sistema não passará o resultado automaticamente e os admins precisarão analisar o caso, e a equipe poderá sofrer punições.

Os times não podem usar nomes e imagens impróprias ou ofensivas ou de conteúdo +18.

Ao se inscrever no torneio os jogadores concordam que leram todas as regras.

Nenhum tipo de atitude ofensiva contra a organização do evento, contra outros jogadores, contra os administradores ou contra terceiros será aceita. Caso ocorra o responsável será punido com a desclassificação.

Qualquer quebra de regra resultará em punição a ser julgada pela equipe organizadora. Para facilitar o julgamento sugerimos que os jogadores registrem com PrintScreen qualquer irregularidade.

As regras podem ser alteradas a qualquer momento, sem aviso prévio. Elas estarão sempre disponíveis na battlefy em sua última versão, para consulta dos participantes a qualquer momento. Toda e qualquer alteração será divulgada imediatamente após sua realização em todas as redes sociais da organização deste evento.

A equipe organizadora sempre terá a palavra final em todos os casos de problemas, quebra de regras ou discussões que possam surgir.

Formato:

O campeonato será realizado em data e hora especificada no site e nas redes sócias da organização.

O torneio é competitivo e disputado no formato:

- PONTOS CORRIDOS sendo os ROUNDS 1, 2,3 (MD3)
- ROUNDS 4, 5 e 6 se houverem, de acordo com o item 5.3.1 da REGRA GERAL, MD3 e Mata Mata
- Semifinais em modelo melhor de 3 (MD3) Mata Mata
- As Finais serão em modelo melhor de 5 (MD5) Mata Mata

A posição das chaves do torneio será feita por sorteio.

- Servidor: O servidor utilizado será o servidor online da Riot Games.
- Patch: O patch utilizado será o mais atual do servidor.
- Check-In Começo e Terminio:
- Começo: sempre uma hora e quinze minutos antes do horário marcado para início do torneio;
- Terminio: sempre quinze minutos antes do horário marcado para início do torneio;
- Apenas o líder da equipe poderá fazer o check-in.

O check-in é feito no mesmo local em que o Líder inscreveu a equipe, ou seja, na página do torneio. Se o time não fizer o check-in o mesmo será removido do torneio automaticamente.

Comunicação com a organização e com outros jogadores:

Todos os times deverão estar online no grupo do E-Wars no Discord

(<https://discord.gg/ChR47uY>), sendo assim, facilitará o contato das equipes com os administradores.

É obrigatório o líder estar dentro do Discord na hora de início da partida e permanecer no mesmo durante o jogo.

Todos os membros de equipe [Seja Líder, Jogador ou ORG] deverão mudar o nick do Discord conforme o exemplo: “[NOME DO TIME] NOME DE INVOCADOR”.

As equipes deverão se comunicar com os adversários pelo Discord e iniciar a partida assim que estiver tudo certo [dispensável as equipes que possuem contato via cliente do jogo e/ou utilizarem o chat do site Battlefy.

A administração entrará em contato com as equipes que forem ter suas partidas transmitidas pelos narradores oficiais do torneio.

Se houver qualquer problema os jogadores deverão entrar em contato com os juizes através do Discord, e vice-versa

Os jogadores devem se dirigir aos organizadores e aos outros jogadores de maneira educada, sendo possível alguma punição em casos excedentes a ser discutida entre os responsáveis pelo torneio.

Pick Coringa:

Não será permitido o uso de picks coringas

Remake:

O Remake SOMENTE em casos expressamente autorizados pelos organizadores do torneio.

Procedimentos para pedir uma autorização para remake: Pause o jogo, entre em contato com os administradores e explique os motivos.

Comando de Pause:

Pausa é uma ferramenta utilizada para parar o jogo em um torneio. A Pausa pode ser usada para verificar possíveis falhas de hardware ou de servidor sem que o resultado do torneio seja afetado.

Cada equipe terá direito a 10 minutos de pause e os 10 minutos restantes serão da organização, caso o tempo da equipe já esteja esgotado, a mesma poderá solicitar o tempo da administração.

Para utilizar a Pausa, basta digitar [/pause] no chat da partida e a mesma poderá ser solicitada pelo administrador de um torneio ou por um jogador nas seguintes condições.

Após qualquer jogador desconectar do jogo devido a problemas de conexão ou no Computador, Após serem solicitados por alguma equipe [Essa opção só é válida no caso de problemas de hardware (periféricos), perturbações físicas ao jogador ou Desconexões;

O jogo não poderá ser tirado da pausa até que uma das equipes ou algum organizador autorize a ação, para tirar a pausa os jogadores deverão digitar [/unpause] no chat da partida.

Penalidades:

Utilizar o comando Pausa desnecessariamente e despausa instantânea será considerado “falta de espírito esportivo” e o jogador poderá ser punido pelos organizadores do torneio;

Interrupção do jogo:

Perda de conexão não intencional: Se um jogador perder a conexão com o jogo devido a problemas com o cliente do jogo, plataforma, rede ou computador as equipes deverão pausar e se precisam comunicar os organizadores;

Sair do jogo/Perda de conexão intencional:

Se um jogador perder a conexão com o jogo/deixar um jogo intencionalmente sem prévia autorização do organizador do campeonato, o jogador poderá ser julgado pelos organizadores, sendo cogitado até uma desclassificação para a equipe;

Problema com o servidor:

Se um ocorrer problema com o servidor antes de passados 5 minutos da partida e antes do first blood ou o cliente de um jogador apresentar problemas ou não conseguir carregar o jogo, então a partida poderá ser reiniciada. Se ocorrer um problema com o servidor, os organizadores responsáveis deverão decidir o que acontecerá com a partida.

O Jogo:

Modo de Jogo: Torneio Competitivo O jogador deverá possuir no mínimo 16 campeões [sem contar os campeões gratuitos da semana], para conseguir participar do modo de jogo.

Caso alguma equipe possua um jogador com menos de 16 campeonos e não possua um “jogador reserva” previamente cadastrado no perfil da equipe a mesma será desclassificada do torneio.

É estritamente proibida a transmissão dos jogos realizadas pelos jogadores participantes, membros de staff ou qualquer outro tipo de transmissão feita pela comunidade, sem prévia autorização da organização.

As equipes deverão reportar o resultado assim que o jogo for finalizado, é obrigatória a apresentação da Screenshot de cada partida (**OBS: Apenas se o código de torneio não estiver funcionando**).

Ao sentir dificuldade, perguntas ou dúvidas, procure por um administrador dentro do Discord, lá basta ficar na sala Suporte que iremos até você.

Se algum time não se apresentar até 15 minutos após o horário marcado, seja no Discord ou na sala do jogo, o mesmo perderá a partida por W.O [Esta regra é válida apenas se não houver atrasos na partida/torneio, caso haja atrasos na partida a administração irá avisar os novos horários através do Discord].

É extremamente proibido jogar na conta de terceiros.

O vencedor será definido em duas situações: Destruir o Nexus inimigo ou adversário se render a partida;

Battlefy e site da RIOT

Para fazer a inscrição todos os jogadores precisam criar uma conta no site do Battlefy. Para receber a premiação do evento todos os invocadores devem estar inscritos no evento da Riot.

O Battlefy possui uma ferramenta de “escalação da equipe”. Selecione os players que irão disputar o evento.

Para que não haja problemas ajuste o fuso horário da sua conta. Recomendamos que utilizem o fuso horário de Brasília, UTC-03:00. 1.5 O Battlefy possui um pequeno de-lay para atualizar as pontuações das partidas, espere de 1 a 3 minutos.

Regras Gerais e de Conduta

Elegibilidade de Jogadores: Para ser elegível e competir no torneio, os jogadores deverão ser cadastrados na plataforma de torneio indicada, e preencher todos os dados necessários solicitado pela plataforma.

Papel dos Admins: As designações abaixo se aplicam:

Responsabilidade – Os admins são responsáveis por auxiliar os jogadores em qualquer questão relacionada a partidas e o que ocorre antes e depois das mesmas. A supervisão dos admins inclui, mas não se limita à:

1. Comunicar / autorizar o início da partida.
2. Solicitar pausas e resumir o jogo.
3. Aplicar punições em resposta a violações de regras durante partidas.
4. Confirmar o final da partida e o resultado.
5. Finalidade do Julgamento – Toda a decisão tomada pelos admins será considerada final, e absoluta. Não existe processo de apelação para as decisões tomadas.

Espectador:

Os coachs poderão ficar no espectador, sendo reservado duas vagas no espec para cada time. Exceção: A única exceção são as partidas que forem transmitidas, a organização pode usar quantas vagas forem necessárias no espectador para fazer a transmissão dos jogos.