

REGRA ESPECÍFICA ARENA E-WARS: OVERWATCH

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. Dos Competidores:

1.1 Permitido apenas **6 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 e 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:

- Somente equipes SULAMERICANAS poderão participar dos torneios do Brasil, aonde os jogos serão narrados em português.
- Assim como somente equipes Norte Americanas e Mexicanas poderão participar dos torneios online no EUA e MEXICO
- Equipes EUROPEIAS, só poderão participar dos torneios online na EUROPA
- **Para as equipes fora do Brasil, o E-Wars mandará certificados no lugar dos Troféus.**

2.1 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.

2.2 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.

IMPORTANTE:

É de total responsabilidade das equipes inserir a pontuação no site da Battlefy, comprovando com foto legível, nas fases em que os jogos não forem conduzidos pelo E-Wars.

Caso a equipe não insira a pontuação, ou a foto não esteja legível, a equipe perderá a pontuação referente aquele jogo, sem direito a contestação.

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 4 participantes:** a equipe incompleta perderá por W.O.
- **Com 4 participantes:** a equipe incompleta perderá 1 mapa, ou seja, a equipe completa já começará com o placar de 1X 0
- **Com 5 Participantes:** O jogo começará após os 15 minutos, e a equipe incompleta jogará com -1 player, mas não sofrerá penalização de pontos.
- **Com 6 players,** jogo em condição de igualdade

3.3 Atenção: a regra acima só vale para a 1ª partida do dia. Para as outras, a regra acima 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 CAIREM 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 Siga o vídeo explicativo: https://www.youtube.com/watch?v=k_Mvzv03lyQ

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, do **item 6.3**

Figura 1.0



EQUIPE	RESULTADO	EQUIPE
Light Storm Gaming	2 : 0	ABC Stars White
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 6.3**

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 CONFIRGURAÇÕES 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 **OVERWATCH** e obedecerão às seguintes configurações:

Formato:

- Round 1, 2, 3, 4, 5, 6 e Semifinal: (MD3) 3 Mapas
- Jogo Final: (MD5) 5 Mapas

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

Configurações:

- Predefinições: Competitivo
- Modos: Todos: Câmera de Abates: OFF
- Game Mode: Custom Game
- Ruleset: Competitive
- Map Options:
 - Map Rotation: After Mirror Match
 - Map Order: Single Map
 - Maps: Challenge Option
- Hero Options
 - Hero Selection Limit: Challenge Option
- Gameplay Options
 - High Bandwidth: On
- Team Options
 - Team Balancing: Off

Mapas

- Dorado
- King's Row
- Numbani
- Observatório: Gibraltar
- Hanamura
- Templo de Anúbis
- Indústria Volskaya
- Nepal
- Torre Lijiang
- Hollywood
- Ilios
- Rota 66
- Eichenwald

- Oasis
- Horizon
- Junkertown

Sequência dos Mapas:

- Cada equipe terá o direito de escolher 1 Mapa dos validados pela organização. Já o 3º Mapa, obrigatoriamente, deverá ser uma das 3 opções abaixo, respeitando o tipo de Round.

Exemplo1:

Jogos do Round 1

- Time 1 escolheu: Nepal
- Time 2 escolheu: Rota 66
- 3ª Mapa deverá ser pela ordem o **Dorado**. (usando a sequência de Mapas do Round 1)

Exemplo2:

Jogos do Round 1

- Time 1 escolheu: Dorado
- Time 2 escolheu: Rota 66
- 3ª Mapa deverá ser pela ordem o **King's Row**. Uma vez que o Mapa Dorado já foi escolhido (usando a sequência de Mapas do Round 1)

- **Round 1:** Dorado / King's Row / Numbani
- **Round 2:** Observatório: Gibraltar / Hanamura / Templo de Anúbis
- **Round 3:** Indústria Volskaya / Nepal / Torre Lijiang
- **Round 4:** Hollywood / Ilios / Rota 66
- **Round 5:** Eichenwald / Oasis / Horizon
- **Round 6:** Junkertown / Dorado / Indústria Volskaya
- **Semifinal:** Hanamura / Templo de Anúbis / Hollywood
- **Final:** Torre Lijiang / Horizon / Eichenwald / Dorado / King's Row

6.4 Condições exclusivas para os torneios de OVERWATCH

6.4.1 Pausas

- Cada time tem um limite de 3 pausas por mapa e cada pausa tem um tempo limite de 5 minutos de duração.
- A equipe de hospedagem, de acordo com o **item 5.2**, é a responsável por garantir que os pedidos de pausa de ambos os times sejam atendidos instantaneamente.
- Se um jogador / anfitrião desconectar durante o lançamento inicial de um mapa, o mapa será reiniciado. O lançamento inicial é definido como nos primeiros 30 segundos e antes da primeira matança.
- Os jogadores não podem deixar o jogo intencionalmente para causar uma interrupção nos modos de jogo baseados em rodada. Os jogadores capturados fazendo isso estão sujeitos a penalidades.

Bom torneio.