



## ASSOCIAÇÃO ATLÉTICA ARARENSE

### 1º CAMPEONATO INTERCLUBES DE GAME ONLINE - FORTNITE REGULAMENTO GERAL

#### 1 - Inscrições

Etapa 01 – Realizada pelos associados no departamento de esportes

Etapa AAA	Data inicial	Data final
Pré-Inscrições	10/06/2021	23/06/2021

Etapa 02 – Realizada pelo departamento de esportes direto ao Sindiclube

Etapa Site (sindiclube)	Data inicial	Data final
Pré-Inscrições	11/06/2021	23/06/2021

#### 1.1 - Idade

É permitida a participação de associados a partir dos 07 anos de idade completos. Para aqueles que não completam 18 anos de idade até o dia 12/06/21, o departamento encaminhará um termo de autorização ao responsável, que deverá ser assinado e encaminhado aos canais do departamento de esportes: (e-mail: [dpesportes@piscinaararas.com.br](mailto:dpesportes@piscinaararas.com.br) ou pelo whatsapp: 19 99635 4929), ou entregue pessoalmente. **O termo de autorização deverá ser entregue até o dia 24/06/2021.**

#### 1.2 - Apelido do Jogo (Nick Ingame)

Ao inscrever-se no campeonato, os participantes estão vetados de alterar o apelido do jogo (nick ingame) inserido no formulário de inscrição. Caso aconteça algum problema com a conta inscrita no torneio, o jogador deve comunicar o ocorrido à organização.

#### 2 - Conduta Desportiva:

##### 2.1 - Pontualidade

As partidas contarão com um *check-in* de aproximadamente 10 minutos. Aponta-se que o jogador sofrerá derrota automaticamente em caso de atrasos não justificados, ou não comunicados previamente à organização, que ultrapasse este tempo limite.

##### 2.2 – Ética Desportiva e Boa Conduta

Cabe aos oficiais do torneio julgar a violação deste item. Não se limitando apenas aos tópicos abaixo, aponta-se exemplos de comportamentos aversivos passíveis de punição:

- **Discriminação:** definido como **ação de discriminar, de segregar alguém, tratando essa pessoa de maneira diferente e parcial, por motivos de diferenças sexuais, raciais, religiosas; ato de tratar de forma injusta.**
- **Discurso de ódio:** definido como **qualquer ato de comunicação que inferiorize ou incite ódio contra uma pessoa ou grupo, tendo por base características como: raça, gênero, etnia, nacionalidade, religião, orientação sexual ou outro aspecto passível de discriminação.**
- **Toxicidade:** definido como qualquer comportamento verbal, ou não verbal, que provoque ou incite conflitos.
- **Assédio:** definido como comportamento que importuna e perturba, de cunho repetitivo.
- **Conluio:** definido como qualquer acordo entre dois (2) ou mais jogadores e/ou cúmplices para prejudicar os jogadores adversários. O conluio inclui, mas não está limitado a, atos como: Jogo suave, que é definido como qualquer acordo entre dois (2) ou mais jogadores para não causar danos, impedir ou de outra forma jogar em

um padrão razoável de competição em um jogo. Enviar ou receber sinais, eletrônicos ou não, entre um jogador e outro jogador de outra equipe ou cúmplice. Perder deliberadamente um jogo por compensação ou por qualquer outro motivo, ou tentar induzir outro jogador a fazê-lo.

- Integridade competitiva: Espera-se que as equipes joguem sempre o seu melhor em qualquer jogo da liga e evitem qualquer comportamento inconsistente com os princípios de bom senso esportivo, honestidade ou jogo limpo.
- Uso de trapaças/cheats: definido como qualquer modificação artificial da codificação do jogo, que burle o sistema do jogo, adquirindo privilégios.
- Exploit: definido como usar intencionalmente qualquer bug do jogo para buscar uma vantagem. O *exploit* é contextual por jogo e inclui, mas não está limitada a, atos como: falhas na compra de itens, falhas na mecânica que oferecem uma vantagem injusta, falhas em objetos neutros ou interações de personagens (por exemplo, bots, agentes, etc.), falhas no desempenho de habilidade de campeão, herói ou personagem no jogo, ou qualquer outra função do jogo que, na determinação exclusiva dos Oficiais da E-LIGA SINDICLUBE, não esteja funcionando como pretendido.
- Jogar na conta de outro jogador: solicitar, induzir, encorajar ou direcionar outra pessoa para jogar na conta de outro jogador.
- Desconexão intencional: uma desconexão intencional sem um motivo adequado e explicitamente declarado.
- Discrição da Liga: qualquer outro ato, omissão de ação ou comportamento que, no julgamento exclusivo dos Oficiais da Liga, viole estas Regras e / ou os padrões de integridade estabelecidos pela liga para o jogo competitivo.

### **3 - Equipamentos Necessários.**

#### **3.1 - A Organização e o Jogador**

Os participantes do torneio se responsabilizam pelo uso de seus próprios equipamentos, como teclados, mouses, Consoles, fones de ouvido, controles etc. (P.C, Ps4, Ps5 e Xbox one).

### **4 - Formato do Campeonato**

#### **4.1 - Estrutura e Pontuação**

- O campeonato terá um máximo de 1336 participantes, os quais serão divididos em 16 chaves na tabela. Caso o número de participantes seja de 512 ou mais, os jogadores devem se enfrentar em um modelo Qualifier (mata-mata), que resultará no avanço de um total de metade do número de participantes.
- Caso o total de participantes seja menor que 512, o torneio inicia-se diretamente na etapa 1: os jogadores se enfrentam em partidas melhor de três (MD3), divididos em 8 chaves na tabela. A cada partida, contabiliza-se pontos que serão exibidos ao final da terceira partida, decidindo os 32 melhores jogadores de cada sala do jogo que avançam para a etapa 2 do torneio.
- A etapa 2 configura-se como uma segunda rodada de partidas MD3. Os jogadores são divididos em 4 chaves. Mais uma vez, avançam para a próxima etapa os 32 melhores jogadores de cada sala de jogo.
- A etapa 3 (semifinais) configura-se como uma terceira rodada de partidas MD3 e é composta por duas chaves. Avançam para a final os 32 melhores jogadores de cada sala de jogo.
- A Grande Final contará com um modelo melhor de cinco (MD5), no qual os 64 melhores jogadores competirão pelo grande título de vencedor da E-LIGA SINDICLUBE de Fortnite.

Exemplo da tabela:



-Sistema de Pontuação, que será usado a partir da etapa 1 até a grande final:

Fortnite - Etapa 1	
<b>Pontos de acordo com a colocação</b>	
1º lugar	120
2º lugar	90
3º lugar	80
4º lugar	70
5º lugar	60
6º lugar	50
7º lugar	40
8-11º lugar	30
12-15º lugar	20
16-19º lugar	10
20-23 lugar	8
24-27 lugar	6
28-32º lugar	4
<b>Pontos por Eliminação</b>	<b>1</b>

Desempates serão determinados na ordem: (1) total de Vitórias Royale na etapa; (2) média de eliminações na etapa; (3) média de colocação por partida na etapa; (4) no cara ou coroa.

## 4.2 - Duração/Datas

Etapa do torneio	Data inicial	Data final
Qualifier	01/07/2021	02/07/2021
Etapa 1	09/07/2021	09/07/2021
Etapa 2	16/07/2021	16/07/2021
Etapa 3 - Semifinais	23/07/2021	23/07/2021
Grande Final	01/08/2021	01/08/2021

## 5 - Partidas

### 5.1 - Especificações da Partida

Todas as salas de jogo devem ser criadas pelos oficiais do torneio. Os horários de criação das salas serão avisados via e-mail cadastrado no formulário de inscrição dias antes do início da competição. O corpo do e-mail conterá data, horário, chave respectiva ao jogador e link de acesso ao discord.

### 5.2 - Remarcação

Aponta-se que as datas referentes às partidas, fornecidas pelos Oficiais da E-LIGA SINDICLUBE, serão mantidas durante todo o período do campeonato. Remarcações só serão consideradas em caso de falhas técnicas diretamente ligadas aos servidores do jogo.

### 5.3 - Contestações

Os participantes têm o direito de contestar situações que impossibilitem o andamento da partida, cabendo aos oficiais o julgamento do caso. Remakes apenas serão concedidos dependendo da gravidade do ocorrido, como em casos graves de desconexão de mais de 50% dos participantes da sala de jogo.

## 6 - Contato com a Organização

### 6.1 - Servidor do Discord

**Discord** é a ferramenta de comunicação mais utilizada no mundo gamer, permitindo a criação de servidores personalizados que atendem a diversos tipos de demandas, como servidores de campeonato, reuniões, chamadas individuais etc. Link para download para PC: <https://discord.com/download>. Discord também está disponível na Apple Store (iOS) e Play Store (Android).

A Organização determina o servidor do Discord da E-LIGA SINDICLUBE como meio de comunicação principal entre os oficiais do torneio e os participantes. Através deste, os jogadores encontrarão todo o suporte necessário referente à competição.

Aponta-se que o link para acesso deste servidor será enviado através do e-mail cadastrado no formulário de inscrição.

### 6.2 – E- mail Oficial

Os participantes também podem contatar a Organização via o seguinte endereço de e-mail: [league.ops@onestadium.com.br](mailto:league.ops@onestadium.com.br)

## 7 - Premiação

### 7.1 - Valor da Premiação

A **E-LIGA SINDICLUBE: Fortnite** contará com R\$2.500,00 em premiações que será dividido aos vencedores (individuais e por equipe), respeitando os critérios de distribuição da organização.