



I Torneio de E-sports de Viçosa

REGULAMENTO: FREE FIRE.....	pg. 02
REGULAMENTO: DOTA2.....	pg. 08
REGULAMENTO: LEAGUE OF LEGENDS.....	pg. 14
REGULAMENTO: CSGO.....	pg. 20
REGULAMENTO: VALORANT.....	pg. 25
REGULAMENTO: CLASH ROYALE.....	pg. 30



FREE FIRE

REGULAMENTO:

1. DA ORGANIZAÇÃO

A organização do presente campeonato caberá a PREFEITURA MUNICIPAL DE VIÇOSA, com a utilização de colaboradores para o andamento e controle das atividades esportivas do campeonato.

2. REGRAS GERAIS

2.1. Os jogos serão realizados preferencialmente aos sábados e domingos, de 9:00 à 12:00 e de 14:00 às 18:00 horas, de acordo com o quadro de horários que será disponibilizado no site da organização, no dia disponibilizado para o Congresso Técnico. Caso precise, a organização utilizará a sexta-feira como dia competitivo, com o horário de 18:30 às 20:30. Caso seja necessária a mudança de data ou horário de qualquer partida, a organização deverá encaminhar um e-mail com antecedência mínima de 24 (vinte e quatro) horas para os times inscritos.

2.2. Ao assinarem o presente Regulamento, os inscritos concordam em autorizar a transmissão dos jogos em alguma plataforma de streaming.

2.3. Ao se inscreverem, os players/equipes estarão de acordo com o Regulamento do campeonato de FREE FIRE.

2.4. O presente regulamento possui como Anexos obrigatórios (Estará presente no Google Forms), dos quais os inscritos dão ampla ciência e concordância:

- a) Anexo I: Termo de autorização da Transmissão do Jogo;
- b) Anexo II: Termo Autorização do Responsável Legal;

3. DAS INSCRIÇÕES

3.1. As inscrições se darão com o preenchimento da Ficha de Inscrição disponibilizadas nas redes sociais e nos sites da Prefeitura Municipal de Viçosa e da Secretaria de Cultura, Patrimônio Histórico e Esportes, a partir do Google Forms.

3.2. A inscrição será realizada em nome do time que disputará o Campeonato, com a nomeação de 1 capitão.

3.3. Somente o capitão do time poderá realizar a inscrição, mas deverá indicar todos os demais membros no ato da inscrição.

3.4. Os times são compostos por 4 (quatro) players mínimos, devendo ser indicado, entre estes, 1 (um) capitão. Caso desejem, os times ainda poderão indicar 1 (um) player reserva e 1 (um) coach;



3.5. Durante os registros, o membro que preencher a Ficha de Inscrição, disponibilizada pela plataforma Google Forms, deverá indicar os seguintes dados: Nome completo, CPF, e-mail (somente para o capitão), nome completo e o “Nick” que cada player utilizará durante o campeonato.

3.6. O “Nick” utilizado pelos jogadores registrados deverá ser exatamente igual ao nome de invocador utilizado no jogo, sob pena de desclassificação do campeonato;

3.7. No ato da inscrição, o time aceitará todos os termos e condições impostas pelo presente regulamento;

3.8. Existindo quaisquer pendências nas informações elencadas pelo responsável das inscrições, este será informado pela organização que requisitará a tomada de algumas providências. Caso o responsável não solucione as questões no prazo indicado pela organização, ele será desclassificado;

3.9. O responsável responderá civil e criminalmente por todas e quaisquer informações falsas indicadas na Ficha de Inscrição;

4. DAS INSCRIÇÕES DE PLAYERS MENORES DE 18 (DEZOITO) ANOS

4.1. É permitida a inscrição de players com a idade mínima de 12 (doze) anos de idade;

4.2. O responsável pelas inscrições deverá indicar os players entre 12 (doze) a 17 (dezessete) anos de idade que compõem o time, devendo enviar o “Termo de Autorização do Responsável Legal” devidamente assinado pelo representante legal do participante, no seguinte endereço de e-mail: torneiovirtualvicosa@gmail.com, com o RG e CPF, ou somente carteira de motorista do Responsável Legal;

4.3. A documentação referida acima deverá ser entregue no ato da inscrição, como anexo, sob pena de desclassificação;

5. DO PAGAMENTO DAS INSCRIÇÕES

5.1. As inscrições serão gratuitas.

6. DA REALIZAÇÃO DO CAMPEONATO

6.1. Dos Players

Os players devem ter o espírito esportivo sempre, ou seja, todos devem seguir as regras estabelecidas pela própria desenvolvedora do jogo, Garena, na seção “Suporte/Jogue Limpo”.

Seguem mais regras:



- a) Trate os colaboradores do torneio, os outros players e os espectadores com respeito e tenha espírito esportivo durante todo o evento.
- b) Seja pontual e esteja sempre preparado para o início das partidas 15 minutos antes.
- c) Informe quaisquer infrações (das regras ou política do evento) que presenciar a um juiz ou organizador do torneio.
- d) Não se inscreva no torneio se não puder participar! Os horários das partidas estão disponíveis no cronograma no site do evento, caso o mesmo seja um empecilho, favor não realizar a inscrição.
- e) É de responsabilidade dos players os equipamentos próprios (carregador de celular, bateria portátil, headsets, etc). Os mesmos não serão disponibilizados pela organização do torneio.

6.2. Das Equipes

- a) Estar presente no lobby da partida com antecedência de 15min ao início da partida.
- b) Comunicar o capitão qualquer problema referente ao campeonato.

6.3. Dos Capitães

Todas as equipes devem escolher um player para desempenhar o papel de capitão da equipe. Os capitães representarão a equipe perante os órgãos responsáveis pela execução do torneio. Além das responsabilidades comuns a todos os players, os capitães devem:

- a) Comunicar-se com os responsáveis pela execução do torneio em nome da equipe.
- b) Comunicar-se com as outras equipes em nome da equipe.
- c) Dar a palavra final nas decisões da equipe durante o torneio.
- d) Comunicar tudo o que for preciso aos membros de sua equipe.
- e) Representar as opiniões da equipe como um todo, de modo imparcial.
- f) Será criado um grupo no WhatsApp com todos os capitães das equipes.
- g) Uma vez iniciado o torneio, o capitão da equipe só poderá ser alterado com a permissão dos órgãos responsáveis pela execução do campeonato.

6.4. O campeonato será sediado online, a partir do cliente da GARENA.

6.5. O campeonato contará, apenas, com a modalidade online dos jogos que serão disputados;

6.6. Qualquer gasto necessário para a participação do campeonato é de responsabilidade dos participantes;

6.7. É de inteira responsabilidade dos membros da equipe em comparecer ao lobby online do campeonato nos horários indicados no “Quadro de Horário dos Jogos” e disponibilizado em todos os meios de comunicação da organizadora do evento;

6.8. O time deve estar presente no lobby da partida 15 minutos antes do início de sua partida para realização de check-in e preparação, caso contrário perderá por W.O.

6.9. Em caso de não comparecimento da equipe no horário estipulado, será decretada a sanção irrecorrível de W.O;



6.10. Os players poderão utilizar a plataforma “Discord”, que permitirá a comunicação dos participantes durante a realização das partidas. Eventuais falhas, erros operacionais ou falta de conhecimento em operar a plataforma por parte dos players não acarretará na suspensão ou anulação de qualquer partida;

6.11. Nenhum tipo de atitude ofensiva contra a organização do evento, contra outros players ou contra terceiros será aceita. Caso ocorra será punida com possibilidade de desclassificação do time da competição, podendo ser a equipe excluída dos próximos campeonatos feitos por estar organizadora;

6.12. Os danos por ventura causados por um dos participantes do Campeonato ensejarão a responsabilidade civil do mesmo ou de seu representante legal.

7. MODELO DE COMPETIÇÃO

7.1. Mapas E Modos De Jogo

- a) O mapa da partida seguirá a seguinte sequência: Bermuda, Purgatório e Kalahari, o formato será decidido após a quantidade de times.
- b) Os jogos serão disputados conforme calendário pré-estabelecido.
- c) É permitido exclusivamente aos competidores utilizarem tablets ou smartphones durante o torneio, sendo vedado expressamente o uso de computador ou quaisquer tipos de emuladores.

7.2. Estrutura do Torneio

- a) O torneio contará com um número mínimo de equipes participantes igual a 12 e máximo de 18.
- b) Caso não seja atingido o número mínimo de participantes, a organização poderá cancelar a realização do evento.
- c) O modo de disputa acontecerá em 3 partidas, uma em cada mapa, na sequência acima, que ocorrerá conforme calendário estabelecido após o número de equipes participantes estarem certos.
- d) Não será disponibilizado pela Prefeitura Municipal de Viçosa nenhum equipamento para a participação no campeonato e nem Internet.
- e) A organização não se responsabiliza por nenhum problema que pode vir a ocorrer com a rede ou equipamento que a equipe esteja utilizando, seguindo normalmente o curso da partida.

7.3. Preparativos para os Jogos

Os preparativos correspondem aos 15 minutos que precedem o início do jogo. As equipes devem usar este tempo para verificar se está tudo preparado. Durante os preparativos, os players devem:

- a) Entrar com suas respectivas contas no cliente, no servidor correto.
- b) Aguardar os organizadores configurarem a respectiva senha de acesso ao servidor.



- c) Configurar e verificar o equipamento.
- d) Informar ao capitão da equipe, às equipes adversárias e aos organizadores que estão prontos.

7.4. Abandono do Torneio

- a) Ao decidir abandonar o torneio, a equipe deve informar aos colaboradores de que não deseja mais participar da competição.
- b) As equipes podem se dirigir aos organizadores para abandonar o torneio quando quiserem.
- c) As equipes (e os seus respectivos players) que abandonarem o torneio por motivos sórdidos, não poderão participar da próxima edição do campeonato feito por esta organizadora.

8. DA PREMIAÇÃO

8.1. A equipe que se sagrar vencedora do presente campeonato perceberá premiação simbólica disponibilizada pela organizadora do evento.

9. DAS REGRAS DO CAMPEONATO

9.1. Os players deverão tratar uns aos outros, a equipe organizadora e os seus parceiros com cordialidade e respeito;

9.2. Existindo qualquer pendência durante a realização das partidas, a decisão caberá única e exclusivamente pelo juiz da partida. Caso alguma equipe discorde da decisão, poderá recorrer nos termos do regulamento oficial de FREE FIRE;

9.3. Na constatação de eventual irregularidade por uma das equipes, sugere-se que os players registrem o ocorrido através de print screen, antes de fazerem uma denúncia;

9.4. Em caso de necessidade de eventual modificação de regras ou esclarecimento de pontos não compreendidos no presente regulamento ou no regulamento oficial de FREE FIRE, a decisão irrecorrível será de competência da organização do evento;

9.5. As punições e sanções impostas aos players será determinada pelo juiz da partida e subsidiariamente pelos organizadores do evento, conforme as regras impostas pelo Regulamento Geral de FREE FIRE;

10. DAS PENALIDADES E DISPOSIÇÕES FINAIS

10.1. Ao presenciarem uma infração durante o torneio, os colaboradores poderão atribuir penalidades conforme as regras estabelecidas a seguir.



A partida será transmitida ao vivo no Twitch ou YouTube oficiais da organizadora do evento e a gravação poderá ser consultada a qualquer momento para identificar qualquer tipo de infração cometida por algum participante. Os colaboradores irão comunicar a infração, a penalidade e demais informações pertinentes ao player infrator, à sua equipe e às equipes adversárias. Caso seja verificada alguma penalidade a equipe será desclassificada.

As penalidades são:

- a) Advertência: Aviso oficial e registrado ao player da equipe que cometer uma infração leve.
- b) Desqualificação: Infrações mais graves ainda podem levar a equipe a ser desqualificada do torneio. As equipes desqualificadas do torneio renunciam a quaisquer prêmios que ainda não tiverem recebido.

A seguir estão listadas algumas das atitudes que podem levar uma equipe a receber uma penalidade:

- a) Atraso.
- b) Uso de qualquer tipo de hack (desqualificação imediata).
- c) Ajuda externa.
- d) Desobedecer a instruções do torneio.
- e) Conduta antidesportiva.
- f) Conluio (acordo entre equipes adversárias a fim de definir um vencedor).
- g) Subornos e pagamentos.
- h) Comportamento agressivo.
- i) Trapaça (utilização de softwares que fornecem informações não contidas no cliente do jogo) (desqualificação imediata).

10.2. Para fins de participação do presente campeonato, as equipes concordam com todas as regras impostas pelo presente regulamento e assinam o presente no ato da inscrição;

10.3. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



DOTA 2

REGULAMENTO:

1. DA ORGANIZAÇÃO

A organização do presente campeonato caberá a PREFEITURA MUNICIPAL DE VIÇOSA, com a utilização de colaboradores para o andamento e controle das atividades esportivas do campeonato.

2. REGRAS GERAIS

2.1. Os jogos serão realizados preferencialmente aos sábados e domingos, de 9:00 à 12:00 e de 14:00 às 18:00 horas, de acordo com o quadro de horários que será disponibilizado no site da organização, no dia disponibilizado para o Congresso Técnico. Caso precise, a organização utilizará a sexta-feira como dia competitivo, com o horário de 18:30 às 20:30. Caso seja necessária a mudança de data ou horário de qualquer partida, a organização deverá encaminhar um e-mail com antecedência mínima de 24 (vinte e quatro) horas para os times inscritos.

2.2. Ao assinarem o presente Regulamento, os inscritos concordam em autorizar a transmissão dos jogos em alguma plataforma de streaming.

2.3. Ao se inscreverem, os players/equipes estarão de acordo com o Regulamento do campeonato de DOTA 2.

2.4. O presente regulamento possui como Anexos obrigatórios (Estará presente no Google Forms), dos quais os inscritos dão ampla ciência e concordância:

- a) Anexo I: Termo de autorização da Transmissão do Jogo;
- b) Anexo II: Termo Autorização do Responsável Legal;

3. DAS INSCRIÇÕES

3.1. As inscrições se darão com o preenchimento da Ficha de Inscrição disponibilizadas nas redes sociais e no site da Prefeitura Municipal de Viçosa e da Secretaria de Cultura, Patrimônio Histórico e Esportes, a partir do Google Forms.

3.2. A inscrição será realizada em nome do time que disputará o Campeonato, com a nomeação de 1 capitão.

3.3. Somente o capitão do time poderá realizar a inscrição, mas deverá indicar todos os demais membros no ato da inscrição.



- 3.4. Os times são compostos por 5 (cinco) players mínimos, devendo ser indicado, entre estes, 1 (um) capitão. Caso desejem, os times ainda poderão indicar 1 (um) player reserva e 1 (um) coach;
- 3.5. Durante os registros, o membro que preencher a Ficha de Inscrição, disponibilizada pela plataforma Google Forms, deverá indicar os seguintes dados: Nome completo, CPF, e-mail (somente para o capitão), nome completo e o “Nick” que cada player utilizará durante o campeonato.
- 3.6. O “Nick” utilizado pelos jogadores registrados deverá ser exatamente igual ao nome de invocador utilizado no jogo, sob pena de desclassificação do campeonato;
- 3.7. É obrigação dos players inscritos e indicados na “Ficha de Inscrição” o cadastramento no sistema de torneios do Dota 2;
- 3.8. No ato da inscrição, o time aceitará todos os termos e condições impostas pelo presente regulamento;
- 3.9. Existindo quaisquer pendências nas informações elencadas pelo responsável das inscrições, este será informado pela organização que requisitará a tomada de algumas providências. Caso o responsável não solucione as questões no prazo indicado pela organização, ele será desclassificado;
- 3.10. O responsável responderá civil e criminalmente por todas e quaisquer informações falsas indicadas na Ficha de Inscrição;

4. DAS INSCRIÇÕES DE PLAYERS MENORES DE 18 (DEZOITO) ANOS

- 4.1. É permitida a inscrição de players com a idade mínima de 12 (doze) anos de idade;
- 4.2. O responsável pelas inscrições deverá indicar os players entre 12 (doze) a 17 (dezessete) anos de idade que compõem o time, devendo enviar o “Termo de Autorização do Responsável Legal” devidamente assinado pelo representante legal do participante, no seguinte endereço de e-mail: torneiovirtualvicosa@gmail.com, com o RG e CPF, ou somente carteira de motorista do Responsável Legal;
- 4.3. A documentação referida acima deverá ser entregue no ato da inscrição, como anexo, sob pena de desclassificação;

5. DO PAGAMENTO DAS INSCRIÇÕES

- 5.1. As inscrições serão gratuitas.

6. DA REALIZAÇÃO DO CAMPEONATO

- 6.1. O campeonato será sediado online, a partir da STEAM.



- 6.2. O campeonato contará, apenas, com a modalidade online dos jogos que serão disputados;
- 6.3. Qualquer gasto necessário para a participação do campeonato é de responsabilidade dos participantes;
- 6.4. É de inteira responsabilidade dos membros da equipe comparecer à sala do jogo nos horários indicados no “Quadro de Horário dos Jogos” e disponibilizado em todos os meios de comunicação da organizadora do evento;
- 6.5. O time deve estar presente na sala do jogo 30 minutos antes do início de sua partida para realização de check-in e preparação, caso contrário perderá por W.O.
- 6.6. Em caso de não comparecimento da equipe no horário estipulado, será decretada a sanção irrecorrível de W.O;
- 6.7. Os players poderão utilizar a plataforma “Discord”, que permitirá a comunicação dos participantes durante a realização das partidas. Eventuais falhas, erros operacionais ou falta de conhecimento em operar a plataforma por parte dos players não acarretará na suspensão ou anulação de qualquer partida;
- 6.8. Nenhum tipo de atitude ofensiva contra a organização do evento, contra outros players, contra patrocinadores ou contra terceiros será aceita. Caso ocorra será punida com possibilidade de desclassificação do time da competição;
- 6.9. Os danos por ventura causados por um dos participantes do Campeonato ensejarão a responsabilidade civil do mesmo ou de seu representante legal.

7. MODELO DE COMPETIÇÃO

- 7.1. O campeonato será dividido nas etapas classificatórias e finais;
- 7.2. As classificatórias serão no modelo melhor de 1 (MD1);
- 7.3. As partidas de semi-final e final serão realizadas em modelo MD3 ou MD5, cabendo à organização do evento decidir de acordo com a quantidade de inscritos no evento.
- 7.4. Os times serão divididos em chaves de acordo com sorteio previamente realizado;
- 7.5. Todos integrantes da equipe devem possuir uma conta na Steam e o jogo DOTA 2;
- 7.6. O Torneio será na modalidade 5x5 – “Captain’s Mode”;
- 7.7. O jogo só termina quando um Ancient é destruído, ou quando alguma equipe se rende;
- 7.8. O uso do Pause está permitido apenas em casos de extrema necessidade, como a queda de um player. No momento do pause, todos os players devem ser avisados em /all



qual o motivo. Antes de retirar o pause, os players devem ser avisados novamente em /all. O jogo não deve ficar pausado por mais de 10 minutos. Caso isso aconteça a organização deve ser informada e a equipe que pausou o jogo poderá ser punida;

7.9. Caso haja qualquer tipo de problema com qualquer uma das equipes durante o tempo de pause, e já se tiver passado mais de 5 minutos (contados pelo relógio in-game), o jogo deve continuar independentemente de ele ter sido solucionado. Caso a partida tenha menos de 5 minutos, a mesma deve ser refeita.

7.10. Em caso de empate

- a) O time que ganhou o jogo do seu adversário direto terá vantagem.
- b) Menor tempo de partida.
- c) Persistindo o empate, teremos sorteio.

7.11. Abandono do Torneio

- a) Ao decidir abandonar o torneio, a equipe deve informar aos colaboradores de que não deseja mais participar da competição.
- b) As equipes podem se dirigir aos organizadores para abandonar o torneio quando quiserem.
- c) As equipes (e os seus respectivos players) que abandonarem o torneio por motivos sórdidos, não poderão participar da próxima edição do campeonato feito por esta organizadora.

8. DA PREMIAÇÃO

8.1. A equipe que se sagrar vencedora do presente campeonato perceberá premiação simbólica disponibilizada pela organizadora do evento.

9. DAS REGRAS DO CAMPEONATO

9.1. Os players deverão tratar uns aos outros, a equipe organizadora e os seus parceiros com cordialidade e respeito;

9.2. Existindo qualquer pendência durante a realização das partidas, a decisão caberá única e exclusivamente pelo juiz da partida. Caso alguma equipe discorde da decisão, poderá recorrer nos termos do regulamento oficial de Dota 2;

9.3. Na constatação de eventual irregularidade por uma das equipes, sugere-se que os players registrem o ocorrido através de print screen, antes de fazerem uma denúncia;

9.4. Em caso de necessidade de eventual modificação de regras ou esclarecimento de pontos não compreendidos no presente regulamento ou no regulamento oficial de Dota 2, a decisão irrecorrível será de competência da organização do evento;



9.5. As punições e sanções impostas aos players serão determinadas pelo juiz da partida e subsidiariamente pelos organizadores do evento, conforme as regras impostas pelo Regulamento Geral de Dota 2;

10. DAS PENALIDADES E DISPOSIÇÕES FINAIS

10.1. Ao presenciarem uma infração durante o torneio, os colaboradores poderão atribuir penalidades conforme as regras estabelecidas abaixo.

A partida será transmitida ao vivo no Twitch ou YouTube oficiais da organizadora do evento e a gravação poderá ser consultada a qualquer momento para identificar qualquer tipo de infração cometida por algum participante. Os colaboradores irão comunicar a infração, a penalidade e demais informações pertinentes ao player infrator, à sua equipe e às equipes adversárias. Caso seja verificada alguma penalidade a equipe será desclassificada.

As penalidades são:

1. Advertência: Aviso oficial e registrado que o player da equipe ao cometer uma infração leve.
2. Banimento anulado: Impede a equipe infratora de banir um campeão durante a escolha de campeões da fase seguinte.
3. Escolha do lado anulada: Passa a decisão de ordem de alistamento e de escolha do mapa para a equipe adversária.
4. Partida perdida: Infrações graves podem ser penalizadas com a derrota da partida em curso.
5. Desqualificação: Infrações mais graves ainda podem levar a equipe a ser desqualificada do torneio. As equipes desqualificadas do torneio renunciam a quaisquer prêmios que ainda não tiverem recebido, a menos que a desqualificação seja resultado de uma série de penalidades progressivas ao longo do torneio. Em alguns casos, poderá ocorrer a desqualificação de apenas um player da equipe, em vez da equipe inteira. Geralmente, isto acontece quando o player comete a infração severa de comportamento antidesportivo. Neste caso, a equipe poderá continuar no torneio caso tenha um player reserva disponível.

A seguir estão listadas algumas das atitudes que podem levar uma equipe a receber uma penalidade:

- a) Atraso.
- b) Uso de qualquer tipo de hack (desqualificação imediata).
- c) Ajuda externa.
- d) Desobedecer a instruções do torneio.



- e) Conduta antidesportiva.
- f) Conluio (acordo entre equipes adversárias a fim de definir um vencedor).
- g) Subornos e pagamentos.
- h) Comportamento agressivo.
- i) Trapaça (utilização de softwares que fornecem informações não contidas no cliente do jogo) (desqualificação imediata).

10.2. Para fins de participação do presente campeonato, as equipes concordam com todas as regras impostas pelo presente regulamento e assinam o presente no ato da inscrição;

10.3. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



LEAGUE OF LEGENDS

REGULAMENTO:

1. DA ORGANIZAÇÃO

A organização do presente campeonato caberá a PREFEITURA MUNICIPAL DE VIÇOSA, com a utilização de colaboradores para o andamento e controle das atividades esportivas do campeonato.

2. REGRAS GERAIS

2.1. Os jogos serão realizados preferencialmente aos sábados e domingos, de 9:00 à 12:00 e de 14:00 às 18:00 horas, de acordo com o quadro de horários que será disponibilizado no site da organização, no dia disponibilizado para o Congresso Técnico. Caso precise, a organização utilizará a sexta-feira como dia competitivo, com o horário de 18:30 às 20:30. Caso seja necessária a mudança de data ou horário de qualquer partida, a organização deverá encaminhar um e-mail com antecedência mínima de 24 (vinte e quatro) horas para os times inscritos.

2.2. Ao assinarem o presente Regulamento, os inscritos concordam em autorizar a transmissão dos jogos em alguma plataforma de streaming.

2.3. Ao se inscreverem, os players/equipes estarão de acordo com o Regulamento do campeonato de League of Legends.

2.4. O presente regulamento possui como Anexos obrigatórios (Estará presente no Google Forms), dos quais os inscritos dão ampla ciência e concordância:

- a) Anexo I: Termo de autorização da Transmissão do Jogo;
- b) Anexo II: Termo Autorização do Responsável Legal;

3. DAS INSCRIÇÕES

3.1. As inscrições se darão com o preenchimento da Ficha de Inscrição disponibilizadas nas redes sociais e no site da Prefeitura Municipal de Viçosa e da Secretaria de Cultura, Patrimônio Histórico e Esportes, a partir do Google Forms.

3.2. A inscrição será realizada em nome do time que disputará o Campeonato, com a nomeação de 1 capitão.

3.3. Somente o capitão do time poderá realizar a inscrição, mas deverá indicar todos os demais membros no ato da inscrição.



3.4. Os times são compostos por 5 (cinco) players mínimos, devendo ser indicado, entre estes, 1 (um) capitão. Caso desejem, os times ainda poderão indicar 1 (um) player reserva e 1 (um) coach;

3.5. Durante os registros, o membro que preencher a Ficha de Inscrição, disponibilizada pela plataforma Google Forms, deverá indicar os seguintes dados: Nome completo, CPF, e-mail (somente para o capitão), nome completo e o “Nick” que cada player utilizará durante o campeonato.

3.6. O “Nick” utilizado pelos jogadores registrados deverá ser exatamente igual ao nome de invocador utilizado no jogo, sob pena de desclassificação do campeonato;

3.7. No ato da inscrição, o time aceitará todos os termos e condições impostas pelo presente regulamento;

3.8. Existindo quaisquer pendências nas informações elencadas pelo responsável das inscrições, este será informado pela organização que requisitará a tomada de algumas providências. Caso o responsável não solucione as questões no prazo indicado pela organização, ele será desclassificado;

3.9. O responsável responderá civil e criminalmente por todas e quaisquer informações falsas indicadas na Ficha de Inscrição;

4. DAS INSCRIÇÕES DE PLAYERS MENORES DE 18 (DEZOITO) ANOS

4.1. É permitida a inscrição de players com a idade mínima de 12 (doze) anos de idade;

4.2. O responsável pelas inscrições deverá indicar os players entre 12 (doze) a 17 (dezessete) anos de idade que compõem o time, devendo enviar o “Termo de Autorização do Responsável Legal” devidamente assinado pelo representante legal do participante, no seguinte endereço de e-mail: torneiovirtualvicosa@gmail.com, com o RG e CPF, ou somente carteira de motorista do Responsável Legal;

4.3. A documentação referida acima deverá ser entregue no ato da inscrição, como anexo, sob pena de desclassificação;

5. DO PAGAMENTO DAS INSCRIÇÕES

5.1. As inscrições serão gratuitas.

6. DA REALIZAÇÃO DO CAMPEONATO

6.1. O campeonato será sediado online, a partir do cliente da RIOT GAMES

6.2. O campeonato contará, apenas, com a modalidade online dos jogos que serão disputados;



- 6.3. Qualquer gasto necessário para a participação do campeonato é de responsabilidade dos participantes;
- 6.4. É de inteira responsabilidade dos membros da equipe comparecer à sala do jogo nos horários indicados no “Quadro de Horário dos Jogos” e disponibilizado em todos os meios de comunicação da organizadora do evento;
- 6.5. O time deve estar presente na sala do jogo 30 minutos antes do início de sua partida para realização de check-in e preparação, caso contrário perderá por W.O.
- 6.6. Em caso de não comparecimento da equipe no horário estipulado, será decretada a sanção irrecorrível de W.O;
- 6.7. Os players poderão utilizar a plataforma “Discord”, que permitirá a comunicação dos participantes durante a realização das partidas. Eventuais falhas, erros operacionais ou falta de conhecimento em operar a plataforma por parte dos players não acarretará na suspensão ou anulação de qualquer partida;
- 6.8. Nenhum tipo de atitude ofensiva contra a organização do evento, contra outros players, contra patrocinadores ou contra terceiros será aceita. Caso ocorra será punida com possibilidade de desclassificação do time da competição;
- 6.9. Os danos por ventura causados por um dos participantes do Campeonato ensejarão a responsabilidade civil do mesmo ou de seu representante legal.

7. MODELO DE COMPETIÇÃO

- 7.1. O campeonato será dividido nas etapas classificatórias e finais;
- 7.2. As classificatórias serão no modelo melhor de 1 (MD1);
- 7.3. As partidas de semi-final e final serão realizadas em modelo MD3 ou MD5, cabendo à organização do evento decidir de acordo com a quantidade de inscritos no evento.
- 7.4. Os times serão divididos em chaves de acordo com sorteio previamente realizado;
- 7.5. Todos integrantes da equipe devem possuir uma conta na RIOT GAMES;
- 7.6. O Torneio será na modalidade 5×5
- 7.7. O jogo só termina quando o Nexus é destruído, ou quando alguma equipe se rende;
- 7.8. Além do tempo de pausa alocado para cada partida, somente o capitão da equipe pode pausar o jogo com supervisão de um oficial do torneio. Os players não podem deixar a área de jogo durante as pausas, a menos que recebam autorização oficial.
- a) Pausa supervisionada: Os colaboradores podem pausar a partida quando quiserem.



- b) Pausa da equipe: Cada equipe tem direito a 10 minutos de pausa por partida, que poderão usar nas seguintes situações:
- Desconexão acidental.
 - Hardware ou software com defeito (ex.: monitor apagado, periféricos desabilitados, erros no jogo)
 - Problemas físicos que atrapalhem o player (ex.: cadeira quebrada)
 - Em situações extraordinárias, o capitão da equipe pode solicitar aos organizadores mais tempo de pausa depois que os 10 minutos tiverem expirado. Neste caso, a equipe deve alertar o organizador e continuar jogando até que a decisão seja tomada. Caso seja determinado que a pausa adicional não será concedida, a equipe continuará jogando da maneira que puder.
 - Retomada da partida: A equipe que pausar o jogo só poderá retomar a partida com autorização de um oficial e todos os players devem estar em seus devidos lugares.
 - Pausas não autorizada: Se um player pausar a partida sem permissão ou não retomá-la após a ordem oficial, ele estará sujeito a penalidades, em conformidade com as regras do torneio.
 - Comunicação entre os players durante as pausas: Será permitido aos players da mesma equipe se comunicar durante os períodos de pausa do jogo.

7.9. Caso haja qualquer tipo de problema com qualquer uma das equipes durante o tempo de pause, e já se tiver passado mais de 5 minutos (contados pelo relógio in-game), o jogo deve continuar independentemente de ele ter sido solucionado. Caso a partida tenha menos de 5 minutos, a mesma deve ser refeita.

7.10. Em caso de empate

- a) O time que ganhou o jogo do seu adversário direto terá vantagem.
- b) Menor tempo de partida.
- c) Persistindo o empate, teremos sorteio.

8. DA PREMIAÇÃO

8.1. A equipe que se sagrar vencedora do presente campeonato perceberá premiação simbólica disponibilizada pela organizadora do evento.

9. DAS REGRAS DO CAMPEONATO

9.1. Os players deverão tratar uns aos outros, a equipe organizadora e os seus parceiros com cordialidade e respeito;

9.2. Existindo qualquer pendência durante a realização das partidas, a decisão caberá única e exclusivamente pelo juiz da partida. Caso alguma equipe discorde da decisão, poderá recorrer nos termos do regulamento oficial de League of Legends;



9.3. Na constatação de eventual irregularidade por uma das equipes, sugere-se que os players registrem o ocorrido através de print screen, antes de fazerem uma denúncia;

9.4. Em caso de necessidade de eventual modificação de regras ou esclarecimento de pontos não compreendidos no presente regulamento ou no regulamento oficial de League of Legends, a decisão irrecorrível será de competência da organização do evento;

9.5. As punições e sanções impostas aos players serão determinadas pelo juiz da partida e subsidiariamente pelos organizadores do evento, conforme as regras impostas pelo Regulamento Geral de League of Legends;

10. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

10.1. Ao presenciarem uma infração durante o torneio, os colaboradores poderão atribuir penalidades conforme as regras estabelecidas abaixo.

A partida será transmitida ao vivo no Twitch ou YouTube oficiais da organizadora do evento e a gravação poderá ser consultada a qualquer momento para identificar qualquer tipo de infração cometida por algum participante. Os colaboradores irão comunicar a infração, a penalidade e demais informações pertinentes ao player infrator, à sua equipe e às equipes adversárias. Caso seja verificada alguma penalidade a equipe será desclassificada.

As penalidades são:

1. Advertência: Aviso oficial e registrado que o player da equipe ao cometer uma infração leve.

2. Banimento anulado: Impede a equipe infratora de banir um campeão durante a escolha de campeões da fase seguinte.

3. Escolha do lado anulada: Passa a decisão de ordem de alistamento e de escolha do mapa para a equipe adversária.

4. Partida perdida: Infrações graves podem ser penalizadas com a derrota da partida em curso.

5. Desqualificação: Infrações mais graves ainda podem levar a equipe a ser desqualificada do torneio. As equipes desqualificadas do torneio renunciam a quaisquer prêmios que ainda não tiverem recebido, a menos que a desqualificação seja resultado de uma série de penalidades progressivas ao longo do torneio. Em alguns casos, poderá ocorrer a desqualificação de apenas um player da equipe, em vez da equipe inteira. Geralmente, isto acontece quando o player comete a infração severa de comportamento antidesportivo. Neste caso, a equipe poderá continuar no torneio caso tenha um player reserva disponível.

A seguir estão listadas algumas das atitudes que podem levar uma equipe a receber uma penalidade:



- a) Atraso.
- b) Uso de qualquer tipo de hack (desqualificação imediata).
- c) Ajuda externa.
- d) Desobedecer a instruções do torneio.
- e) Conduta antidesportiva.
- f) Conluio (acordo entre equipes adversárias a fim de definir um vencedor).
- g) Subornos e pagamentos.
- h) Comportamento agressivo.
- i) Trapaça (utilização de softwares que fornecem informações não contidas no cliente do jogo) (desqualificação imediata).

10.2. Para fins de participação do presente campeonato, as equipes concordam com todas as regras impostas pelo presente regulamento e assinam o presente no ato da inscrição;

10.3. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



CSGO

REGULAMENTO:

1. DA ORGANIZAÇÃO

A organização do presente campeonato caberá a PREFEITURA MUNICIPAL DE VIÇOSA, com a utilização de colaboradores para o andamento e controle das atividades esportivas do campeonato.

2. REGRAS GERAIS

2.1. Os jogos serão realizados preferencialmente aos sábados e domingos, de 9:00 à 12:00 e de 14:00 às 18:00 horas, de acordo com o quadro de horários que será disponibilizado no site da organização, no dia disponibilizado para o Congresso Técnico. Caso precise, a organização utilizará a sexta-feira como dia competitivo, com o horário de 18:30 às 20:30. Caso seja necessária a mudança de data ou horário de qualquer partida, a organização deverá encaminhar um e-mail com antecedência mínima de 24 (vinte e quatro) horas para os times inscritos.

2.2. Ao assinarem o presente Regulamento, os inscritos concordam em autorizar a transmissão dos jogos em alguma plataforma de streaming.

2.3. Ao se inscreverem, os players/equipes estarão de acordo com o Regulamento do campeonato de CSGO.

2.4. O presente regulamento possui como Anexos obrigatórios (Estará presente no Google Forms), dos quais os inscritos dão ampla ciência e concordância:

- a) Anexo I: Termo de autorização da Transmissão do Jogo;
- b) Anexo II: Termo Autorização do Responsável Legal;

3. DAS INSCRIÇÕES

3.1. As inscrições se darão com o preenchimento da Ficha de Inscrição disponibilizadas nas redes sociais e no site da Prefeitura Municipal de Viçosa e da Secretaria de Cultura, Patrimônio Histórico e Esportes, a partir do Google Forms.

3.2. A inscrição será realizada em nome do time que disputará o Campeonato, com a nomeação de 1 capitão.

3.3. Somente o capitão do time poderá realizar a inscrição, mas deverá indicar todos os demais membros no ato da inscrição.



3.4. Os times são compostos por 5 (cinco) players mínimos, devendo ser indicado, entre estes, 1 (um) capitão. Caso desejem, os times ainda poderão indicar 1 (um) player reserva e 1 (um) coach;

3.5. Durante os registros, o membro que preencher a Ficha de Inscrição, disponibilizada pela plataforma Google Forms, deverá indicar os seguintes dados: Nome completo, CPF, e-mail (somente para o capitão), nome completo e o “Nick” que cada player utilizará durante o campeonato.

3.6. O “Nick” utilizado pelos jogadores registrados deverá ser exatamente igual ao nome de invocador utilizado no jogo, sob pena de desclassificação do campeonato;

3.7. No ato da inscrição, o time aceitará todos os termos e condições impostas pelo presente regulamento;

3.8. Existindo quaisquer pendências nas informações elencadas pelo responsável das inscrições, este será informado pela organização que requisitará a tomada de algumas providências. Caso o responsável não solucione as questões no prazo indicado pela organização, ele será desclassificado;

3.9. O responsável responderá civil e criminalmente por todas e quaisquer informações falsas indicadas na Ficha de Inscrição;

4. DAS INSCRIÇÕES DE PLAYERS MENORES DE 18 (DEZOITO) ANOS

4.1. É permitida a inscrição de players com a idade mínima de 12 (doze) anos de idade;

4.2. O responsável pelas inscrições deverá indicar os players entre 12 (doze) a 17 (dezesete) anos de idade que compõem o time, devendo enviar o “Termo de Autorização do Responsável Legal” devidamente assinado pelo representante legal do participante, no seguinte endereço de e-mail: torneiovirtualvicosa@gmail.com, com o RG e CPF, ou somente carteira de motorista do Responsável Legal;

4.3. A documentação referida acima deverá ser entregue no ato da inscrição, como anexo, sob pena de desclassificação;

5. DO PAGAMENTO DAS INSCRIÇÕES

5.1. As inscrições serão gratuitas.

6. DA REALIZAÇÃO DO CAMPEONATO

6.1. O campeonato será sediado online, a partir do cliente da STEAM

6.2. O campeonato contará, apenas, com a modalidade online dos jogos que serão disputados;



- 6.3. Qualquer gasto necessário para a participação do campeonato é de responsabilidade dos participantes;
- 6.4. É de inteira responsabilidade dos membros da equipe comparecer à sala do jogo nos horários indicados no “Quadro de Horário dos Jogos” e disponibilizado em todos os meios de comunicação da organizadora do evento;
- 6.5. O time deve estar presente na sala do jogo 30 minutos antes do início de sua partida para realização de check-in e preparação, caso contrário perderá por W.O.
- 6.6. Em caso de não comparecimento da equipe no horário estipulado, será decretada a sanção irrecorrível de W.O;
- 6.7. Os players poderão utilizar a plataforma “Discord”, que permitirá a comunicação dos participantes durante a realização das partidas. Eventuais falhas, erros operacionais ou falta de conhecimento em operar a plataforma por parte dos players não acarretará na suspensão ou anulação de qualquer partida;
- 6.8. Nenhum tipo de atitude ofensiva contra a organização do evento, contra outros players, contra patrocinadores ou contra terceiros será aceita. Caso ocorra será punida com possibilidade de desclassificação do time da competição;
- 6.9. Os danos por ventura causados por um dos participantes do Campeonato ensejarão a responsabilidade civil do mesmo ou de seu representante legal.

7. MODELO DE COMPETIÇÃO

- 7.1. Haverá juízes.
- 7.2. O campeonato acontecerá com no mínimo 4 equipes e no máximo 8.
- 7.3. Os jogos serão feitos no formato competitivo 5v5, com tempos de 1min55s e 40s para rodada e bomba, respectivamente.
- 7.4. Pontuação: Vitória - 3 pontos; Empate - 1 ponto; Derrota - 0 pontos (Se tiver fase de grupos);
- 7.5 Mapas: Grupo da Campanha Ativa (de_dust2, de_inferno, de_cache, de_train, de_mirage, de_cobblestone e de_overpass);
- 7.6. O Campeonato será inteiramente online.
- 7.7. As eliminatórias por grupos e fase mata-mata serão mdl.
- 7.8. Os jogos serão realizados no servidor Brasileiro, contas de outras regiões ou servidores não serão válidas.
- 7.9. Servidores de jogo fornecidos e configurados pela plataforma GamersCLUB, todos deverão ter o cadastro na plataforma e aconselhamos que já o façam antes mesmo de fazerem as inscrições.



7.10. Os jogos poderão ser transmitidos em plataformas de streaming.

7.11. Pausa:

- a) Será permitida a pausa durante o jogo de até 10min para cada time.
- b) A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão elétricos.
- c) Caso haja algum problema com a conexão ou com a eletricidade, o capitão da equipe poderá solicitar a pausa por parte dos organizadores. Persistindo a falha, a partida continuará normalmente.

8. DA PREMIAÇÃO

8.1. A equipe que se sagrar vencedora do presente campeonato perceberá premiação simbólica disponibilizada pela organizadora do evento.

9. DAS REGRAS DO CAMPEONATO

9.1. Faremos o Sorteio dos Jogos no dia do congresso técnico e todos serão avisados por meio do site do evento e redes sociais.

9.2. É estritamente proibido jogar logado na conta Steam de terceiros;

9.3. É proibido o uso de qualquer tipo de software que dá vantagens ao usuário, como aimbots, wallhacks, triggerbots, etc;

9.4. Toda a organização respectiva aos playoffs, incluindo seleção de adversários, horário dos jogos e procedimental ingame será organizada e é de responsabilidade da GamersCLUB.

9.5. Em caso de empate na pontuação das equipes na tabela, os seguintes critérios de desempate serão usados:

- a) Número de vitórias;
- b) Saldo de Rounds; Rounds Ganhos;
- c) Rounds perdidos;
- d) Placar com maior diferença;
- e) Em caso de o empate ainda persistir, será realizado sorteio.

9.6. Os mapas serão definidos por vetos. Em partidas realizadas no formato melhor de 1, cada time vetará 1 mapa, até que reste apenas o mapa que será jogado na partida. O lado inicial (CT ou TR) de cada equipe será definido por uma rodada de faca ao início do jogo;



10. DAS PENALIDADES E DISPOSIÇÕES FINAIS

10.1. Ao presenciarem uma infração durante o torneio, os colaboradores poderão atribuir penalidades conforme as regras estabelecidas abaixo.

A partida será transmitida ao vivo no Twitch ou YouTube oficiais da organizadora do evento e a gravação poderá ser consultada a qualquer momento para identificar qualquer tipo de infração cometida por algum participante. Os colaboradores irão comunicar a infração, a penalidade e demais informações pertinentes ao player infrator, à sua equipe e às equipes adversárias. Caso seja verificada alguma penalidade a equipe será desclassificada.

NÃO SERÁ PERMITIDO E SERÁ DESCLASSIFICADO EM CASO DE:

- a) Trash Talk durante a partida em chat [all — suspensão de 3 jogos
- b) Insultos durante a partida presencial ou ofensa agressiva. - na terceira advertência do time será dado game loss.
- c) Atraso na presença de terem sido convocados após 60min com o horário combinado. — game loss (perda da partida).
- d) Conduta inadequada desprovida de uns dos players ou membros da organização dentro ou fora do jogo - suspensão de 4 jogos
- e) Comunicação não autorizada se referindo ao time ou a partida gerenciada onde se encontra durante a pausa - rendição de jogo atual
- f) Compartilhamento de conta não cadastrada - suspensão de 4 jogos do indivíduo.
- g) Recusar-se a seguir instruções da organização ou da equipe formada para gerenciar as partidas - suspensão de 1 jogo.
- h) Pausa não autorizada - 1 advertência perda de ban. 2 advertências exclusão do campeonato.
- i) Em caso de player punido, sem reserva imediato, a equipe poderá inscrever 1 substituto, dentro do limite de 2 players por punição. Do contrário, a equipe será excluída do campeonato.

10.2. Para fins de participação do presente campeonato, as equipes concordam com todas as regras impostas pelo presente regulamento e assinam o presente no ato da inscrição;

10.3. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



VALORANT

REGULAMENTO:

1. DA ORGANIZAÇÃO

A organização do presente campeonato caberá a PREFEITURA MUNICIPAL DE VIÇOSA, com a utilização de colaboradores para o andamento e controle das atividades esportivas do campeonato.

2. REGRAS GERAIS

2.1. Os jogos serão realizados preferencialmente aos sábados e domingos, de 9:00 à 12:00 e de 14:00 às 18:00 horas, de acordo com o quadro de horários que será disponibilizado no site da organização, no dia disponibilizado para o Congresso Técnico. Caso precise, a organização utilizará a sexta-feira como dia competitivo, com o horário de 18:30 às 20:30. Caso seja necessária a mudança de data ou horário de qualquer partida, a organização deverá encaminhar um e-mail com antecedência mínima de 24 (vinte e quatro) horas para os times inscritos.

2.2. Ao assinarem o presente Regulamento, os inscritos concordam em autorizar a transmissão dos jogos em alguma plataforma de streaming.

2.3. Ao se inscreverem, os players/equipes estarão de acordo com o Regulamento do campeonato de Valorant.

2.4. O presente regulamento possui como Anexos obrigatórios (Estará presente no Google Forms), dos quais os inscritos dão ampla ciência e concordância:

- a) Anexo I: Termo de autorização da Transmissão do Jogo;
- b) Anexo II: Termo Autorização do Responsável Legal;

3. DAS INSCRIÇÕES

3.1. As inscrições se darão com o preenchimento da Ficha de Inscrição disponibilizadas nas redes sociais e no site da Prefeitura Municipal de Viçosa e da Secretaria de Cultura, Patrimônio Histórico e Esportes, a partir do Google Forms.

3.2. A inscrição será realizada em nome do time que disputará o Campeonato, com a nomeação de 1 capitão.

3.3. Somente o capitão do time poderá realizar a inscrição, mas deverá indicar todos os demais membros no ato da inscrição.



3.4. Os times são compostos por 5 (cinco) players mínimos, devendo ser indicado, entre estes, 1 (um) capitão. Caso desejem, os times ainda poderão indicar 1 (um) player reserva e 1 (um) coach;

3.5. Durante os registros, o membro que preencher a Ficha de Inscrição, disponibilizada pela plataforma Google Forms, deverá indicar os seguintes dados: Nome completo, CPF, e-mail (somente para o capitão), nome completo e o “Nick” que cada player utilizará durante o campeonato.

3.6. O “Nick” utilizado pelos jogadores registrados deverá ser exatamente igual ao nome de invocador utilizado no jogo, sob pena de desclassificação do campeonato;

3.7. No ato da inscrição, o time aceitará todos os termos e condições impostas pelo presente regulamento;

3.8. Existindo quaisquer pendências nas informações elencadas pelo responsável das inscrições, este será informado pela organização que requisitará a tomada de algumas providências. Caso o responsável não solucione as questões no prazo indicado pela organização, ele será desclassificado;

3.9. O responsável responderá civil e criminalmente por todas e quaisquer informações falsas indicadas na Ficha de Inscrição;

4. DAS INSCRIÇÕES DE PLAYERS MENORES DE 18 (DEZOITO) ANOS

4.1. É permitida a inscrição de players com a idade mínima de 12 (doze) anos de idade;

4.2. O responsável pelas inscrições deverá indicar os players entre 12 (doze) a 17 (dezessete) anos de idade que compõem o time, devendo enviar o “Termo de Autorização do Responsável Legal” devidamente assinado pelo representante legal do participante, no seguinte endereço de e-mail: torneiovirtualvicosa@gmail.com, com o RG e CPF, ou somente carteira de motorista do Responsável Legal;

4.3. A documentação referida acima deverá ser entregue no ato da inscrição, como anexo, sob pena de desclassificação;

5. DO PAGAMENTO DAS INSCRIÇÕES

5.1. As inscrições serão gratuitas.

6. DA REALIZAÇÃO DO CAMPEONATO

6.1. O campeonato será sediado online, a partir do cliente da RIOT GAMES.

6.2. O campeonato contará, apenas, com a modalidade online dos jogos que serão disputados;



- 6.3. Qualquer gasto necessário para a participação do campeonato é de responsabilidade dos participantes;
- 6.4. É de inteira responsabilidade dos membros da equipe comparecer à sala do jogo nos horários indicados no “Quadro de Horário dos Jogos” e disponibilizado em todos os meios de comunicação da organizadora do evento;
- 6.5. O time deve estar presente na sala do jogo 30 minutos antes do início de sua partida para realização de check-in e preparação, caso contrário perderá por W.O.
- 6.6. Em caso de não comparecimento da equipe no horário estipulado, será decretada a sanção irrecorrível de W.O;
- 6.7. Os players poderão utilizar a plataforma “Discord”, que permitirá a comunicação dos participantes durante a realização das partidas. Eventuais falhas, erros operacionais ou falta de conhecimento em operar a plataforma por parte dos players não acarretará na suspensão ou anulação de qualquer partida;
- 6.8. Nenhum tipo de atitude ofensiva contra a organização do evento, contra outros players, contra patrocinadores ou contra terceiros será aceita. Caso ocorra será punida com possibilidade de desclassificação do time da competição;
- 6.9. Os danos por ventura causados por um dos participantes do Campeonato ensejarão a responsabilidade civil do mesmo ou de seu representante legal.

7. MODELO DE COMPETIÇÃO

- 7.1. Haverá juízes.
- 7.2. O campeonato acontecerá com no mínimo 4 equipes e no máximo 8.
- 7.3. Os jogos serão feitos no formato competitivo 5v5, com tempos de 1min55s e 40s para rodada e bomba, respectivamente.
- 7.4. Pontuação: Vitória - 3 pontos; Empate - 1 ponto; Derrota - 0 pontos (Se tiver fase de grupos);
- 7.5 Mapas: Grupo da Campanha Ativa (Ascent, Bind, Haven, Icebox e Split);
- 7.6. O Campeonato será inteiramente online.
- 7.7. As eliminatórias por grupos e fase mata-mata serão mdl.
- 7.8. Os jogos serão realizados no servidor Brasileiro, contas de outras regiões ou servidores não serão válidas.
- 7.9. Os jogos poderão ser transmitidos em plataformas de streaming.
- 7.10. Pausa:
- a) Será permitida a pausa durante o jogo de até 10min para cada time.



- b) A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão elétricos.
- c) Caso haja algum problema com a conexão ou com a eletricidade, o capitão da equipe poderá solicitar a pausa por parte dos organizadores. Persistindo a falha, a partida continuará normalmente.

8. DA PREMIAÇÃO

8.1. A equipe que se sagrar vencedora do presente campeonato perceberá premiação simbólica disponibilizada pela organizadora do evento.

9. DAS REGRAS DO CAMPEONATO

9.1. Faremos o Sorteio dos Jogos no dia do congresso técnico e todos serão avisados por meio do site do evento e redes sociais.

9.2. É estritamente proibido jogar logado na conta RIOT de terceiros;

9.3. É proibido o uso de qualquer tipo de software que dá vantagens ao usuário, como aimbots, wallhacks, triggerbots, etc;

9.4. Em caso de empate na pontuação das equipes na tabela, os seguintes critérios de desempate serão usados:

- a) Número de vitórias;
- b) Saldo de Rounds; Rounds Ganhos;
- c) Rounds perdidos;
- d) Placar com maior diferença;
- e) Em caso de o empate ainda persistir, será realizado sorteio.

9.5. Os mapas serão definidos por vetos. Em partidas realizadas no formato melhor de 1, cada time vetará 1 mapa, até que reste apenas o mapa que será jogado na partida. O lado inicial (Atacante e Defensor) de cada equipe será definido por uma rodada de faca ao início do jogo;

10. DAS PENALIDADES E DISPOSIÇÕES FINAIS

10.1. Ao presenciarem uma infração durante o torneio, os colaboradores poderão atribuir penalidades conforme as regras estabelecidas abaixo.

A partida será transmitida ao vivo no Twitch ou YouTube oficiais da organizadora do evento e a gravação poderá ser consultada a qualquer momento para identificar qualquer tipo de infração cometida por algum participante. Os colaboradores irão comunicar a infração, a penalidade e demais informações pertinentes ao player infrator, à sua equipe



e às equipes adversárias. Caso seja verificada alguma penalidade a equipe será desclassificada.

NÃO SERÁ PERMITIDO E SERÁ DESCLASSIFICADO EM CASO DE:

- a) Trash Talk durante a partida em chat [all — suspensão de 3 jogos
- b) Insultos durante a partida presencial ou ofensa agressiva. - na terceira advertência do time será dado game loss.
- c) Atraso na presença de terem sido convocados após 60min com o horário combinado. — game loss (perda da partida).
- d) Conduta inadequada desprovida de uns dos players ou membros da organização dentro ou fora do jogo - suspensão de 4 jogos
- e) Comunicação não autorizada se referindo ao time ou a partida gerenciada onde se encontra durante a pausa - rendição de jogo atual
- f) Compartilhamento de conta não cadastrada - suspensão de 4 jogos do indivíduo.
- g) Recusar-se a seguir instruções da organização ou da equipe formada para gerenciar as partidas - suspensão de 1 jogo.
- h) Pausa não autorizada - 1 advertência perda de ban. 2 advertências exclusão do campeonato.
- i) Em caso de player punido, sem reserva imediato, a equipe poderá inscrever 1 substituto, dentro do limite de 2 players por punição. Do contrário, a equipe será excluída do campeonato.

10.2. Para fins de participação do presente campeonato, as equipes concordam com todas as regras impostas pelo presente regulamento e assinam o presente no ato da inscrição;

10.3. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



CLASH ROYALE

REGULAMENTO:

1. DA ORGANIZAÇÃO

A organização do presente campeonato caberá a PREFEITURA MUNICIPAL DE VIÇOSA, com a utilização de colaboradores para o andamento e controle das atividades esportivas do campeonato.

2. REGRAS GERAIS

2.1. Os jogos serão realizados preferencialmente aos sábados e domingos, de 9:00 à 12:00 e de 14:00 às 18:00 horas, de acordo com o quadro de horários que será disponibilizado no site da organização, no dia disponibilizado para o Congresso Técnico. Caso precise, a organização utilizará a sexta-feira como dia competitivo, com o horário de 18:30 às 20:30. Caso seja necessária a mudança de data ou horário de qualquer partida, a organização deverá encaminhar um e-mail com antecedência mínima de 24 (vinte e quatro) horas para os times inscritos.

2.2. Ao assinarem o presente Regulamento, os inscritos concordam em autorizar a transmissão dos jogos em alguma plataforma de streaming.

2.3. Ao se inscreverem, os players/equipes estarão de acordo com o Regulamento do campeonato de Clash Royale.

2.4. O presente regulamento possui como Anexos obrigatórios (Estará presente no Google Forms), dos quais os inscritos dão ampla ciência e concordância:

- a) Anexo I: Termo de autorização da Transmissão do Jogo;
- b) Anexo II: Termo Autorização do Responsável Legal;

3. DAS INSCRIÇÕES

3.1. As inscrições se darão com o preenchimento da Ficha de Inscrição disponibilizadas nas redes sociais e no site da Prefeitura Municipal de Viçosa e da Secretaria de Cultura, Patrimônio Histórico e Esportes, a partir do Google Forms.

3.2. A inscrição será realizada em nome do player que disputará o Campeonato.

3.3. Durante os registros, o player deve preencher a Ficha de Inscrição, disponibilizada pela plataforma Google Forms, e deverá indicar os seguintes dados: Nome completo, CPF, e-mail (somente para o capitão), nome completo e o “Nick” que cada player utilizará durante o campeonato.



3.4. O “Nick” utilizado pelos jogadores registrados deverá ser exatamente igual ao nome de invocador utilizado no jogo, sob pena de desclassificação do campeonato;

3.5. Existindo quaisquer pendências nas informações elencadas pelo responsável das inscrições, este será informado pela organização que requisitará a tomada de algumas providências. Caso o responsável não solucione as questões no prazo indicado pela organização, ele será desclassificado;

3.6. O responsável responderá civil e criminalmente por todas e quaisquer informações falsas indicadas na Ficha de Inscrição;

4. DAS INSCRIÇÕES DE PLAYERS MENORES DE 18 (DEZOITO) ANOS

4.1. É permitida a inscrição de players com a idade mínima de 12 (doze) anos de idade;

4.2. O responsável pelas inscrições deverá indicar os players entre 12 (doze) a 17 (dezesete) anos de idade que compõem o time, devendo enviar o “Termo de Autorização do Responsável Legal” devidamente assinado pelo representante legal do participante, no seguinte endereço de e-mail: torneiovirtualvicosa@gmail.com, com o RG e CPF, ou somente carteira de motorista do Responsável Legal;

4.3. A documentação referida acima deverá ser entregue no ato da inscrição, como anexo, sob pena de desclassificação;

5. DO PAGAMENTO DAS INSCRIÇÕES

5.1. As inscrições serão gratuitas.

6. DA REALIZAÇÃO DO CAMPEONATO

6.1. O campeonato será sediado online, a partir do cliente da Supercell

6.2. O campeonato contará, apenas, com a modalidade online dos jogos que serão disputados;

6.3. Qualquer gasto necessário para a participação do campeonato é de responsabilidade dos participantes;

6.4. É de inteira responsabilidade de o player comparecer à sala do jogo nos horários indicados no “Quadro de Horário dos Jogos” e disponibilizado em todos os meios de comunicação da organizadora do evento;

6.5. O time deve estar presente na sala do jogo 10 minutos antes do início de sua partida para realização de check-in e preparação, caso contrário perderá por W.O.



6.6. Em caso de não comparecimento do player no horário estipulado, será decretada a sanção irrecorrível de W.O;

6.7. Nenhum tipo de atitude ofensiva contra a organização do evento, contra outros players, contra patrocinadores ou contra terceiros será aceita. Caso ocorra será punida com possibilidade de desclassificação do time da competição;

6.8. Os danos por ventura causados por um dos participantes do Campeonato ensejarão a responsabilidade civil do mesmo ou de seu representante legal.

7. MODELO DE COMPETIÇÃO

7.1. O torneio contará com um número mínimo de equipes participantes igual a 8 e máximo de 16.

7.2. Caso não seja atingido o número mínimo de participantes, a organização poderá cancelar a realização do evento.

7.3. Todos os players serão incluídos no grupo do torneio privado, no cliente da SUPERCELL.

7.3. O modo de disputa acontecerá em 3 partidas (MD3) para cada jogo.

7.4. Não será disponibilizado pela Prefeitura Municipal de Viçosa nenhum equipamento para a participação no campeonato e nem Internet.

7.5. A organização não se responsabiliza por nenhum problema que pode vir a ocorrer com a rede ou equipamento que a equipe esteja utilizando, seguindo normalmente o curso da partida.

8. DA PREMIAÇÃO

8.1. A equipe que se sagrar vencedora do presente campeonato perceberá premiação simbólica disponibilizada pela organizadora do evento.

9. DAS REGRAS DO CAMPEONATO

9.1. O torneio contará com um número mínimo de equipes participantes igual a 8 e máximo de 16.

9.2. Caso não seja atingido o número mínimo de participantes, a organização poderá cancelar a realização do evento.

9.3. O modo de disputa acontecerá em 3 partidas (MD3) para cada player, podendo alterar seu deck de partida.



9.4. Não será disponibilizado pela Prefeitura Municipal de Viçosa nenhum equipamento para a participação no campeonato e nem Internet.

9.5. A organização não se responsabiliza por nenhum problema que pode vir a ocorrer com a rede ou equipamento que a equipe esteja utilizando, seguindo normalmente o curso da partida.

10. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

10.1. Ao presenciarem uma infração durante o torneio, os colaboradores poderão atribuir penalidades conforme as regras estabelecidas abaixo.

A partida será transmitida ao vivo no Twitch ou YouTube oficiais da organizadora do evento e a gravação poderá ser consultada a qualquer momento para identificar qualquer tipo de infração cometida por algum participante. Os colaboradores irão comunicar a infração, a penalidade e demais informações pertinentes ao player infrator, à sua equipe e às equipes adversárias. Caso seja verificada alguma penalidade a equipe será desclassificada.

As penalidades são:

- a) Advertência: Aviso oficial e registrado ao player da equipe que cometer uma infração leve.
- b) Desqualificação: Infrações mais graves ainda podem levar a equipe a ser desqualificada do torneio. As equipes desqualificadas do torneio renunciam a quaisquer prêmios que ainda não tiverem recebido.

A seguir estão listadas algumas das atitudes que podem levar uma equipe a receber uma penalidade:

- a) Atraso.
- b) Uso de qualquer tipo de hack (desqualificação imediata).
- c) Ajuda externa.
- d) Desobedecer a instruções do torneio.
- e) Conduta antidesportiva.
- f) Conluio (acordo entre equipes adversárias a fim de definir um vencedor).
- g) Subornos e pagamentos.
- h) Comportamento agressivo.
- i) Trapaça (utilização de softwares que fornecem informações não contidas no cliente do jogo) (desqualificação imediata).



**PREFEITURA
DE VIÇOSA**

SECRETARIA DE
CULTURA, PATRIMÔNIO
HISTÓRICO E ESPORTES

DEPARTAMENTO
DE ESPORTES

10.2. Para fins de participação do presente campeonato, as equipes concordam com todas as regras impostas pelo presente regulamento e assinam o presente no ato da inscrição;

10.3. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Adailson Abranches Monteiro
Chefe do Departamento de Esportes

Thomas Phillipe de Medeiros Piders
Secretário Municipal de Cultura, Patrimônio Histórico e Esportes