



CIRCUITO DOS REIS

Regulamento Oficial

Última atualização: 16/02/2024



1. Introdução e Propósito

As regras da competição Circuito dos Reis se aplicam para todos os times participantes e seus integrantes.

Ao se inscrever, a equipe/organização concorda com todas as regras e com a colaboração com a Administração do Torneio (representante oficial do Circuito dos Reis). O mesmo se define por League Ops, responsável por operacionalizar o Circuito dos Reis.

A existência deste documento assegura a integridade e imparcialidade da competição e de seus organizadores, e deve ser respeitado por todas as entidades envolvidas.

- 1.1. O não cumprimento das regras estabelecidas nesse documento podem ocasionar penalidades aos times participantes e até desclassificação.
- 1.2. Os operadores de torneio detêm o direito de intervir em qualquer inscrição de equipe/jogador que não se adeque às regras aqui estabelecidas.

2. Estrutura do Torneio

2.1. Jogo

Durante a fase de Qualificatórias, as partidas do Circuito dos Reis serão jogadas no servidor brasileiro de Honor of Kings em King's Rift (5v5), modo de Banimento e Escolha, remotamente, pela plataforma HoK Club (<https://hokclub.com>).

Os jogadores devem utilizar suas contas pessoais sincronizadas ao HoK Club para se inscrever no campeonato e terem acesso à programação completa do torneio em tempo real

É obrigatório que todos os jogadores utilizem o Discord oficial (<https://discord.gg/yFGzXykApv>) como meio de comunicação com os oficiais do torneio. Os jogadores que participarem das quartas de final em diante deverão estar presentes no discord oficial durante todo o tempo das partidas finais de cada etapa.

Durante o Evento Principal, os jogos serão organizados por servidores de torneio, remotamente, com contas fornecidas pela própria Administração do Torneio. Podendo estar sujeita a alterações, o Operador de Torneio fica sujeito a comunicação e viabilização dos recursos necessários a todos. Os jogadores que participarem do evento principal deverão estar presentes no discord oficial durante todo o tempo das partidas de cada etapa.

2.2. Formato

2.2.1. Qualificatórias

Todas as Qualificatórias serão jogadas na plataforma de torneio HoK Club, que gerencia a inscrição, chaveamento e todo o andamento da competição.

O formato das Qualificatórias do Circuito dos Reis será Eliminatório Simples (MD1) até a Semifinal, que será Eliminatório Simples (MD5).

Durante a Semifinal, haverá intervenção direta dos Operadores do Torneio, para início e acompanhamento das partidas (juízes).

Serão realizados 4 dias de competição, com partidas simultâneas divididas por horários divulgadas através do Discord Oficial do torneio. Horários serão divulgados nos canais oficiais, sujeitos a mudanças.



Ao todo serão 4 qualificatórias (1 por dia), com 2 times classificados por dia. Os times que não se classificarem em um dos dias poderão se inscrever, novamente, para qualquer outro dia como uma nova tentativa de se classificar. Times que se classificarem não poderão se inscrever em um novo dia de Qualificatória.

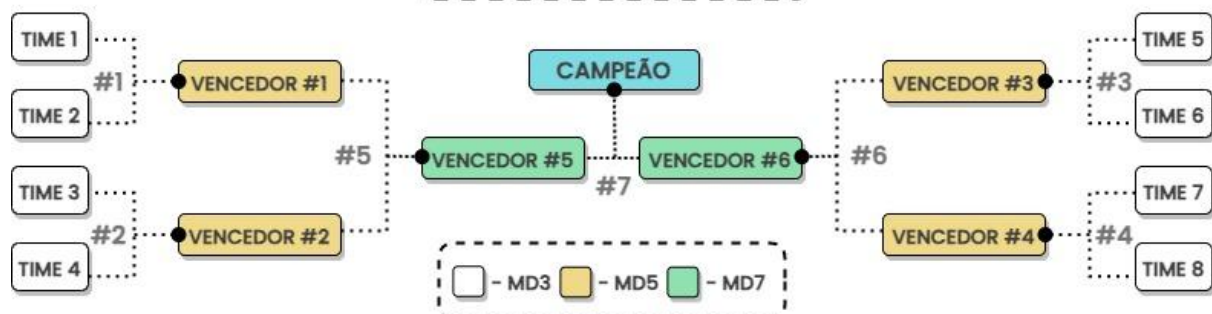
Em casos que a equipe adversária tenha menos de 5 jogadores na sala após 10 minutos da preparação na plataforma Hok Club, tire um print com sua equipe toda na preparação, com o horário visível e encaminhe para a organização desta competição via TICKET no DISCORD OFICIAL. Após envio das provas, não iniciem a partida, pois a equipe adversária será desclassificada. Caso a equipe aceite iniciar, não poderemos seguir com o W.O.

O mesmo procedimento deverá ser efetuado na situação de a equipe adversária ter menos de 5 jogadores no lobby de jogo após a preparação. As equipes têm até 5 minutos para se conectar no lobby e iniciar a partida. Caso a partida não seja iniciada em 5 minutos, tire um print com sua equipe toda no lobby de jogo, com o horário visível e encaminhe para a organização desta competição via TICKET no DISCORD OFICIAL. Após envio das provas, aguarde o atendimento/procedimento do League Ops.

Em toda qualificatória, a partir das quartas de final (8>4), todos os participantes deverão apresentar aos Oficiais do Torneio, um documento de identificação válido comprovando a maioria através do servidor de Discord oficial do Torneio. As Equipes têm 10 minutos após a finalização da partida qualificatória para as quartas (16>8), para efetuar o envio da documentação via TICKET no DISCORD OFICIAL. Caso não se adequem, o time será desclassificado, e será aplicado W.O. no chaveamento.

2.2.2. Evento Principal

Os 8 times classificados disputarão a **Fase de Grupos** com 8 times convidados. Os times serão divididos em 4 grupos com formato de eliminação dupla. As chaves principais de cada grupo serão MD1, os times que perderem passarão para a chave perdedora (*lower's bracket*), que terá a primeira rodada com uma partida MD3 e, posteriormente, MD3. De cada grupo, serão classificados apenas 2 times para os Playoffs (Quartas de Final, Semifinal e Final).



LIVRO DE REGRAS CIRCUITO DOS REIS 2024



2.3. Datas

FASES	DATAS	DEFINIÇÃO
1º Qualificatórias (MD1 + MD5)	17 de Fevereiro	Processo de classificação (2 finalistas)
2º Qualificatórias (MD1 + MD5)	18 de Fevereiro	Processo de classificação (2 finalistas)
3º Qualificatórias (MD1 + MD5)	24 de Fevereiro	Processo de classificação (2 finalistas)
4º Qualificatórias (MD1 + MD5)	25 de Fevereiro	Processo de classificação (2 finalistas)
Fase de Grupos (MD1)/(MD3 + MD3)	15, 16, 17 e 22 de Março	8 times finalistas
Quartas de Final (MD3)	23 de Março	4 times finalistas
Semifinal (MD5)	24 de Março	2 times finalistas
Final (MD7)	31 de Março	Definição do Vencedor



Portanto, as datas de inscrição se definem como as seguintes:

1º Qualificatórias: 17/02 - 09h00 ENCERRAM / 10h00 INÍCIO DE TORNEIO

2º Qualificatórias: 18/02 - 09h00 ENCERRAM / 10h00 INÍCIO DE TORNEIO

3º Qualificatórias: 24/02 - 09h00 ENCERRAM / 10h00 INÍCIO DE TORNEIO

4º Qualificatórias: 25/02 - 09h00 ENCERRAM / 10h00 INÍCIO DE TORNEIO

As inscrições serão feitas somente pelo registro prévio através do portal HoK Club.

2.4. Premiação

2.4.1. Qualificatórias

Todos os participantes da qualificatória estarão concorrendo a vagas no Evento Principal. Cada qualificatória garante duas vagas às equipes vencedoras das partidas de semifinal.

2.4.2. Evento Principal

As equipes que disputarem Evento Principal do Circuito dos Reis irão competir por uma premiação em dinheiro de R\$ 94.000,00 (noventa e quatro mil reais) dividida entre as colocações da seguinte forma:

DISTRIBUIÇÃO DA PREMIAÇÃO	
1º Lugar	R\$37.600,00
2º Lugar	R\$18.800,00
3º – 4º Lugar	R\$9.400,00
5º – 8º Lugar	R\$2.350,00
9º – 16º Lugar	R\$940,00
MVP (1 Jogador)	R\$1.880,00



O MVP será decidido pela administração do torneio.

2.4.3. Pagamento das premiações

- 2.4.3.1. As premiações desta competição serão pagas apenas para equipes que sejam legalmente constituídas em território nacional com seu devido cadastro no CNPJ após assinatura de contrato e apresentação de nota fiscal devidamente avaliada pela organizadora do torneio.
- 2.4.3.2. As empresas e líderes que representem as equipes serão previamente avaliados pela organizadora do torneio com intuito de determinar se estão aptos legal e fiscalmente conforme a legislação aplicável para receber a premiação.
- 2.4.3.3. Caso a equipe não possua empresa constituída ou a empresa não esteja conforme as diretrizes da organização do torneio. A premiação deverá ser paga a uma pessoa física, neste caso, exclusivamente ao representante da equipe ou líder que tenha sido definido no momento da inscrição da equipe no torneio, e deverá assinar contrato com a organizadora para recebimento dos valores. É de total responsabilidade do representante da equipe realizar os repasses aos demais jogadores de acordo com suas negociações internas.
- 2.4.3.4. A organizadora do torneio não se responsabiliza pela divisão da premiação, seja a equipe uma empresa validada ou uma pessoa física.
- 2.4.3.5. Todos os jogadores membros de equipes premiadas, que possuam ou não empresa constituída, concordam com as regras acima ao se inscreverem e participarem do campeonato por tais equipes.
- 2.4.3.6. Os pagamentos de premiação poderão sofrer descontos de taxas e impostos aplicáveis segundo a legislação local.
- 2.4.3.7. O meio de pagamento escolhido também poderá acarretar descontos de taxas adicionais.
- 2.4.3.8. Todos os valores de taxas, impostos, ou outros custos envolvidos no pagamento da premiação são de exclusiva responsabilidade do premiado, valores esses que serão descontados dos valores da premiação no momento do pagamento.
- 2.4.3.9. Pagamentos para pessoas físicas serão feitos por uma agência terceira, o que acarretará descontos adicionais que variam conforme o valor a receber. Os descontos podem variar de 22% a 45% do valor total da premiação da equipe.
- 2.4.3.10. Todos os pagamentos serão realizados na moeda corrente do Brasil (REAL), e apenas para contas bancárias de bancos em território brasileiro.

3. Elegibilidade e Regras dos Times

3.1. Jogadores

3.1.1. Regras Gerais

Todos os jogadores devem ter no mínimo 16 anos, mediante a comprovação, a partir do primeiro dia de jogos do Circuito dos Reis. O mesmo não deverá ter ligações de parentesco de nenhuma forma com a Administração do Torneio, publicadora e desenvolvedora do jogo e/ou terceiros.



3.1.1.1. Qualificatórias

Em Qualificatórias, o time deverá possuir mínimo cinco e máximo de sete jogadores por equipes, podendo ter até 2 estrangeiros, desde que residentes do continente sul-americano, com viabilização necessária para pagamento da premiação (CPF ou CNPJ) em caso de classificação. Não é permitido que o mesmo jogador seja inscrito em dois times diferentes.

Se constatado que uma partida foi jogada com jogadores não inscritos na equipe, o time estará sujeito a ser eliminado do torneio.

3.1.1.2. Evento Principal

Para a Fase de Grupos em diante, é obrigatório que o time tenha 6 jogadores titulares, sendo mínimo de 3 titulares de nacionalidade brasileira, e podendo ter até 7 jogadores. Jogadores de equipes que não se classificaram no evento principal poderão ser inscritos como reservas dos times classificados.

Os times classificados e os convidados deverão fornecer documentos que comprovem sua elegibilidade para o campeonato e ademais para fins eventuais de transmissão. Casos que não se enquadrem nos critérios impostos pelos Operadores, ou times que não colaborarem, serão desclassificados.

3.1.2. Nicknames

- 3.1.2.1. Todos os nicknames de jogadores passarão por análise e aprovação pelos administradores do torneio. Qualquer nickname que não se enquadre nos critérios estabelecidos serão recusados diretamente.
- 3.1.2.2. Os nicknames de jogadores não devem conter palavras de baixo calão, marcas registradas, patrocinadores, cunho político, termos preconceituosos e pejorativos em qualquer forma ou nível.
- 3.1.2.3. Todo jogador deverá manter o nickname do jogo sem qualquer alteração desde o envio da inscrição até o fim de sua participação no torneio, salvo exceções ordenadas pelos Operadores do Torneio. Toda e qualquer solicitação de mudança de nickname deverá ser enviada à organização e avaliação pela mesma. Times que fizerem alterações de nicknames sem aviso e sem autorização da Administração do Torneio estarão passíveis de penalidades.
- 3.1.2.4. Nicknames devem ser legíveis em língua portuguesa. Os Operadores do torneio poderão solicitar a mudança do nick do jogador caso não seja legível para fins de transmissão. Todo nickname deve estar como o padrão acima e serão analisados pelos Administradores do Torneio. Caso não haja o cumprimento das regras, será solicitado às equipes para alterarem os nicknames de seus jogadores seguindo imediatamente as regras estabelecidas.
- 3.1.2.5. O nickname cadastrado na plataforma hokclub.com deverá ser idêntico ao nickname in-game dos jogadores. Aqueles que não respeitarem essa diretriz, estarão passíveis de punição. Caso tenham alguma dificuldade deverão entrar em contato com os Oficiais do Torneio através do sistema de ticket no Discord oficial do torneio.



3.1.3. Uso e compartilhamento de contas

3.1.3.1. Qualificatórias

Todo jogador deve manter o uso de apenas uma conta durante toda a qualificatória, previamente registrada na qualificatória no sistema do HoK Club. IDs serão verificados em todos os jogos e somente será iniciada a partida se todos os jogadores presentes tiverem suas identificações de conta confirmadas pela organização e validadas pelo próprio sistema do HoK Club.

Não é permitido o compartilhamento de contas em nenhuma forma. Se identificado o uso de uma conta por mais de uma pessoa, o time e o jogador serão eliminados e sujeitos a penalidades futuras.

3.1.3.2. Evento Principal

Para a Fase de Grupos em diante, caso seja utilizado o cliente especial de campeonatos, contas de torneio serão fornecidas para as equipes e seus jogadores. O uso das contas será apenas para uso nos jogos oficiais do torneio e estará proibido o uso para qualquer outra atividade. As contas funcionarão apenas para as atividades oficiais do torneio e serão encerradas ao fim do Circuito dos Reis. Não é permitido fazer transmissão do jogo utilizando as contas de torneio em nenhuma forma ou compartilhar qualquer tipo de informação referente ao cliente do torneio.

É responsabilidade do jogador configurar sua conta de acordo com suas preferências. Qualquer forma de “scrimming” (treino entre equipes) e/ou prática só será permitida através das contas de jogo pessoais dos jogadores no servidor oficial de competições do jogo.

Não é permitido o compartilhamento destas contas em nenhuma forma. Se identificado o uso de uma por mais de uma pessoa, o time e o jogador serão eliminados e sujeitos a penalidades futuras.

3.1.4. Código de Conduta

Todas as equipes devem apresentar os mais altos padrões de integridade pessoal e bom espírito esportivo a todo momento. Os jogadores devem se comportar de maneira profissional e esportiva em suas interações com outros competidores e oficiais do torneio.

É proibido utilizar a Rendição de partida por todo o Circuito dos Reis. Todos os jogos devem ser disputados até o fim.

3.1.4.1. Comunicação em chat

Um integrante da equipe não pode, durante o campeonato, usar qualquer linguagem que seja ofensiva, insultuosa, caluniosa, difamatória, obscena, discriminatória, ameaçadora, suja ou vulgar. Esta regra se aplica à fala em qualquer idioma, times em questão será passível de receber as devidas punições e até desclassificação.



Os integrantes da equipe não podem ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa privada ou grupo de pessoas por meio de palavras, ou ações desdenhosas, discriminatórias ou depreciativas pela raça, cor da pele, origem étnica, nacional ou social, gênero, idioma, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, situação financeira, nascimento ou qualquer outra situação, orientação sexual ou qualquer outro motivo.

As regras acima descritas são válidas a todos que se envolverem no Circuito dos Reis.

3.1.4.2. Documentações

A partir das quartas de final das Qualificatórias será necessária comprovação de identidade para confirmação de maioridade e nacionalidade. Cada integrante das equipes deverá enviar aos oficiais do torneio suas identidades imediatamente, conforme as instruções que serão dadas no DISCORD OFICIAL. Aqueles que não se enquadrarem nas regras estabelecidas serão automaticamente desclassificados.

No caso de uma equipe ser desclassificada devido à presença de um jogador inelegível em termos de idade ou nacionalidade, as partidas disputadas por esse time não serão disputadas novamente. Nesta situação, o último time que competiu contra a equipe desclassificada será submetido a uma análise. Caso esteja conforme os critérios de elegibilidade, será designado para ocupar o lugar da equipe desclassificada.

Formulários de inscrição, comprovantes de identidade e outros documentos podem ser solicitados em vários momentos pelos Oficiais do Torneio. O jogador viola as regras ao fornecer conscientemente informações falsas ou imprecisas. Uma equipe pode estar sujeita a punição e/ou desclassificação caso a documentação não for apresentada no prazo especificado ou não for preenchida conforme os padrões estabelecidos.

3.2. Times

3.2.1. Formulário de inscrição (Evento Principal)

O formulário é a confirmação total e final dos membros atuantes na competição e não serão permitidas novas inscrições e substituições sem aprovação prévia dos Administradores do Torneio.

No momento da inscrição, deve ser apresentado o líder do time, definido como representante oficial, podendo ser, ou não, um jogador/coach/manager. O mesmo será responsável pela comunicação e representatividade da equipe, durante o campeonato, com os Oficiais do Torneio.

*Não será permitida a adição ou substituição de jogadores após o envio de inscrição completa das equipes sem aprovação prévia dos Administradores do Torneio. Casos excepcionais e solicitações de correções de dados emergenciais/imediatas serão analisadas pela organização, e deverão ser comunicadas em tempo hábil pelo Representante Oficial do time aos Operadores do Torneio.



*Esta regra não se diz respeito ao processo natural de substituição de jogadores titulares por reservas previamente inscritos.

3.2.2. Nomes de equipes e logotipos

Todos os nomes e logotipos de equipe passarão por análise e aprovação pelos administradores do torneio. Qualquer nome ou logotipo que não se enquadre nos critérios estabelecidos serão recusados diretamente.

Se faz necessário o registro de logotipos por todas as equipes a partir da Fase de Grupos, todas as equipes deverão providenciar imagens em PNG, conforme os requisitos listados abaixo, e com variações de cores para fundo claro e escuro.

Todo e qualquer nome de equipe e logotipo não deverá conter palavras de baixo calão, marcas registradas, patrocinadores, cunho político, termos preconceituosos e pejorativos em qualquer forma ou nível.

As equipes não poderão conter nomes e logotipos iguais ou semelhantes entre os times, sendo necessário possuir um design exclusivo. Ambos não podem ser iguais às marcas registradas e/ou nome de patrocinadores, ou que estejam envolvidos em processos judiciais.

Seus nomes devem conter apenas caracteres, em português, números e espaço simples entre palavras. Equipes que contém caracteres especiais devem alterar seus nomes para a adequação ao regulamento.

Deve ser estabelecido um nome curto (TAG) do nome de equipe entre 2 a 4 caracteres, podendo ser utilizado pelos oficiais do torneio em qualquer ocasião para se referir aos times.

Não será permitido quaisquer alterações de nomes ou logotipos de equipe, sujeitas, apenas, à aprovação da organização do torneio.

Caso a equipe não forneça o logotipo em todos os formatos solicitados para o Evento Principal, será utilizado um logotipo padrão contendo a tag e nome do time, providenciados pelos administradores do torneio.

3.2.3. Fotos

Todas as equipes que se classificarem para a fase de grupos terão a obrigação de fornecer fotos dos jogadores. O padrão das fotos será definido pela organização do torneio e será compartilhada com as equipes classificadas no momento oportuno. As equipes que não enviarem ou a qualidade das fotos não for adequada, a foto será substituída por uma silhoueta genérica.

3.2.4. Pontualidade

Todas as equipes devem respeitar integralmente os horários de início dos jogos. Todos os horários serão comunicados às equipes, através do Discord Oficial deste torneio (Qualificatórias) ou vias oficiais (Evento Principal), o não cumprimento e atrasos poderão acarretar penalidades.



O jogo terá início assim que todos estiverem na sala (Qualificatórias) ou quando terminar o período de configuração (Evento Principal). Os Operadores do Torneio determinarão as consequências por atraso devido a problemas de configuração. Se o atraso for causado pela culpa do próprio jogador, os mesmos detêm o direito de tomar ações disciplinares.

3.2.5. Patrocínio

Cada Equipe pode obter um patrocinador para a Equipe durante o Torneio sem restrições quanto ao número de patrocinadores para cada Equipe.

Os jogadores estão proibidos de endossar ou ter qualquer outra associação comercial com qualquer um dos produtos e serviços nas categorias de Patrocínios Proibidos e não podem incluir nenhum desses produtos ou serviços em qualquer transmissão do Jogo ou em qualquer vestuário usado durante qualquer Torneio evento que é transmitido.

O Operador do Torneio pode, a seu exclusivo critério, rejeitar ou rescindir o direito de um jogador de exibir um anúncio, ou patrocínio em qualquer uma das categorias da Lista Patrocínios Proibidos em, ou adjacente a qualquer transmissão do Jogo, ou em qualquer vestuário visível à câmera usado durante qualquer Evento do torneio.

As Equipes são obrigadas a enviar todas as informações relevantes de seus patrocinadores, se estiverem sendo patrocinados, para os fins do Torneio, e o Operador do Torneio se reserva ao direito de solicitar às Equipes que modifiquem e/ou removam qualquer colocação do logotipo, marca registrada, nome comercial de seus patrocinadores e/ou produtos do Torneio a seu exclusivo critério.

A Lista de Patrocínios Proibidos, que pode ser atualizada de tempos em tempos, inclui:

- Drogas e apetrechos para drogas;
- Tabaco, sistemas de aquecimento de tabaco e cigarros eletrônicos;
- Produtos de cânabís;
- Jogos de azar, apostas e casinos;
- Álcool;
- Armas;
- Criptomoeda;
- Pornografia, conteúdo adulto e qualquer conteúdo que tenha uma referência erótica ou sexual;
- Jogos competitivos;
- Qualquer empresa que promova o uso de hacks, cheats, exploits, jogos de skins ou farm de moedas no jogo;
- Qualquer produto ou serviço proibido pela lei aplicável;
- Qualquer concorrente da Próxima ou suas afiliadas, quaisquer jogos que não sejam publicados pela Próxima ou suas afiliadas e quaisquer ligas, torneios ou eventos de esportes, exceto o Torneio.



Nada nestas Regras concede, por implicação, renúncia, preclusão ou de outra forma, a um membro da equipe qualquer direito ou licença para usar o nome Honor of Kings, ou qualquer outra marca registrada, nome comercial ou logotipo de propriedade, ou licenciado para o Operador do Torneio. Qualquer uso não autorizado por um membro da equipe de uma marca registrada, nome comercial ou logotipo de propriedade, ou licenciado para o Operador do Torneio é proibido e uma violação destas Regras. Um membro da equipe não pode endossar ou patrocinar qualquer produto ou serviço de uma forma que possa fazer com que as pessoas acreditem que o produto ou serviço foi endossado ou aprovado pelo Operador do Torneio.

3.2.6. Direitos de uso de Imagem

Cada Membro da Equipe concede aos Administradores do Torneio permissão para transmitir ao vivo ou gravar sua partida do Jogo no Circuito dos Reis. Cada Membro da Equipe também concede o direito para copiar, publicar, distribuir, editar, hospedar, armazenar e usar e exibir seu nome, imagem, semelhança, tag de jogador, fotografia, avatar, voz, vídeo, persona no jogo, estatísticas de jogo e informações biográficas, e criar trabalhos derivados dos itens anteriores em qualquer e todas as mídias, como transmissões, entrevistas e qualquer atividade de mídia feita pelo torneio Circuito dos Reis.

4. Regras do Torneio

4.1. Necessidades técnicas

Todos os times são responsáveis pelos equipamentos necessários e internet estável para os seus jogadores e garantir o bom funcionamento deles durante toda a competição. Todo e qualquer problema técnico ou falhas quanto a equipamentos e conexões são de total responsabilidade das próprias equipes/organizações. Nenhuma partida ou rodada será adiada, ou remarcada pelas questões acima.

É recomendado que todos os jogadores façam uma checagem antes de suas partidas para confirmarem suas participações. É de suma importância que todos seus jogadores testem e preparem seus equipamentos antes das partidas, com antecedência.

Em toda a competição, o jogo Honor of Kings deverá ser jogado apenas em aparelhos celulares. Emuladores estão proibidos, e se confirmado o uso acarretará desclassificação da equipe.

4.1.1. Qualificatórias

Todos os jogadores devem estar presentes e atentos a comunicados feitos no Discord Oficial deste Torneio.



4.1.2. Evento Principal

Durante o evento principal, é obrigatória a presença de todos os membros do time no Discord Oficial deste no canal de voz do seu time. Todos devem estar com suas vozes habilitadas em todo o momento da operação do torneio. Se um time tiver um Coach, o mesmo só poderá estar presente com a equipe no pré-jogo e durante os Banimentos e Escolhas. Após o fim do período de Banimento e Escolha, o coach deverá sair da sala de voz dos jogadores e só voltar ao fim do jogo. Juízes acompanharão todos os processos de operação

4.2. Escolha de Lados

4.2.1. Qualificatórias

A escolha de lados durante as qualificatórias estará condicionada ao chaveamento aleatório da plataforma HoK Club, na qual se dá Lado Azul por chave superior e Lado Vermelho por chave inferior.

4.2.2. Evento Principal

A escolha de lados durante o Evento Principal está condicionada ao sorteio no início de cada série. Durante a série, de um jogo para outro da mesma série, a equipe que perder o jogo anterior terá o direito de escolha de lado para o jogo subsequente. Sempre que for iniciar uma nova série, o 1º jogo terá sempre seus lados sorteados.

4.3. Substituições

Poderão ser realizadas substituições, caso haja ao menos um reserva inscrito na equipe, em um período de 5 minutos após o término de cada jogo.

Casos de substituição de um membro não participante (emergencial), deverão ser repassadas ao League Ops, que analisará cada caso individualmente.

As etapas acima devem ser solicitadas somente pelo líder do time.

4.4. Pause

4.4.1. Qualificatórias

Os processos de pause estão permitidos por ambos os times durante as qualificatórias.

Cada jogador pode pausar manualmente, clique na interface de configurações e haverá uma opção de pausa. A pausa pode ser retomada manual ou automaticamente; a duração da retomada automática é de 1 minuto.

Cada equipe terá um limite de três vezes para pausar; se o limite for excedido, não será possível pausar novamente.

4.4.2. Evento Principal



Um jogador poderá pausar a partida notificando um Oficial do Torneio presente e fornecendo as razões para o pause. O Oficial do Torneio pode rejeitar o pedido de pause se as razões falharem as verificações estipuladas pelo Oficial do Torneio. Um jogador pode pausar a partida apenas pelas seguintes razões:

- Erros e/ou problemas técnicos com equipamento e/ou sistemas;
- Queda de frame rate inesperado e/ou aumento de ping, com o ping chegando a 150 ms-200 ms por mais do que 3 segundos.
- Problemas e/ou condições de saúde do jogador que tornam a continuação do jogo inviável; e/ou
- Trapaças e/ou insultos da Equipe adversário.
- Se os Oficiais do Torneio determinarem que a razão fornecida pelo jogador para o pause é inválida, o jogador que pausou o jogo (e a Equipe do jogador) estarão sujeitos a ações disciplinares determinadas pelos Oficiais do Torneio.
- Apenas os jogadores em jogo têm o direito de pausar o jogo. Coaches e managers não podem solicitar o pause.

Caso ocorra algum dos problemas estabelecidos abaixo ou o tempo de pause exceda cinco minutos, o Operador de Torneio poderá tomar as seguintes condutas:

Em caso da partida não ter passado dos três minutos desde seu início, os Operadores do Torneio podem pedir uma recriação da partida com Pick/Ban inalterados da partida passada.

Em caso da partida ter passado dos três minutos desde seu início, os Operadores do Torneio irão pedir a opinião de ambas as Equipes e determinar:

1° - Se uma Equipe recusa a recriação, a partida continua após a resolução dos problemas;

2° - Se ambas as Equipes recusam a recriação, será considerado que ambas as Equipes reconhecem e concordam em continuar o jogo como está, e nenhum outro pause por conta de conexão sem fio será aprovada neste jogo.

No caso de um pause durar mais de quinze minutos, para garantir a experiência do público, o jogo deverá continuar nas condições de conexão existentes.

4.5. Recriação (Evento Principal)

- Os Oficiais do Torneio podem, ao seu critério, ordenar uma recriação ou rollback da partida por conta de, mas não limitado aos seguintes critérios:
- Os Times estão impossibilitados de reconectarem ao jogo;
- Erros críticos relacionados a estatísticas do jogo e/ou erros imprevistos durante partidas atribuídas apenas ao Jogo, equipamento e/ou sistemas; se qualquer jogador notar tal erro crítico, o jogador deverá notificar imediatamente os Oficiais do Torneio para atenuar a situação, notificações atrasadas para uma recriação mais favorável estão sujeitas a ações disciplinares.
- Problemas de transmissão;
- Roll-back mal sucedido; e/ou;
- Falha dos servidores.

4.6. Transmissões (Qualificatórias)



As partidas das Qualificatórias serão transmitidas nos canais oficiais apenas na fase semifinal de cada dia de qualificatória. Não será permitido a transmissão de tela por parte dos jogadores durante as partidas.

4.7. Proibições

4.7.1. Espectador

Não será liberada a presença de espectadores relacionados às equipes no lobby em nenhuma das fases, a fim de prevalecer a integridade da competição entre os times. Contudo, poderá haver espectadores oficiais do torneio nos lobbies, de forma não obrigatória, sendo identificada sua relação com a organização pelo seu nickname ou informado pelos oficiais do torneio nos portais de comunicação oficial para ambos os times.

Em casos de não identificação, o mesmo deverá ser reportado aos oficiais do torneio. Os times que não reportarem o evento, caso o aconteça, assumem as responsabilidades e riscos de não integridade, e a administração do torneio não irá se responsabilizar.

4.7.2. Trapaça

O uso de qualquer tipo de dispositivo ou programa de trapaça (emuladores), ou qualquer método semelhante de cheating, durante o Circuito dos Reis, será considerado trapaça e resultará em penalidades.

4.7.3. Mídias Sociais (Evento Principal)

É proibida qualquer exposição de informações que se refere ao Torneio em redes sociais, por qualquer Membro de Equipe dos times, até o término da transmissão do jogo. Expor dados críticos e/ou sensíveis das quais não foi divulgada pelos Oficiais, ou Operadores do Torneio, e for anunciada por quaisquer membros das equipes, será penalizado pelo Operador de Torneio, sem objeções. Isso se dará pelo delay de transmissão que será usado para garantir a plena competitividade durante todo o Circuito dos Reis em seu evento principal.

5. Configurações de jogo e partidas

5.1. Regras de jogo

5.1.1. Escalação

Na Fase de Grupo em diante, deverá ser fornecida a escalação, todos os dias de competição do time, até às 11h da manhã do dia de jogo para o Operador de Torneio. Caso o contrário, a equipe deverá jogar com a última escalação feita pela equipe, sem alterações.

5.1.2. Início de jogo

5.1.2.1. Qualificatórias

As partidas serão gerenciadas manualmente pelos Operadores do Torneio na plataforma do HoK Club.



As equipes terão 5 minutos para entrar nos lobbies a partir de sua criação e darem seu aval para iniciar o Banimento e Escolha, em comunicação direta com os juízes.

5.1.2.2. Evento Principal

As partidas serão gerenciadas pela Administração do Circuito dos Reis, através dos servidores de torneio, com criação do lobby feita exclusivamente pelo Operador de Torneio.

As equipes terão 5 minutos para entrar nos lobbies a partir de sua criação e darem seu aval para iniciar o Banimento e Escolha, em comunicação direta com os juízes.

5.1.3. Fim de jogo

- O término e vitória de um jogo é definido de acordo com um dos seguintes critérios:
- Destruição do cristal por uma das equipes;
- Desclassificação do oponente;
- Violação das regras pelo oponente;
- Rendição de uma das equipes (Qualificatórias).

5.2. Picks & Bans

1) Ban Azul 1 → Ban Vermelho 1 → Ban Azul 1 → Ban Vermelho 1

2) Pick Azul 1 → Pick Vermelho 2 → Pick Azul 2 → Pick Vermelho 1

3) Ban Vermelho 1 → Ban Azul 1 → Ban Vermelho 1 → Ban Azul 1

4) Pick Vermelho 1 → Pick Azul 2 → Pick Vermelho 1

O tempo total de P/B do lado azul é 225S ($30S \times 4 + 30S + 30S + 45S = 225S$); o tempo total de P/B do lado vermelho é 270S ($30S \times 4 + 30S + 30S + 45S + 45S = 270S$).

5.3. Versão de Jogo

A versão do Jogo usada para os Torneios será determinada pelo Operador do Torneio. Certos heróis/skins ou outros conteúdos do jogo podem não estar disponíveis durante um torneio devido a bugs, ou outros problemas técnicos. Os Oficiais do Torneio terão o direito de banir ou restringir heróis/skins, ou outros no Jogo a qualquer momento durante o Torneio.

6. Regras Suplementares

6.1. Casos especiais.

Caso alguma parte do conjunto de regras não possa ser seguida, a decisão do Operador do Torneio prevalecerá para garantir a integridade do Torneio.

6.2. Interpretações Finais.

A interpretação final das regras do torneio pertencem ao League Ops, e a interpretação oficial prevalece em todas as questões não concluídas.