

Sumário

[Informações Básicas](#)

[1. Estrutura do Campeonato](#)

[1.2. Inscrição](#)

[1.3. Análise de contas inscritas no campeonato](#)

[1.4. Marcar dia e horário do jogo](#)

[1.5. Jogo Oficial](#)

[1.5.11. Configuração do Lobby](#)

[1.6. Formatos](#)

[1.7. Treino / Scrim](#)

[1.8. Modo de agir](#)

[1.8.1. Espera do Adversário](#)

[1.8.2. Desconexões e Pausa](#)

[1.8.2.1. Desconexão](#)

[1.8.2.2. Pausa](#)

[1.8.3. Time saiu do campeonato](#)

[2. Premiação](#)

[2.4.3. Repartição](#)

[3. Conduta Antidesportiva](#)

[3.1. Respeito](#)

[3.2. Bugs e Trapaças](#)

[3.3. Visuais e Montarias Banidas](#)

[4. Transmissão](#)

[4.1. Transmissão Oficial](#)

[4.2. Transmissão de POV](#)

[4.3. Transmissão da Scrim](#)

[5. Direitos e Deveres dos Jogadores e Times](#)

[5.1. Direitos](#)

[5.2. Deveres](#)

[5.2.6. Contas](#)

[5.2.7. Entrevistas](#)

[5.2.8. Spoiler no chat](#)

[5.2.9. Comprometimento](#)

[5.2.10. Declarações em nome da Calamity](#)

[5.2.11. Insinuações Difamatórias contra Jogadores ou Times](#)

[5.2.12. Uso de Imagem](#)

[6. Disposição e Responsabilidade da Calamity](#)

[6.1. Disposição](#)

[6.2. Punições](#)

[6.3. Responsabilidade](#)

[6.3.1. Ação da Organização sobre as Denúncias](#)

[7. Links do Campeonato](#)

[7.1. Formulário de Inscrição](#)



[7.2. Atualizar Heroes Profile](#)

[7.3. Discord Calamity HOTS](#)

[7.4. Twitch Calamity](#)

[7.5. Doação](#)

[7.6. Visuais e Montarias banidos](#)

[7.7. Reglas en Español](#)



Calamity Divisão B - Temporada 3

Informações Básicas

- As inscrições iniciam-se 03/06/23 e terminam na data 25/06/23 ([Seção 7](#))
- A inscrição será feita pelo Formulário Google. Confira a [Seção 7](#) para se inscrever.
- O Campeonato inicia oficialmente no dia 25/06/23 para marcar os jogos e as partidas oficiais começam a partir do dia 02/07/23.
- A duração do campeonato será de 6 semanas.
- Não há dia e horário oficial. Os jogos serão marcados entre os times. ([Seção 1.4](#))
- Os times jogarão 2 (duas) vezes por semana.
- Não há limite de times para essa edição.
 - Para até 9 (noves) times o formato utilizado será Round-Robin¹ e Playoffs de Eliminação Simples
 - Acima de 10 (dez) times o formato utilizado será Sistema Suíço² e Eliminação Simples³
 - Round-Robin ou Sistema Suíço chamado de Fase de Grupos e Eliminação Simples de Playoffs
- **O campeonato é restrito a jogadores de Bronze 5 a Platina 1**
 - Todas as contas passarão por uma análise ([Seção 1.3](#))
- Toda a região Latino América (LATAM) é bem-vinda no campeonato.
 - [Reglas en Español en el Tema 7](#)

¹ Round Robin é um tipo de competição em que todos os competidores jogam contra todos os outros competidores do campeonato.

² No Sistema Suíço, os jogadores não são eliminados após uma derrota. Eles jogam várias partidas contra oponentes com pontuações semelhantes. Os jogadores acumulam pontos e são emparelhados com base em suas pontuações ao longo do torneio.

³ Na Eliminação Simples, metade dos participantes é eliminada a cada rodada até restarem apenas dois na final, onde um é declarado campeão.

1. Estrutura do Campeonato

- 1.1.1. Independentemente da quantidade de times formados, o formato das partidas abaixo não sofrerá alteração.
- 1.1.2. O time deve ser composto de até 8 (oito) jogadores, incluindo o Capitão.
- 1.1.3. A etapa Round-Robin (Todos contra Todos) ou Sistema Suíço será disputada em um formato de melhor de 3 partidas (MD3).
- 1.1.4. A etapa de Eliminação Simples, Playoffs, será disputada em uma melhor de 3 partidas (MD3), com exceção da Final.
- 1.1.5. A Final será disputada em uma melhor de 5 partidas (MD5).

1.2. Inscrição

- 1.2.1. A inscrição será feita com o time pré-formado e por meio do formulário. ([Confira a Seção 7](#))
- 1.2.2. Há limitação de Rank para os jogadores inscritos: sendo o mínimo Bronze 5 e o limite sendo Platina 1.
- 1.2.3. No momento da inscrição, será necessário apresentar seu Heroes Profile atualizado. ([Veja a Seção 7 - Links do Campeonato](#))
- 1.2.4. Nesta edição haverá o valor de inscrição de R\$ 5,00 (cinco reais) por cada time inscrito (não por cada jogador). Esse valor irá direto para o pote da premiação.
 - 1.2.4.1. Para os jogadores brasileiros, o valor deve ser de R\$ 5,00 (cinco reais) enviado pelo Pix: clmtgaming@gmail.com
 - 1.2.4.2. Para os jogadores não brasileiros, o valor deve ser de \$1,50 (um dólar e 50 centavos de dólar) enviado pelo Paypal: gu_vellone@hotmail.com
- 1.2.5. Contas secundárias, ou “smurf”, são proibidas. O jogador deverá jogar todas as partidas do campeonato na conta em que se inscreveu, para facilitar a sua identificação na transmissão.

1.3. Análise de contas inscritas no campeonato

- 1.3.1. A Organização analisará todos os jogadores inscritos.
- 1.3.2. Todos os jogadores deverão ter o Heroes Profile atualizado seguindo a regra 1.2.3. ([Seção 7](#))

- 1.3.3. A Organização dará a permissão ou veto para todos os jogadores ingressarem no campeonato.
- 1.3.4. A análise consiste em:
- a) Todas as contas devem ter o Level mínimo de 250.
 - b) Nas últimas 2 (duas) temporadas, o jogador deve ter sido no máximo Platina 1.
 - i) Se este jogador não jogou partida ranqueada nas últimas 2 (duas) temporadas, será necessário o envio de mais capturas de tela de seus Ranks antigos.
 - c) Se a Winrate (Taxa de Vitória) estiver muito alta com poucos jogos a conta pode ser considerada smurf e será negada a entrada da mesma no campeonato.
 - d) Se a conta analisada for constatada como Smurf (conta secundária de baixo elo) de Streamer de elo alto ou "smurf" conhecida da comunidade será negada a entrada da mesma no campeonato.
 - e) Conta de jogadores de Elo acima do permitido nessa copa, mas que sofreram decaimento de Rank (Decay) não serão permitidos de imediato. Sem a necessidade de apresentar captura de telas.
 - f) Todas as análises acima serão feitas pela Organização Calamity Divisão B sem a necessidade abertura de tickets ou DM (mensagens diretas) de apoio ou crítica às decisões da organização pelos jogadores protestantes.

1.4. Marcar dia e horário do jogo

- 1.4.1. O dia e horário dos jogos serão decididos entre os times que se enfrentarão.
- 1.4.2. Os 2 (dois) jogos deverão ser marcados com 1 (uma) semana de antecedência e devem ser enviados até às 23:59 BRT no Domingo de cada semana.
- 1.4.3. Haverá um canal específico no servidor do Discord para essa organização de datas de enfrentamento dos times.
- 1.4.3.1. É recomendado o uso do canal #marcar-jogo, pois a Organização estará acompanhando e poderá intervir caso um capitão não esteja respondendo o outro.
- 1.4.4. Haverá um canal específico e oficial confirmando a data da disputa para a Organização transmitir a partida.
- 1.4.4.1. Ambos os capitães deverão reagir à mensagem enviada pelo Bot do servidor confirmando o dia e horário do jogo escolhido.

- 1.4.5. Após marcadas, as partidas podem ser remarçadas caso ambos capitães concordem. A partida remarcada deve permanecer na mesma semana.
- 1.4.5.1. Caso um time necessite remarcar o jogo, o time adversário deve concordar ou a data e horário serão mantidos.
- 1.4.6. Caso a partida não seja marcada até o Domingo da semana dos jogos, ela será automaticamente marcada para o Sábado seguinte às 20h.
- 1.4.6.1. Se for perceptivo o uso de má-fé dessa regra, haverá punição para o time.

1.5. Jogo Oficial

- 1.5.1. Todas as partidas serão jogadas no Servidor Brasil. Caso seja acordado por ambos os times, o servidor poderá ser trocado.
- 1.5.2. As escolhas dos heróis deverão ser no momento do draft.
- 1.5.3. Os mapas que poderão ser escolhidos durante o campeonato serão:
- Santuários Infernais / Infernal Shrines
 - Clareira Maldita / Cursed Hollow
 - Condado do Dragão / Dragon Shire
 - Campo de Batalha da Eternidade / Battlefield of Eternity
 - Tumba da Aranha Rainha / Tomb of Spider Queen
 - Torres da Perdição / Towers of Doom
 - Templo Celeste / Sky Temple
 - Garganta de Alterac / Alterac Pass
 - Jardim do Terror / Garden of Terror
 - Fundição Volskaya / Volskaya Foundry
- 1.5.4. A escolha de mapas na fase Round-Robin (Todos contra Todos) será realizada por meio de um Cara ou Coroa (Coin Toss) entre capitães, e o capitão vencedor poderá escolher entre First Pick (FP) ou Mapa.
- 1.5.5. O time que irá começar a banir os mapas será aquele que ficou com a escolha de Mapa e finaliza com esse mesmo time decidindo qual mapa irá jogar.
- 1.5.6. Na Fase de Grupos, os banimentos de mapas serão intercalados e cada time banirá 2 (dois) mapas, totalizando 4 (quatro) mapas banidos
- 1.5.7. Nas Playoffs será banido apenas 1 (um) mapa por time.
- 1.5.8. A criação do Lobby será de responsabilidade do time que escolher o mapa da partida.
- Para entrar no canal in-game da Calamity digite no chat do jogo “/entrar Calamity” ou “/join Calamity”, se o seu jogo estiver em Inglês.

- Em seguida digite “/lobbylink” e envie no chat da Calamity.

1.5.9. Após a primeira partida, o time perdedor de cada partida terá a escolha entre First Pick (FP) e Mapa.

1.5.10. Nas Playoffs a decisão será por meio do time melhor posicionado (maior seed).

1.5.11. Configuração do Lobby

1.5.11.1. A configuração do Lobby deve ser a seguinte:

- Modo de Lobby: Seleção de Torneio
- Privacidade do Jogo: Nenhum Histórico de Partida
- Primeira Escolha de Equipe: Coloque o time que começa com o First Pick (FP)

1.6. Formatos

1.6.1. Na Fase de Grupos, cada série será disputada em melhor de 3. A pontuação será atribuída aos times a partir do resultado:

- 2 a 0: 3 pontos para o time vencedor, 0 pontos para o time perdedor;
- 2 a 1: 2 pontos para o time vencedor e 1 ponto para o time perdedor.

1.6.2. Em caso de empate na pontuação entre dois ou mais times, o time que ficará com a melhor posição na tabela será:

Prioridade	Decisão
1	Confronto Direto
2	Vitórias de mapas
3	Jogar uma partida

- Confronto Direto - O time que tiver o maior número de vitórias em confrontos diretos contra o outro time com o qual estiver empatado;
- Vitórias de Mapas - O time que tiver maior saldo de vitórias de mapas;
- Jogar uma partida - Se o empate persistir, será realizado uma partida melhor de 1.

- 1.6.3. A Fase de Playoffs será jogada em formato de chave com Eliminação Simples. Cada partida será uma melhor de 3, com exceção das finais, que será uma melhor de 5.

1.6.3.1. Apenas os Top 8 times avançarão para as Playoffs.⁴

1.7. Treino / Scrim

- 1.7.1. Estará à disposição um canal de texto chamado #scrim, para os times marcarem treinos entre si.

1.8. Modo de agir

1.8.1. Espera do Adversário

- 1.8.1.1. Será contabilizado W.O. quando o time adversário não possuir os 5 jogadores presentes no lobby de jogo em até 10 minutos após o horário previsto para início da partida.

1.8.2. Desconexões e Pausa

1.8.2.1. Desconexão

- 1.8.2.1.1. Se um jogador se desconectar durante o draft após o primeiro banimento ter sido bloqueado, o time terá 10 minutos para reconectar seu jogador.
- 1.8.2.1.2. Se o jogador que se desconectou (intencionalmente ou não) durante o draft não conseguir se reconectar ao lobby, a partida pode ser refeita com um substituto. Em caso de necessidade de refazer o draft, os heróis já banidos ou escolhidos deverão ser banidos/escolhidos novamente, sem possibilidade de troca. Se não houver substitutos disponíveis, o time que não possuir 5 jogadores perderá a partida.
- 1.8.2.1.3. Em caso de erro no pick/ban, o time que cometeu o erro deve instantaneamente derrubar o draft e o draft será refeito com o herói certo. Caso o time adversário já tenha escolhido/banido um herói após o erro, o draft não poderá mais ser refeito e deverá prosseguir da maneira que estiver
- 1.8.2.1.4. Se durante a partida um jogador desconectado não conseguir se reconectar, o jogo pode ser finalizado com um Bot. Alternativamente, a equipe com o jogador desconectado pode optar por perder o

⁴ Caso tenha mais de 8 times.

mapa, do mesmo modo que o time adversário pode optar por refazer a partida.

1.8.2.2. Pausa

1.8.2.2.1. Os times podem pausar um total de 3 (três) vezes por jogo devido a desconexões ou problemas técnicos. A quantidade de tempo de pausa não deve exceder 10 minutos por partida por equipe. Caso esse prazo seja atingido, fica a critério do time adversário escolher se irá aguardar o outro time ou contabilizará como vitória do Mapa. A quantidade de pausas não poderá ser alterada, devido às limitações do próprio sistema do jogo.

1.8.2.2.2. A Organização se dá ao direito de pausar a partida caso o observador ou a transmissão esteja com problemas técnicos.

1.8.3. Time saiu do campeonato

1.8.3.1. Se um time sair do campeonato faltando 4 (quatro) ou mais jogos no total, todas as partidas da equipe durante toda a temporada, jogadas ou não, serão marcadas como desistência.

1.8.3.2. Se um time sair do campeonato faltando 3 (três) ou menos jogos no total, apenas as partidas restantes serão pontuadas como desistência. As partidas já disputadas antes da dissolução da equipe permanecerão inalteradas.

1.8.3.3. O time que sair do campeonato está ciente que não terá direito a premiação e não terá seu valor de inscrição restituído.

2. Premiação

2.1. O prêmio será composto pelas doações realizadas ao longo do campeonato. As doações serão aceitas ao longo de todo o campeonato. [\(Link na Seção 7\)](#)

2.2. 100% da premiação irá para os times que ficarem em 1° e 2° lugar, e haverá um teto máximo de doação de R\$ 500,00 (quinhentos reais).

2.3. Durante a transmissão na Calamity no Twitch [\(Link na Seção 7\)](#), será disponibilizado um link para doações.

2.4. Formas de Doação

2.4.1. Brasil: Pix, MercadoPago, PagSeguro, Paypal, PicPay

2.4.2. Outros Países: Paypal

2.4.3. Repartição

- O 1º Lugar receberá 70% do prêmio arrecadado, até um máximo de R\$ 350,00 (trezentos e cinquenta reais).
- O 2º Lugar receberá 30% do prêmio arrecadado, até um máximo de R\$ 150,00 (cento e cinquenta reais).

3. Conduta Antidesportiva

3.1. Respeito

- 3.1.1. Os jogadores devem mostrar respeito aos outros jogadores dentro e fora do campeonato.
- 3.1.2. Não devem insultar, ameaçar, abusar, difamar, comportar-se de maneira ofensiva ou incitar ódio contra os jogadores, ou equipes.
- 3.1.3. Membros das equipes não podem ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa ou um grupo de pessoas, equipes ou jogadores por meio de palavras, ou atos de desprezo, ou ações de raça, cor de pele, etnia, nação, origem social, gênero, língua, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, condição financeira, orientação sexual, idade ou qualquer outra condição que define uma pessoa.

3.2. Bugs e Trapaças

- 3.2.1. Abusar de bugs intencionalmente pode resultar em desqualificação do time.
- 3.2.2. Qualquer ação de má-fé poderá resultar em desqualificação do time sem direito a premiação.
- 3.2.3. Se estiver em uma partida e duvidar que o seu adversário abusou de algum bug de modo intencional ou trapaceou, envie uma evidência.
- 3.2.4. Se um bug ocorrer de forma involuntária, avise imediatamente o seu rival e os organizadores. Não feito este processo, você será considerado trapaceiro e podendo ser desclassificado do evento
- 3.2.5. Todos os Bugs banidos do campeonato podem ser encontrados na [Seção 7](#).

3.3. Visuais e Montarias Banidas

- 3.3.1. A Organização não irá banir visuais e montarias previamente, mas se um time ou jogador sentir-se incomodado com o visual ou montaria, ele poderá pedir remake da partida dentro de 2 minutos após o início da partida.

3.3.1.1. O mesmo mapa, heróis e banimento devem ser iguais

3.3.2. Lista de Visuais e Montarias banidos em outros campeonatos na [Seção 7](#).

4. Transmissão

4.1. Transmissão Oficial

4.1.1. Todas as partidas serão transmitidas pela Twitch no canal Calamity_HOTS.

4.1.2. Se, porventura, houver algum problema que impossibilite a transmissão, a organização irá buscar outras formas de transmissão.

4.2. Transmissão de POV

4.2.1. Os jogadores ainda podem transmitir seu POV caso desejem, e também podem divulgar no canal #divulgação do Discord da Calamity HOTS.

4.2.2. Recomenda-se um atraso na transmissão (delay) de 1 a 2 minutos. O título da stream deve conter [Calamity HOTS].

4.2.3. Pedimos a criação de um comando no seu Bot com o comando !calamity e com o seguinte título:

4.2.3.1. Saiba mais sobre a Calamity neste link: <https://linktr.ee/CLMTgaming>

4.3. Transmissão da Scrim

4.3.1. É permitido transmitir a Scrim desde que o time adversário esteja ciente e permita.

5. Direitos e Deveres dos Jogadores e Times

5.1. Direitos

5.1.1. Todos os times terão à sua disposição um canal de texto e voz exclusivamente para o seu time.

5.1.2. Qualquer time ou jogador poderá entrar em contato com a Organização para reportar ou comunicar algo.

5.1.3. Um time pode ter um Treinador (Coach), desde que ele não seja um jogador de outro time.

- 5.1.4. O jogador ou time que se sentir ofendido e/ou prejudicado por algo ou alguém deve comunicar a organização com prints e provas.
- 5.1.5. O jogador ou time em que for punido pela da [Seção 6.2](#) poderá apresentar recursos que o inocentam enviando-o para a Organização ou apontar por que a pessoa acredita que a ação disciplinar está errada, bem como sugestões sobre qual ação disciplinar (se houver) ela considera apropriada. Estas provas serão analisadas pela Organização e poderá recusar ou anular a punição.

5.2. Deveres

- 5.2.1. Cada time inscrito deve fornecer informações solicitadas pela Organização.
- 5.2.2. Após o fim do campeonato, a organização marcará uma conversa com cada time, independente se o mesmo se retirou do campeonato. Nesta conversa serão abordadas perguntas sobre o campeonato, ver a experiência que tiveram na Calamity com o intuito de melhoria.
- 5.2.3. Todos os jogadores devem estar obrigatoriamente no servidor da Copa no Discord.
- 5.2.4. Os nomes dos times e logos devem ser apropriados para os streamers falarem e mostrarem no Twitch sem repercussões.
- 5.2.5. A Organização disponibilizará um canal de texto para publicação dos Replays, e eles devem ser postados dentro de 15 dias.

5.2.6. Contas

- 5.2.6.1. É proibido o compartilhamento de contas ou uso de contas não cadastradas no Campeonato.
- 5.2.6.2. Também é estritamente proibido chamar jogadores de outros times.
- 5.2.6.3. Caso tenha problemas com sua conta cadastrada, o jogador ou o time deve comunicar a organização.

5.2.7. Entrevistas

- 5.2.7.1. Durante o período do campeonato, os jogadores serão chamados para serem entrevistados na transmissão oficial.

5.2.8. Spoiler no chat

- 5.2.8.1. A fim de evitar spoilers, pedimos para os jogadores que tenham suas partidas transmitidas não interajam com o chat até que a partida tenha sido encerrada na transmissão oficial.
- 5.2.8.2. Além disso, solicitamos também que os jogadores e/ou time não façam publicações por meio de qualquer plataforma de comunicação para divulgar resultados ou dar spoilers antes que sejam encerradas as transmissões oficiais.

5.2.9. Comprometimento

- 5.2.9.1. Os jogadores se comprometem a jogar por toda a duração do campeonato.
- 5.2.9.2. Não é permitido Surrender na partida, podendo haver punições por parte da organização.

5.2.10. Declarações em nome da Calamity

- 5.2.10.1. Jogadores ou Times não podem dar, fazer, publicar, autorizar ou assegurar qualquer declaração, ou ação designada a ter um efeito prejudicial aos interesses da Calamity e seus derivados.

5.2.11. Insinuações Difamatórias contra Jogadores ou Times

- 5.2.11.1. As equipes e jogadores estão autorizadas a discutir denúncias apenas com a organização.
- 5.2.11.2. Manifestações públicas sobre assuntos não investigados ou já decididos, serão punidos quando não houver apresentação de provas ou novas provas, no caso de assuntos já investigados, em 24 horas.
- 5.2.11.3. Novas acusações e/ou especulações a respeito da denúncia [\(Seção 6.3.1\)](#) sem a apresentação de provas poderão ser punidas.

5.2.12. Uso de Imagem

- 5.2.12.1. Todos os times e jogadores inscritos cedem o direito de imagem para a Calamity até o fim do torneio, mesmo em caso de jogadores ou times saindo durante o campeonato.
- 5.2.12.2. Ao se inscrever neste campeonato, você concorda que podemos adicionar comentários sobre qualquer jogo durante o evento, bem como criar VODs deste Conteúdo, que podemos optar por disponibilizar em nossos canais

oficiais do Youtube e outras plataformas, para que outros possam se maravilhar com suas jogadas incríveis (ou falhas épicas!)

6. Disposição e Responsabilidade da Calamity

6.1. Disposição

- 6.1.1. Estas regras podem ser modificadas ou complementadas pela organização com finalidade de proporcionar partidas justas e/ou manter uma boa imagem da Calamity.
- 6.1.2. A organização pode, a qualquer tempo, agir com a autoridade necessária para preservar os interesses da Calamity.
- 6.1.3. Esse poder não é restrito pela falta de elementos específicos neste regulamento. A Organização pode usar qualquer forma de ação punitiva disponível contra qualquer entidade ou indivíduo que não tenha uma conduta condizente com os melhores interesses da Calamity.
- 6.1.4. Em caso de divergência, ambiguidade, incoerência entre as traduções da regra prevalecera sempre o entendimento da versão em português.

6.2. Punições

- 6.2.1. Haverá um sistema de punição para penalizar comportamentos e ações dos jogadores e/ou do time.
 - Advertência Verbal e/ou por Escrita
 - Perda de Bans (Partida atual e/ou futuras)
 - Perda de Partida, Séries
 - Suspensão Temporária
 - Perda da Premiação, Desclassificação
- 6.2.2. A organização irá analisar o caso e atribuir a punição referente ao ato do jogador ou times.
- 6.2.3. A Organização se dá ao direito de punir de outras formas mesmo que não apresentadas neste regulamento.

6.3. Responsabilidade

6.3.1. Ação da Organização sobre as Denúncias

- 6.3.1.1. Qualquer pessoa - integrante de time ou não - pode denunciar prática abusiva, ofensa, discriminação e/ou descumprimento de quaisquer regras presentes nesse regulamento por meio do servidor da Calamity

- 6.3.1.2. A Organização **sempre** analisará a denúncia, podendo dar direito de resposta à pessoa que for alvo da acusação que poderá se defender/apresentar resposta. Em seguida, a organização poderá recusar ou prosseguir com a denúncia.

7. Links do Campeonato

- 7.1. [Formulário de Inscrição](#)
- 7.2. [Atualizar Heroes Profile](#)
- 7.3. [Discord Calamity HOTS](#)
- 7.4. [Twitch Calamity](#)
- 7.5. [Doação](#)
- 7.6. [Visuais e Montarias banidos](#)
- 7.7. [Reglas en Español](#)

