

# Livro de Regras

# LORDES DA

# GUERRA

# INVASÃO

Este Livro de regras vai listar todas as regras que devem ser seguidas em todos os momentos durante a sua participação no Torneio Lordes da Guerra - Invasão. Falhas no cumprimento dessas regras serão penalizadas conforme definido neste documento.

Salienta-se que qualquer decisão final sobre uma disputa será feita pela organização do torneio, e que outros tipos de decisões não detalhadas neste documento, ou até mesmo contrárias às regras aqui definidas podem ser tomadas, a fim de preservar a integridade da competição.

Esperamos que o Torneio Lordes da Guerra - Invasão traga uma experiência agradável a todos. Nosso intuito é realizar um evento competitivo, divertido e justo a todos.

Desejamos boa sorte aos participantes.

## 1. Definições

### 1.1. O Torneio

O Torneio Lordes da Guerra - Invasão é de propriedade da Ubisoft Brasil.

Este é o único livro de regras válido para o torneio, todos seus participantes (aqui citado como “Equipes”) e todas as partidas jogadas no escopo do torneio. Com o aceite de participação no Torneio Lordes da Guerra - Invasão, todas as equipes e jogadores (aqui citado como “Jogadores”) entendem e aceitam os termos contidos neste livro de regras.

Qualquer disputa que surgir, ou for relacionada a este [documento/contrato/etc], a validade da mesma, execução, ou falta da mesma, deverá ser definida pela arbitragem pelo propósito de cumprimento e julgamento.

### 1.2. Participantes

Um participante do Torneio Lordes da Guerra - Invasão é uma equipe ou jogador participante. Nenhum participante pode jogar para mais de uma equipe que faz parte do torneio ao mesmo tempo.

### 1.3. Calendário de partidas

As partidas acontecerão no dia 10 de novembro , e os horários serão informados após as inscrições.

### 1.4. Administradores do torneio

Todas as equipes têm o direito de contactar os Administradores do torneio por e-mail. Ao redigir um e-mail para administração do torneio, os seguintes parâmetros devem ser seguidos:

- Usar a seguinte tag no assunto: [Torneio Lordes da Guerra - Invasão-ADM]
- Enviar para: Rodrigo Fontanella , [fontanella.rodrico@gmail.com]
- Sempre com CC (cópia) para Bruno Exner e Gabriel Soto Bello [bruno.exner@ubisoft.com ; gabriel.bello@ubisoft.com]

## 1.5. Pontos de Penalidade

Os seguintes pontos de penalidade podem ser aplicados:

- 1ª Advertência
- 2ª Advertência
- Perda de Partida
- Desclassificação
- Banimento

### 1.5.1. Penalidade fora do torneio.

Banimentos em outros torneios ou pontos de penalidade recebidos em outros torneios podem se aplicar ao Torneio Lordes da Guerra - Invasão, assim como outras formas de conduta inadequada, a ser julgado a critério exclusivo da organização.

## 2. Geral

### 2.1. Mudança de regras

O organizador do torneio tem o direito de adicionar, remover, ou alterar qualquer regra descrita neste Livro de Regras, sem notificação prévia, assim como o direito de julgar casos não especificados nas regras. Em casos extremos, decisões contrárias ao livro de regras também poderão ser tomadas, a fim de preservar o fairplay e o espírito esportivo.

### 2.2. Validade das regras

Se qualquer disposição deste livro de regras for inválida ou impraticável, as demais regras deste livro permanecem válidas. Se alguma regra for inválida ou impraticável, uma revisão apropriada deverá ser aplicada, a fim de recuperar a intenção da regra original.

### 2.3. Confidencialidade

O conteúdo de disputas, discussões ou qualquer tipo de comunicação com os oficiais do torneio são completamente confidenciais. A publicação deste material de forma pública em qualquer mídia social (Facebook, Twitter, Twitch, Reddit e etc) ou de forma privada é proibida sem o consentimento da organização do Torneio Lordes da Guerra - Invasão.

Quebrar esta regra resultará em punição e em casos extremos a possível suspensão ou banimento da equipe.

## 2.4. Conduta

### 2.4.1. Código de conduta

Todas as equipes e jogadores devem concordar em se comportar de uma maneira respeitosa em relação a outras equipes, jogadores, espectadores, imprensa, equipe de produção e administradores do torneio. Ser um modelo para a comunidade é uma obrigação quando se é um jogador profissional. Será considerado quebra de conduta casos (mas não se limitando apenas aos citados) do uso de palavras ofensivas, racismo, sexismo, homofobia, xenofobia, intolerância religiosa. Também considerado quebra de conduta casos como publicação de imagens contendo nudez ou atos sexuais, intimidação, perseguição, fotografar/filmar sem autorização, faltar com respeito, contato físico inapropriado, assédio sexual e abuso sexual. Restrições similares se aplicam não só as equipes e jogadores, mas também a todos os envolvidos ou presente no torneio. Qualquer quebra nesses códigos de conduta é passível de punição, incluindo expulsão e todos os atos civis e criminais previstos em lei.

### 2.4.2. Código de Conduta For Honor

Todas as equipes e jogadores também devem estar de acordo com o código de conduta oficial do jogo For Honor, disponibilizado pela Ubisoft (em Inglês).

(<https://forums.ubi.com/showthread.php/1571524-Code-of-Conduct-UPDATED-05-16-2018-Forums>)

### 2.4.3. Substâncias e métodos não autorizados.

#### 2.4.3.1. Doping

##### 2.4.3.1.1. Recusar testes

A recusa ao teste será considerado doping. As punições serão as mesmas dadas a casos de uso excessivo de alguma substância.

### 2.4.3.1.2. Uso de medicamentos

O uso de medicamentos ou substâncias para aumento de performance cognitiva e de aumento de concentração são proibidos, salvo sob prescrição médica.

### 2.4.3.2. Drogas e Álcool

Jogar uma partida, sob a influência de drogas ou álcool, mesmo não sendo na quantidade punível, é estritamente proibido, e pode levar a punições severas.

### 2.4.3.3. Punição

O tipo de punição aplicada será decidido a exclusivo critério do organizador do torneio.

## 2.5. Publicadora

A administração do torneio se reserva ao direito de recusar jogadores que tenha recebido banimentos da publicadora do jogo de jogar no torneio. Qualquer jogador que já foi pego usando cheats pelo sistema anti-cheat da publicadora (EasyAntiCheat, etc) no jogo For Honor não é elegível para participar neste torneio ou em qualquer qualificatória, nem como jogador ou coach, o jogador será banido permanentemente de qualquer torneio de For Honor promovidos pela Ubisoft.

Jogadores ou equipes que infringirem o Código de Conduta também poderão ser recusados ou banidos das competições oficiais.

## 2.6. Comunicação

### 2.6.1. Email e telefone

A ferramenta principal de comunicação do Torneio Lordes da Guerra - Invasão é o e-mail. A administração vai usar o e-mail que foi registrado pelas equipes, este e-mail deve ser mantido atualizado constantemente para que nenhum anúncio seja perdido.

Caso necessária a comunicação por voz, a organização poderá usar telefone.

## 2.7. Condições de participação

### 2.7.1. Elegibilidade

- 2.7.1.1.** Times mistos são permitidos.
- 2.7.1.2.** Todos os jogadores inscritos devem ter no mínimo 18 anos de idade. Jogadores de 16 e 17 anos podem participar mas devem apresentar autorização dos responsáveis.
- 2.7.1.3.** Toda equipe deve conter o mínimo de 2 (três) jogadores de 18 anos como titular.
- 2.7.1.4.** Todos os jogadores devem possuir documentos de identificação brasileiros, Carteira de Identidade (RG) e Cadastro de Pessoa Física (CPF).
- 2.7.1.5.** Os jogadores que forem chamados ao evento presencial deverão estar vestidos com roupas que não façam alusão a termos religiosos, políticos, apologia às drogas, discriminatórios, ofensivos ou pejorativos, bem como proferir insultos e gestos obscenos, estando obrigados a receber os brindes e prêmios, mostrando-os para o público, câmeras e fotógrafos. O descumprimento destas regras será punível. Para evitar dúvidas; chinelos, pijamas, bermudas, bonés e toucas não serão consideradas uma vestimenta adequada. Outras vestimentas estão sujeitas a aprovação prévia dos oficiais do evento.
- 2.7.1.6.** Todos os jogadores deverão usar contas Uplay durante os jogos. Jogadores com For Honor resgatado na Steam devem obrigatoriamente fazer a migração para a Uplay para o evento presencial, solicitando auxílio da organização caso não tenham o jogo resgatado na Uplay. Os apelidos usados em jogo deverão ser os mesmos informados no "CADASTRO". A TAG da equipe deverá suceder o nickname e todas as jogadores deverão ter a mesma TAG.

### 2.7.2. Composição e papel das Equipes

- 2.7.2.1.** Número de jogadores na equipe

Equipes podem conter até 7 inscritos. Quatro (4) jogadores titulares (jogadores principais), até dois (2) jogadores reservas e um(a) coach. Sendo 4, o número mínimo de jogadores em uma Equipe; Quatro (4) jogadores titulares.

### 2.7.2.2. Capitão

As equipes devem nomear um capitão, este deve ser um dos quatro (4) jogadores titulares. Toda comunicação Equipe-Org e/ou Org-Equipe será feita exclusivamente com o capitão da equipe.

### 2.7.2.3. Coach

As equipes podem opcionalmente nomear um(a) coach. Este integrante pode ser um dos jogadores reservas ou um integrante a parte. Durante as etapas presenciais o Coach poderá acompanhar a equipe na área de jogo. Nesses casos, os custos envolvidos do Coach, são de responsabilidade da equipe.

## 2.7.3. País de origem/Região em Partidas de equipes

A equipe deve integralmente residir no Brasil. Estrangeiros que residam no país e possuam pelo menos 18 (dezoito) anos de idade, cumprindo com todos e vistos e documentação necessária para participarem do Campeonato de forma válida e de acordo com a legislação nacional podem participar.

### 2.7.4. Nicknames

Não é permitido o uso de patrocinadores no seu nickname em nenhuma circunstância. Regras gerais de uso de nick da Ubisoft Brasil são aplicadas para qualquer escolha de nick, isso inclui nicks provocativos e ofensivos que podem vir a ser banidos de acordo com a decisão do administrador do torneio.

### 2.7.5. Contas do jogo

Todos os jogadores participantes precisam ter uma conta do game na Uplay ou Steam. Na fase presencial, todos os jogadores devem utilizar a versão Uplay do jogo, com a migração do Steam sob responsabilidade dos próprios competidores. A Organização pode auxiliar com chaves dos jogos caso os competidores não possuam o jogo na Uplay.

### 2.7.5.1. Jogando com contas não autorizadas

Não é permitido o uso de contas diferentes daquelas submetidas na inscrição. O uso de uma conta incorreta pode levar ao impedimento do jogador naquela partida, podendo resultar em uma derrota automática. A mudança de conta precisa ser feita e notificada via e-mail com pelo menos 24 horas de antecedência ao próximo jogo. A organização do torneio poderá liberar o uso de contas adicionais, caso constatado um problema na conta autorizada que impeça a realização da partida.

### 2.7.6. Nome das equipes

Os nomes das equipes deverão ser aprovados, a fim de preservar a integridade do torneio e das empresas nele envolvido. Equipes participantes do Torneio Lordes da Guerra - Invasão não podem utilizar o nomes de patrocinadores.

### 2.7.7. Equipes “irmãs”

Em casos de organizações que possuem diversas escalações de times, será permitida a inscrição de múltiplas equipes, desde que a organização se responsabilize em não nomear as equipes e as tags de forma muito semelhante. Fica a critério da organização do torneio decidir se estas equipes foram nomeadas de forma adequada, além de ter total liberdade de tomar as ações que julgarem necessárias para que assim sejam.

### 2.7.8. Mudança nas equipes

Qualquer alteração das equipes deve ser aprovada por um administrador antes de serem realizadas. Isso inclui, mas não se limita a:

- Adicionar ou remover jogadores
- Mudar o nome da equipe
- Mudar o logo da equipe.

### 2.7.9. Proibição de participação

Qualquer funcionário da Ubisoft Brasil ou qualquer parte relacionada a organização do torneio não poderão participar do torneio, seja como equipe, jogador ou técnico. O mesmo se aplica a familiares.

## 2.8. Vagas para o presencial Torneio Lordes da Guerra - Invasão

### 2.8.1. Definição



Antes do início da fase final presencial, a Ubisoft Brasil distribuirá as vagas do Torneio Lordes da Guerra - Invasão Temporada 2018 para as equipes participantes, adotando o seguinte critério:

- Qualificatórias Online

### 2.8.2. Duração

A vaga é válida para apenas este torneio.

### 2.8.3. Aliciamento

Nenhum jogador ou afiliado de uma equipe pode solicitar, ou fazer uma oferta de emprego a um jogador de outra equipe que esteja competindo no Torneio Lordes da Guerra - Invasão, ou encorajar o jogador de uma equipe a terminar seu contrato com sua equipe atual.

Nenhum jogador poderá ser parte de duas equipes simultaneamente, mesmo que acordado entre as equipes. Se for constatado infração desta regra o jogador em questão poderá ser banido do torneio.

### 2.8.4. Revogação da vaga

O organizador do torneio poderá revogar a vaga de qualquer equipe, em caso de desrespeito a este livro de regras, incluindo, mas não se limitando a:

- Vazamento de qualquer tipo de material sigiloso.
- Perder pelo menos 3 dos jogadores titulares

### 2.8.5. Composição das equipes

As equipes participantes deverão ter o mínimo de 4 (quatro) jogadores inscritos, e no máximo 7 (sete), sendo 4 (quatro) titulares e até 2 (dois) reservas e um(a) coach .

No início da temporada, 4 (quatro) jogadores precisam ser selecionadas como jogadores titulares. Até o final da temporada esses quatro jogadores terão prioridade sobre o item **2.8.4** deste livro de regras. Todas as partidas do torneio devem ser jogadas por um grupo

de no mínimo 2 (dois) jogadores titulares. A equipe poderá, a critério do organizador, ficar impedido de jogar em caso de não cumprimento desta regra.

### 2.8.6. Transferência

As equipes podem realizar alterações, lembrando de manter o mínimo de 4 jogadores e 2 titulares com 18 anos. Toda alteração deverá ser informada para aprovação da organização.

Caso haja algum torneio de For Honor em andamento do qual alguma equipe envolvida esteja participando durante o período da transferência a negociação deverá ser mediada com a supervisão da Ubisoft e Capitães das equipes (a equipe interessada deverá contatar a outra equipe por e-mail, com a Ubisoft em cópia: bruno.exner@ubisoft.com; gabriel.bello@ubisoft.com).

### 2.8.7. Escalação

Equipes poderão escalar jogadores reservas antes de cada partida, incluindo entre os mapas que definem a MD3. A organização do torneio deve ser avisada sobre alterações na escalação com até 15 minutos de antecedência do início de uma nova partida da série. Jogadores recém ingressados na equipe devem passar por aprovação para jogar uma partida.

## 2.9. Substituição de equipes

Caso alguma equipe seja não seja elegível a participar do campeonato por algum motivo, a organização poderá convidar um substituto a seu exclusivo critério

## 2.10. Penalização por sair do torneio

### 2.10.1. Saindo do Torneio Lordes da Guerra - Invasão

Se uma equipe for desqualificada, desistir ou for banida do torneio, esta será banida de participar dos próximos torneios oficiais por uma ou mais edições, decidida a critério da organização.

## 2.10.2. Invalidando Partidas

A partida mais recente ou a partida mais próxima (dependendo da situação) da equipe que sair do campeonato será invalidada, dando a vitória para a equipe oponente.

## 2.10.3. Jogadores de uma equipe banida

Se uma equipe for desqualificada, desistir ou for banida do torneio, todas os seus jogadores ficarão impossibilitados de jogar por outras equipes até o fim do campeonato.

## 2.11. Calendário de partidas

### 2.11.1. Horário das partidas

Os horários estipulados pela organização não poderão ser alterados pelas equipes. Qualquer dúvida deverá ser tirada no momento em que o calendário for divulgado pela organização. Alterações poderão ser feitas a critério da organização, comunicadas por email.

Todos os capitães deverão estar presentes no Discord Oficial do Torneio Lordes da Guerra às 13:00hrs no dia 10/11/2018. Equipes que não cumprirem o horário de chegada poderão ser penalizadas.

### 2.11.2. Atrasos e faltas

Uma partida não deverá atrasar, a não ser que determinado pela organização

Todos os jogadores deverão estar prontos para jogar com 20 minutos de antecedência ao horário marcado para início da partida, a partir desse momento, o atraso passará a ser contabilizado.

Atrasos causados pela equipe serão punidos. 15 (minutos) ou mais minutos de atraso será considerado uma falta, o que significa derrota automática por 2 pontos a 1.

A partir da segunda falta, a organização poderá decidir a exclusivo critério banir a equipe em questão.

## 2.12. Contestações

### 2.12.1. Definição

Uma contestação pode ser feita caso ocorram problemas dentro do jogo, ou quando o resultado final foi prejudicado por uma infração de regras não detectada durante a partida. Uma contestação deverá ser feita nos exemplos a seguir:

- Detecção de um bug no jogo.
- Suspeita de cheating
- Macros/LagSwitch
- Problemas na arquitetura online
- Ping alto (constantemente acima de 50), oscilações frequentes de ping acima de 50

### 2.12.2. Regras sobre contestações

#### 2.12.2.1. Prazo e procedimento

##### 2.12.2.1.1. Problema no jogo que prejudique o gameplay imediato (ex: bug)

Prazo: Até o final do mapa jogado

Procedimento: Acionar o administrador.

##### 2.12.2.1.2. Contestações sobre o outra equipe (ex: abuso de bug, glitch, ping alto ou cheating)

Prazo: Do mapa que houver a suspeita até o fim do dia

Procedimento: Acionar o administrador durante o jogo, ou enviar a contestação juntamente com prova em vídeo por e-mail para a organização.

#### 2.12.2.2. Contestação por email

Uma contestação também poderá ser enviada por email em até 24hs após dia do jogo. As informações contidas no e-mail deverão ser detalhadas, juntamente de provas válidas (imagens e vídeos). Nessa situação a organização decidirá o resultado da contestação a exclusivo critério. O resultado de uma contestação será enviado também por e-mail ao remetente da mesma. Somente o representante de uma equipe poderá enviar uma contestação por email.

## 2.13. Rematch

Em algumas situações, a organização poderá optar por realizar uma partida novamente, e poderá dar a exclusivo critério, o direito de escolha para um das equipes de disputar a partida novamente ou não. Em caso de rematch, o resultado anterior será descartado.

## 3. Sistema do torneio

O torneio todo será disputado online e terá finais presenciais.

### 3.1. Qualify:

**3.2.1.** Duas partidas

**3.2.2.** 64 cap.

**3.2.3.** Formato Swiss Round

**3.2.4.** X rodadas, sendo X variável do número de equipes participantes

**3.2.5.** Pontuação:

- Vitória - 1 ponto.
- Derrota - 0 pontos.

**3.2.6.** Corte Top 2 avança para as finais presenciais.

### 3.2. Finais:

**3.3.1.** Disputa MD3 (Melhor de três partidas)

### 3.3. Critérios de desempate Fase Qualificatória:

**3.4.1.** Número de Vitórias

**3.4.2.** Sistema Buchholz\*

**3.4.3.** Confronto Direto

**3.4.4.** Rounds Pró

**\*Sistema Buchholz** - É a soma da pontuação de cada um dos oponentes enfrentados ao longo de uma competição. A ideia é, em caso de empate, favorecer o competidor que tiver enfrentado os adversários mais fortes. Nesse caso iremos usar o Median-Buchholz que também prevê a soma dos pontos dos oponentes enfrentados, mas descartando a melhor e a pior pontuação.

Ex:

Pontos adversários que enfrentou: 0.5, 1.5, 3, 3, 9. Descarta-se o 0.5 e o 9, e soma o restante dando 7.5, esse valor vai ser comparado com o do adversário empatado, o maior valor vence.

## 4. Regras gerais

### 4.1. Geral

Para que todos tenham uma experiência agradável, é essencial que todas as jogadores usem de boa educação e costumes. Mau comportamento será punido, a critério exclusivo da organização, mesmo que não exemplificado neste Livro de Regras. As infrações mais comuns podem ser vistas abaixo

#### 4.1.1. Insulto e discurso de ódio

Qualquer tipo de insulto ocorrido durante o torneio será penalizado a critério da organização. Isso se aplica a insultos durante uma partida, e também em redes sociais (Twitter, Facebook, Twitch, Reddit, etc.) Evidências serão analisadas a critério da organização do torneio.

Casos como racismo, homofobia, xenofobia, violência física (inclusive ameaças), etc. serão tratados mais severamente. Banimentos temporários ou permanentes poderão ser aplicados nesses casos.

### 4.2. Spamming

O envio de mensagens repetitivas de qualquer assunto será considerado como spam.

O conteúdo publicado no jogo e qualquer rede social poderá ser analisado.

Penalizações poderão ser aplicadas a critério da organização.

#### 4.2.1. Spamming dentro do jogo

Penalidades serão aplicadas se a função de chat for abusada com o plano de irritar o oponente, ou de tentar interferir no jogo de alguma maneira. A função de All chat só deve ser utilizada para se comunicação essencial e pertinente ao jogo. O uso das mensagens pré-definidas (“Boa Luta!”, “Valeu!”, “Ok!”, “Desculpe” e etc.) também deve ser moderado e somente usado com intuito de comunicação e não de provocação. O uso excessivo de,

por exemplo: “Desculpe!”, e outras mensagens poderá ser considerado como comportamento indevido pela organização.

Mensagens que podem ser enviadas: gl, hf, gh ou gg para que o administrador da partida tome conhecimento de algum problema durante o jogo. Mensagens que fujam do propósito mencionado acima poderão ser consideradas como spam. Spam de expressões (emotes) in-game não são considerados spamming, a menos que tal spam de expressões configure algum tipo de ato inadequado, por exemplo, apologia a conteúdos sexuais. Nestes casos, a organização do torneio poderá aplicar a punição que julgar necessária.

### 4.3. Conduta Antidesportiva

Atitudes dentro e fora de jogo poderão ser consideradas antidesportivas e penalizadas de acordo com o ocorrido. Outras punições relacionadas poderão ser aplicadas, mesmo que não listadas neste livro de regras.

#### 4.3.1. Má fé

Qualquer tentativa de enganar jogadores, administradores, ou qualquer pessoa relacionada com o torneio pode ser penalizado.

#### 4.3.2. Saída Intencional

É proibido a saída dos jogadores da partida sem justificativa. Em caso de necessidade, o administrador deverá ser informado imediatamente. Punições poderão variar.

#### 4.3.3. Moral e ética

É proibido fazer apologia e/ou se envolver em qualquer atividade que seja considerada imoral, vergonhosa, ilegal ou contrária às normas convencionais de moral e ética.

#### 4.3.4. Cheating

Quando algum tipo de cheat for encontrado, penalidades serão aplicadas à equipe ao jogador. A equipe será desqualificada da temporada atual do torneio do torneio e o jogador será banido de todas as competições feitas pela Ubisoft Brasil por dois (2) anos. Os usos dos seguintes programas vão resultar em banimentos por cheating: Multi-Hacks, Wallhack, Auto Parry, Colored Models e outros auxiliares. Este são apenas exemplos, outros programas ou métodos podem ser considerados como cheat.

### 4.3.5. Anti Cheat

O Anti-Cheat oficial do jogo será o MOSS, todos os jogadores participantes deverão baixar a plataforma de Anti-Cheat e a estar executando durante as partidas. Após o final de uma partida o Capitão da equipe deverá fazer um upload e disponibilizar o mesmo para download aos administradores. O não envio ou falta de algum arquivo referente a algum jogador será considerado W.O. para a partida e ou desclassificação da Qualificatória.

### 4.3.6. Manipulação de resultados

É proibido a manipulação de resultados de jogos, incluindo perder propositalmente. A organização analisará casos suspeitos e aplicará a punição apropriada a seu exclusivo critério.

### 4.3.7. Danificação ao Patrimônio

Nenhum jogador pode danificar o patrimônio da área de jogo. Caso qualquer patrimônio seja danificado, o equipe/jogador é passível de punição além de possibilidade de multa para conserto do mesmo caso necessário.

### 4.3.8. Recusa

Nenhum membro de uma equipe pode recusar o cumprimento de qualquer regra.

## 5. Regras específicas do jogo

### 5.1. Papel dos Administradores

Administradores são os oficiais do torneio responsáveis por auxiliar os jogadores em qualquer questão relacionada a partidas e o que ocorre antes e depois das partidas. A supervisão deles inclui, mas não se limita a:

- Comunicar/autorizar o início da partida.
- Solicitar pausas e resumir o jogo.
- Aplicar punições em resposta a violações de regras durante partidas.
- Confirmar o final da partida e o resultado.
- Finalidade do Julgamento – Toda a decisão dos administradores é final, e absoluta. Não existe processo de apelação.



## 5.2. Procedimento da Partida

### 5.2.1. Partidas Duplas.

- As equipes irão jogar os mapas selecionados pela organização referente às rodadas. O clima e horário dentro do mapa (anoitecer, noite chuvosa, etc) pode ser qualquer um. Nas finais presenciais, todos os mapas serão configurados para Dia.

### 5.2.2. Map pool

A pool de mapas inclui:

- Bastião Sagrado
- Castelo Kazan
- Cidade Fortificada

### 5.2.3. Definição de Ataque e Defesa

O time que jogar como Ataque na primeira rodada deverá jogar como Defesa na segunda, e vice versa.

### 5.2.4. Mapas usados para cada rodada

#### Rodada 1:

Bastião Sagrado

#### Rodada 2:

Cidade Fortificada

#### Rodada 3:

Castelo Kazan

#### Rodada 4:

Bastião Sagrado

#### Rodada 5:

Cidade Fortificada

#### Rodada 6:

Castelo Kazan

**Rodada 7:**  
Bastião Sagrado

### 5.2.5. Host do Jogo e Condições de NAT

As partidas serão realizadas no Modo Customizado com Servidores Dedicados. O Host do jogo será um jogador escolhido pelo Time A. O grupo com todos os 8 jogadores deve estar formado ANTES da Partida Personalizada ser criada. Com isso, as partidas rodam nos servidores dedicados. Caso haja algum erro na criação, o jogo informará que a partida está rodando no formato P2P e as equipes devem imediatamente contestar e recriar o grupo e conseqüentemente a partida. É recomendável que todos os jogadores garantam seus NATs verdes ou amarelos para a competição. No entanto, é possível em algumas situações fechar partidas com alguns jogadores com NAT moderado ou restrito.

### 5.2.6. Modo de jogo

- Modo de jogo: Invasão 4x4
- Custom Match

#### 5.2.4.1. Configurações da partida - Online

- Adicionar Bots Automaticamente = Sim
- Classificação Padrão de Bot = Bot Lvl: 3
- Escolha Exclusiva = Sim
- Vantagens = Não
- Tempo = 30 Minutos
- Widget de Postura = Sim
- Reaparecimentos = 24
- Dano de Piqueiros no Aríete = Medio
- Vida do Aríete = Vida Completa
- Vida do Portão = 3 pancadas
- Renome = Normal
- Vingança = Ligado
- Recarga de Talentos = Normal
- Dano = Normal
- Reanimação = Sim
- Tempo de Reaparecimento = Normal
- Radar = Ligado

### 5.2.4.2. Configurações da partida - Presenciais

- Adicionar Bots Automaticamente = Sim
- Classificação Padrão de Bot = Bot Lvl: 3
- Escolha Exclusiva = Sim
- Pontuação de Partida = 1000
- Tempo = 20 Minutes
- Atributos de Equipamento = Não
- Widget de Postura = Sim
- Renome = Normal
- Vingança = Ligado
- Recarga de Talentos = Normal
- Dano = Normal
- Reanimação = Sim
- Tempo de Reaparecimento = Normal
- Radar = Ligado

### 5.2.7. Heróis

Todos os heróis são permitidos. Exceções podem ser feitas pelo organizador do torneio. Informações sobre a mudança de regras será enviada aos jogadores em até 1 hora antes da partida.

### 5.2.8. Scores

Resultados possíveis:

- MD3:
  - 0:2
  - 2:0
  - 2:1
  - 1:2

### 5.2.9. Nickname dentro do jogo

Cada jogador deve usar seu nickname oficial durante as partidas. Não é permitido adicionar nenhuma adição de caracteres ou palavras que a organização julgar como impertinentes, a única exceção são nomes de patrocinadores.

### 5.2.10. Tags de itens dentro do jogo

Jogadores não podem usar nametags que violam as regras do Código de Conduta em itens dentro do jogo. Se um jogador utilizar uma nametag durante uma partida oficial o equipe será penalizado.

### 5.2.11. Número de jogadores

Todas as partidas precisam ser jogadas com quatro jogadores em cada equipe. Qualquer outro número de jogadores não será permitido. Se um equipe falhar em comparecer a aparecer com todos os jogadores a partida vai contar como uma falha em aparecer do equipe.

### 5.2.12. Perda de conexão

- Se um jogador CAIR DA PARTIDA nos primeiros 5 minutos, o jogo poderá ser reiniciado por até duas vezes. A queda deverá ser comprovada por vídeo caso seja solicitada.
- Se um jogador sair do jogo depois dos primeiros 5 minutos, o mapa será jogado pelos jogadores restantes até o final.
- Problemas de conexão devem ser discutidos com o administrador, é recomendável que todos os jogadores estejam com NAT Aberto (Verde) ou Moderado (Amarelo) para as partidas.

### 5.2.13. Mudança de jogadores durante a partida

É permitida a mudança de jogadores entre os mapas da MD3.

### 5.2.14. Glitch/Bugs específicos de Heróis

Nenhum time poderá se utilizar de qualquer glitch ou bug que impeça a outra equipe de ter seu jogo em funcionamento. Qualquer descoberta de bug que faça com que os oponentes não possam se movimentar, respawar, não causarem ataque ou que faça os Heróis oponentes se

comportarem de qualquer forma não intencional pelos jogadores levará ao banimento do jogador que tenha abusado de tal glitch.

Qualquer suspeita de novos glitches ou bugs descobertos por jogadores que façam a partida se comportar de forma não usual no período da competição deve ser gravada e reportada ao administrador para análise.

### **5.2.15. Saindo do Servidor**

Todas as partidas devem ser jogadas até o final. Falha ao realizar esta regra será penalizada. Uma partida é considerada o resultado completo da Melhor de 3 Mapas. Caso um dos times resolva desistir dos mapas subsequentes, a partida também é considerada finalizada com pontuações de W.O.

### **5.2.16. Remake**

Em caso de problemas técnicos ou problemas específicos do jogo, os jogadores podem informar a outra equipe no chat do jogo sobre o Remake e requisitá-lo ao administrador que irá averiguar o caso. Caso seja concedido o Remake, a nova partida deve ser configurada com todas as condições de início da partida anterior: mapa, condição climática, heróis e lado.

Pedidos desnecessários de remake no Chat podem não ser concedidos, a equipe que requisitar Remakes de má-fé pode ter o mapa perdido por W.O.

Os times podem solicitar apenas 3 remakes no dia.

### **5.2.17. Problemas Técnicos**

Equipes são responsáveis pelos seus próprios problemas técnicos relacionados a periféricos. Partidas não serão remarcadas por motivos técnicos. Se problemas surgirem, por favor abra um protesto para a partida.

## **5.3. Settings do Jogador**

### **5.3.1. Drivers Gráficos ou ferramentas similares.**

Qualquer mudança feita no seu cliente de jogo é proibida. Apenas modelos oficiais são permitidos. Se um jogador utiliza arquivos customizados, ou removeu arquivos que foram instalados pelo jogo, o jogador será penalizado. Se um jogador utiliza modelos customizados, ele será penalizado e o oponente pode pedir uma rematch.

## 6. Premiação

A premiação será a quantia de dinheiro de R\$ 10.000,00, a ser dividida entre todos os integrantes da equipe vencedora da forma que preferirem.

Qualquer pagamento efetuado no âmbito deste Contrato, pela UBISOFT (ou uma Entidade Ubisoft, conforme o caso), será diretamente para a EQUIPE, sendo a EQUIPE exclusivamente responsável por efetuar qualquer distribuição de valores decorrentes do Valor Mensal e do Valor Direito de Imagem, conforme o caso, para seus Membros, Administradores ou para qualquer terceiro, de acordo com o contrato firmado com esses. Para evitar dúvidas, nada deste Contrato deverá ou se destinará a limitar o valor que a EQUIPE pagará a quaisquer de seus Membros da Equipe ou Administradores da Equipe.

Todos e quaisquer tributos, impostos, taxas e contribuições, de qualquer natureza, incidentes ou que venham a incidir sobre os pagamentos ou transações contempladas neste Contrato serão devidos pelo contribuinte, conforme definido pela legislação aplicável.

Os pagamentos do Valor Mensal e do Valor Direito de Imagem serão feitos mediante o recebimento, pela UBISOFT, da fatura/nota fiscal enviada pela EQUIPE entre o 1º e o 15º dia do mês em referência. O pagamento da nota fiscal pela UBISOFT ocorrerá em até 20 (vinte) dias após o recebimento da nota fiscal, por meio de crédito em conta corrente vinculada ao CNPJ da EQUIPE, valendo o comprovante de depósito como recibo e documento comprobatório de quitação plena, geral e irrestrita de tal valor, não cabendo mais qualquer tipo de cobrança, pela EQUIPE à UBISOFT, seja a que título for referente a esse montante.

## 7. Legal e Copyright

A UBISOFT providência premiações e o uso do seu nome e trademarks, mas não está envolvida na execução ou administração desse torneio, qualquer questão ou comentário deve ser enviada diretamente para a Ubisoft Brasil.

Todo conteúdo contido neste documento é propriedade da Ubisoft Brasil ou está sendo usada com a permissão do dono da mesma. Distribuição ilegal, cópia ilegal, alteração ou uso do material contido neste documento, incluindo qualquer imagem, desenho, texto, foto, pode ser constituído como violação nas leis de copyright e trademark e pode ser processado como crime.

Nenhuma parte deste documento pode ser reproduzido em nenhuma maneira ou será armazenado em alguma database. O único uso desse documento é pessoal, a não ser que tenha autorização da Ubisoft Brasil.

Todo conteúdo deste documento é correto na nossa interpretação. A Ubisoft Brasil assume nenhuma responsabilidade por nenhum erro ou omissão. Nos reservamos o direito de

mudar o conteúdo e arquivos no nosso site e todos domínios secundários a qualquer momento sem notificação prévia.