

Para regras específicas de cada jogo, favor selecionar o jogo na lista de Regras Específicas, disponível no site <https://smash.gg/treta2019>.

1. Considerações

O Torneio Treta Championship 2019 busca estimular o espírito de equipe, portanto usaremos neste evento a separação inicial nas chaves, para que os players que representam o mesmo estado não se enfrentem muito cedo, além dos players reconhecido pela comunidade como Top Players que representam constantemente seus estados em torneios e desafios. Não há como evitar que se enfrentem nas etapas mais avançadas. Os demais participantes serão sorteados aleatoriamente e encaixados por ordem decrescente nas chaves abertas.

2. Terminologias

Estaremos aqui listando alguns dos termos que aparecerão constantemente como indicadores das regras:

Chaves (Brackets) – A chave indica quem jogará com quem em qualquer ponto do campeonato. Usaremos Chaves de Eliminação dupla. Se um dos jogadores estiver destacado na chave significa que ele venceu a disputa e avançará para a próxima etapa.

Partida – A partida é cada unidade integrante da Disputa e é a primeira instância que dois jogadores se enfrentarão. Por exemplo: Cada partida ganha equivale a um ponto para o ganhador. Quando forem atingidos os pontos para fechar a disputa, é declarado o vencedor (ex: 2 pontos em 3 partidas para “melhor de 3”).

Disputa – A disputa é todo o grupo de partidas que se refere à regra particular de cada jogo. Se o jogo ou etapa tem como regra: “melhores de 5”, todo o conjunto das 5 partidas constituem a Disputa.

A direção – O grupo de pessoas responsável pelo evento.

Juiz – Os juizes são as pessoas do evento que estarão responsabilizadas para resolver conflitos de regra, bugs e glitches do jogo ou discussões entre cada jogador.

Bye – Espaço em branco na chave. O jogador que “enfrentar” um bye, passa sem lutar para a próxima etapa.

Cabeças-de-chave (Seeds) – Os cabeças-de-chave são jogadores notadamente bons, escolhidos pela comissão organizadora, utilizando-se de critérios como resultados em Campeonatos anteriores.

3. Inscrições

Ao fazer a inscrição, você (participante) concorda com as regras oficiais deste documento, gerais e específicas de cada jogo, e também com o formato do campeonato. Você afirma também que você leu todos os pontos deste documento.

As inscrições são abertas a qualquer pessoa, sem idade mínima ou máxima para participar, e de qualquer Estado do Brasil.

Para jogar, basta realizar a inscrição antecipadamente e comparecer no dia e local marcados.

Ao realizar a inscrição, o participante concorda com um termo de responsabilidade pela conservação e preservação e eventuais prejuízos do local onde se realizará o campeonato.

O pagamento só poderá ser feito antecipadamente via PayPal, através de uso de cartão de crédito ou boleto para adicionar crédito à conta do usuário no PayPal para realizar o pagamento da inscrição, após realizar uma simulação de pagamento para consulta do valor final das inscrições.

3.1 Valor da inscrição: O valor total da inscrição corresponde ao valor de inscrição do jogo selecionado. **Esse valor leva em consideração taxas que serão cobradas pelo site (4,79% do valor final + R\$ 0,60), de modo que, após a subtração desse valor, as quantias a seguir serão repassadas para a organização do evento, como forma de premiação e custeio com despesas de realização do evento, assim como qualquer valor residual dessa transação:**

- Super Smash Bros. Ultimate (Singles): R\$ 50,00
- Super Smash Bros. Ultimate (Doubles): R\$ 20,00 (por membro da dupla)
- Super Smash Bros. Melee (Singles): R\$ 30,00
- Street Fighter V: Arcade Edition: R\$ 55,00
- Mortal Kombat 11: R\$ 55,00
- Tekken 7: R\$ 55,00
- Samurai Shodown: R\$ 55,00
- Guilty Gear Xrd REV2: R\$ 30,00

- DRAGON BALL FighterZ: R\$ 30,00
- Under Night In-Birth Exe: Late[st]: R\$ 30,00
- Skullgirls: 2nd Encore: R\$ 20,00
- Ultimate Marvel VS Capcom 3: R\$ 20,00
- BlazBlue: Central Fiction: R\$ 20,00
- Street Fighter II X: Grand Master Challenge: apenas no dia e local do evento.

3.2 Data limite e disposições

Data limite para inscrição: 01/09/2019 (domingo), às 23:59.

Todas as inscrições estão sujeitas à verificação. Se um registro possuir informações falsas, o jogador será desclassificado. Após o pagamento, o jogador terá sua inscrição confirmada. Caso necessário, a organização do evento poderá entrar em contato tretachampionship@gmail.com.

4. Local do campeonato

Universidade Positivo - Utilize o campo "Local" na página inicial do evento para maiores detalhes.

É PROIBIDA A INGESTÃO DE BEBIDAS ALCOÓLICAS DENTRO DAS DEPENDÊNCIAS DO LOCAL. AQUELE QUE FOR PEGO PORTANDO E/OU INGERINDO QUALQUER TIPO DE BEBIDA ALCOÓLICA SERÁ CONVIDADO A SE RETIRAR DO LOCAL, SEM DIREITO A RESSARCIMENTO DE SUA INSCRIÇÃO (NO CASO DE UM PARTICIPANTE DE TORNEIOS).

5. Estrutura e equipamentos

Para o campeonato, a organização se compromete a disponibilizar consoles, monitores e TVs (conforme cada jogo) voltados especificamente para esports, de modo a obter a melhor performance disponível por parte de cada participante.

5.1 Controles

Os jogadores deverão usar seus próprios controles, sejam eles controles do tipo arcade, ou joysticks, bem como seus respectivos adaptadores, no caso de controles de Playstation 2 e

cabo de sincronismo para Playstation 4. Para Super Smash Bros. Melee, apenas o uso do controle de GameCube é permitido, enquanto que nas modalidades de Super Smash Bros. Ultimate, além do controle de GameCube, estão autorizados os Joy-Con, Pro Controller de Nintendo Switch e quaisquer controles com adaptador que funcionem sem problemas no console.

Aos usuários de joysticks e controles wireless (sem fio) de todos os jogos é imprescindível que, ao término de suas partidas, o mesmo seja desligado do aparelho para evitar pausas durante jogo de outras pessoas. Caso não realize isso e o jogador prejudique alguma luta em andamento, será dada alguma punição, conforme critério da organização do evento. Está banido o uso de quaisquer controles que façam uso de Macros (CRONUSMAX, por exemplo).

5.2 *Quebra de controles*

Em torneios mundo afora, cedo ou tarde ocorrem problemas com os equipamentos. Nestes casos, devemos ter a previsão de alguns procedimentos:

- Se um jogador perceber que um controle está seriamente danificado, em um grau que não lhe permita jogar, este deverá informar o juiz de imediato.
- Caso o juiz testemunhe o fato, o jogo será reiniciado, nas mesmas condições (lado e personagens).
- Caso o juiz não testemunhe o fato, será chamado um organizador e preferencialmente ao menos um jogador com grande experiência no jogo em questão, para avaliar as condições dos controles. Os organizadores decidirão pelo reinício da partida nas mesmas condições após o reparo do controle, se este estiver comprovadamente danificado.
- Caso os organizadores julguem que o controle não está seriamente danificado, o resultado da partida será mantido.
- Controles pertencentes aos jogadores serão de responsabilidade dos próprios, sem reparos por parte dos organizadores e sem reinício das partidas (exceto se o juiz testemunhar uma quebra muito significativa no meio da partida). Seriamente danificado refere-se a situações como ser impossível mover o personagem para a esquerda ou o desligamento por completo de um botão.

Exemplo: Se um jogador informar que o controle está ruim porque não consegue fazer especiais sempre que deseja ele perderá a partida e poderá ser desqualificado, a critério do juiz.

6. Formato de disputa e premiação

6.1 Chaves de Dupla Eliminação

Esse sistema conta com duas chaves, funcionando de maneira semelhante a uma repescagem. Todos começam na primeira, nomeada Winners. Quem sofre uma derrota tem mais uma chance, caindo para a segunda chave, nomeada Losers. Caso o jogador perca na Losers, é então eliminado do campeonato.

Na grande final entre o vencedor da Winners e o vencedor da Losers, o jogador da Winners precisa ganhar apenas um set para vencer o campeonato. Quem está na Losers precisa ganhar dois sets, um para mandar o jogador da Winners pra Losers e outro para ganhar o campeonato.

Os sets funcionam no sistema melhor de 3. O primeiro jogador que chegar a 2 lutas vencidas ganha o set. A partir de determinada etapa, conforme determinado para cada jogo, o sistema adotado é o melhor de 5, com a vitória dada ao jogador que chegar primeiro a 3 lutas vencidas dentro do set.

6.2 Premiação

Disponível na página de cada evento, no site <https://smash.gg/treta2019>.

7. Dias e horários

O Campeonato ocorrerá nos dias 7 (sábado) e 8 (domingo) de setembro de 2018. O local será aberto às 09:00 horas, e o início de campeonatos será às 10:00 horas. Esse horário poderá ser diferente para alguns jogos, sendo de responsabilidade do participante visualizar o cronograma e confirmar o horário previsto para seu(s) jogo(s).

8. Regras gerais

É permitida a configuração dos controles arcades e joysticks, desde que seja breve e não atrase o campeonato.

Os participantes deverão decorar e ter em mente suas configurações para que agilize o processo de configuração.

Cabe a cada jogador verificar suas configurações antes do início da partida, e assim voltar ao character select para início da partida.

Reclamações durante a partida sobre configurações trocadas não serão aceitas, e a partida deverá seguir até o fim da luta atual.

É proibida a utilização de programação de controles (rapid fire e turbo).

É proibido uso de “bugs” que impeçam a continuação do jogo.

8.1 Escolha de personagens

O critério de escolha de personagem varia entre os jogos. Porém, um dos participantes pode solicitar a realização de Double Blind Pick, assim como a organização pode determinar o seu uso no caso de demora para a seleção de personagens na primeira partida. O funcionamento é descrito abaixo:

- a) O Jogador 1 (lado esquerdo ou Player 1) comunica ao organizador/juiz a escolha do seu personagem;
- b) O Jogador 2 (lado direito ou Player 2) escolhe seu personagem;
- c) O Jogador 1 escolhe seu personagem, com o organizador/juiz confirmando a escolha do personagem informado anteriormente.

8.2 Violação de regras

A responsabilidade de informar violações de regras será dos próprios jogadores, embora o juiz (organizador que acompanha o jogo) possa também fazê-lo. Qualquer violação de regras deverá ser informada imediatamente pelo jogador que se sentir prejudicado. Por exemplo, se o vencedor não mantiver seus personagens, o oponente deverá informar o juiz antes da partida ou em seu início.

Se for utilizado algum bug proibido, este deverá ser informado durante sua ocorrência. A informação deverá ser imediata para prevenir que jogadores tirem vantagem de violações de regras por parte de seus oponentes. Exemplo: Só informar uma violação quando perceber que a derrota é imediata.

Os juízes poderão, justificadamente, infligir a perda de uma partida para determinadas violações e, em casos mais graves, a desqualificação imediata do torneio, mesmo que o jogador ainda tenha partidas pela frente. Em casos ainda mais graves, a organização de segurança do torneio poderá exigir a retirada de um participante que represente uma ameaça à realização segura do evento.

Como exemplos, quaisquer tipos de agressões físicas ou ameaças não serão tolerados, assim como danos aos equipamentos por excesso de agressividade, implicando em desqualificação.

9. Chamadas

Em caso de atraso no comparecimento das chamadas, o jogador latente sem justificativa será punido da seguinte forma:

Após 2 minutos – Advertência verbal.

Após 5 minutos – Perda da primeira luta do Set.

Após 10 minutos – Perda do Set.

10. Conduta dos jogadores

a) Os jogadores irão comportar-se de uma maneira razoável, mantendo uma conduta amigável perante competidores e espectadores, membros da imprensa e oficiais do evento.

b) Os jogadores deverão estar disponíveis para cerimônias de premiação e fotografias.

c) Jogadores e espectadores deverão manter-se calados enquanto estiverem próximos da área de competição. Falar é permitido, mas deverá ser mantida em um nível razoável e longe dos jogadores. Jogadores com equipes podem se comunicar, mas com limites razoáveis e sem atrapalhar o andamento da partida.

d) Espectadores e participantes em geral, fora da área do torneio, têm a permissão de torcer e vaiar, porém, dicas específicas não podem ser faladas em alto tom.

e) Os jogadores deverão conter o uso de linguagem vulgar quando estiverem dentro da área do torneio. Faltar com respeito ao adversário é proibido e passível de advertência.

f) É esperada uma conduta profissional de todos os jogadores. Desistir de uma partida ou interrompê-la sem motivo qualquer, mostrando claramente que está entregando a mesma, pode causar a desclassificação.

g) Após o término da partida, os jogadores deverão remover seus Arcades e Joysticks e sair da área de jogo.

h) Fumar é proibido durante o jogo e dentro do local do evento.

11. Responsabilidade e acordos

a) O Diretor do Evento se dá ao direito de cancelar ou modificar as regras do torneio se fraudes ou falhas técnicas acima de seu controle prejudicarem a integridade do mesmo.

b) Os organizadores e seus patrocinadores não são responsáveis por qualquer propriedade perdida, furtada ou danificada e também qualquer ferimento, acidental ou intencional sobre algum participante durante o evento.

c) Os jogadores concordam em dar entrevista à imprensa e à filmagem oficial do evento, doando sua imagem e voz para fins de divulgação. Concordam também em participar das solenidades do evento (ex.: entrega dos prêmios).

Organizadores

Nome / E-mail / Telefone de contato:

Giovane Lurezonski / polacoski@gmail.com / (41) 99929-3853