



III EDIÇÃO
**COOPSPORTES
DIGITAL**

REGULAMENTO

13. Clash Royale | Regras

13.1.1. Para participar, é imprescindível ter um celular Android ou iOS com acesso a internet e ter baixado o jogo Clash Royale na Google Play através do link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.supercell.clashroyale> ou na Apple Store através do link: <https://apps.apple.com/br/app/clash-royale/id1053012308>.

13.1.2. O jogador deve ter no mínimo nível 8 (oito) da torre do rei para poder participar do torneio.

13.1.3. Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, a partida não será reiniciada, a conexão com a internet é responsabilidade de cada jogador.



Para localizar seu nível da torre do rei, abra o jogo Clash Royale e visualize no canto esquerdo superior como no exemplo da imagem acima.

13.1.4. Todas as cartas podem ser utilizadas.



SistemaOcemg
FECOOP SULENE | OCEMG | SESCOOP/MG

somoscoop



13.1.5. O jogador pode trocar de deck a cada partida ou utilizar o mesmo deck em todas as partidas, ficando a critério de cada um utilizar a sua estratégia.

13.1.6. O próprio jogo tem um sistema de nivelamento de torneio, onde todas as cartas no nível máximo ficarão com nível 11.

13.2. Formato, Fases e Pontuação | Clash Royale

13.2.1. FASE 1 - QUALIFICATÓRIA

13.2.2. Modo de jogo: Batalha estratégica.

13.2.3. Formato: todos contra todos.

13.2.4. Estrutura: ranking de posição do jogo através da somatória de vitórias.

13.2.5. Número de partidas: 2.

13.2.6. Duração de cada partida: 1 hora.

13.2.7. Partidas: torneio particular.

13.2.8. Datas e horários: As partidas serão agendadas via grupo no Whatsapp dentro das datas das qualificatórias de acordo com o item 4.2.

13.3. Critério de Desempate | Clash Royale

13.3.1. Como critério de desempate na **FASE 1 - QUALIFICATÓRIA**, analisaremos a foto (print) enviada pelo jogador no grupo oficial e consideramos os seguintes itens, em ordem crescente:

1. Mais coroas.
2. Menos derrotas.
3. Menos empates.
4. Menos batalhas jogadas.

13.4. FASE 2 - Final

13.4.1. Modo de jogo: Batalha normal.

13.4.2. Formato: 1 jogador vs 1 jogador.

13.4.3. Estrutura: tabela mata-mata com chaveamento de 16 posições.

13.4.4. Tabela: A tabela de confrontos será criada de forma automática e aleatória pela plataforma Challenge.



SistemaOcemg
FECOOP SULENE | OCEMG | SESCOOP/MG

somoscoop



- 13.4.5. Partidas:** Melhor de 3 (MD3). Significa que os competidores jogarão 3 partidas e é declarado vencedor o jogador que vencer duas partidas, classificando para a próxima fase até definir os 4 Finalistas.
- 13.4.6.** Os quatro jogadores mais bem classificados da modalidade terão que estar presentes na etapa Final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamado o próximo jogador mais bem classificado.
- 13.4.7. Criação de partidas:** A Organização informará no grupo do WhatsApp todos os confrontos juntamente com o contato de cada jogador, é dever do jogador combinar um horário para a realização do jogo dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organização, que será informado através do grupo de whatsapp e site do torneio.
- 13.4.7.1.** Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organização, será aplicado o W.O para o jogador que não tiver disponibilidade, não prejudicando assim o jogador que estiver realizando tentativas para o acontecimento da partida.
- 13.4.7.2.** Em caso de os jogadores terem combinado um horário para o confronto e um jogador descumprir este horário, será aplicado o W.O, não prejudicando assim o jogador que estiver realizando tentativas para o acontecimento da partida.
- 13.4.7.3.** A comprovação dos itens 13.4.7.1 e 13.4.7.2 deverá ser formalizada para a Organização, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.
- 13.4.7.4.** Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organização verificar a justificativa, para tomar a decisão.

