



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.





- 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.

