



SUMÁRIO

1. Da Finalidade	3
2. Justificativa	3
3. Objetivos	3
4. Realização	3
5. Limite de Participação por Modalidade	4
6. Das inscrições	5
7. Das características do torneio	8
8. Da conduta dos jogadores	9
9. Sinuca on-line Regras	11
Sinuca on-line Formato	11
10. EA FC 24 (FIFA 24) Regras	13
EA FC 24 (FIFA 24) Configuração das partidas	13
EA FC 24 (FIFA 24) Formato e fases	14
11. Truco on-line Regras	16
Truco On-line Configuração das partidas	16
Truco On-line Formato	17
12. Free Fire Regras	19
Free Fire Formato	19
Free Fire Sistema de Pontuação	20
13. Clash Royale Regras	21
Clash Royale Formato, Fases e Pontuação	22
Clash Royale Critério de Desempate	22
14. Street Fighter 6 Regras	24
15. League of Legends Regras	26



League of Legends Formato	26
16. Dama on-line Regras	29
Dama on-line Formato	29
17. Xadrez on-line Regras	31
Xadrez on-line Formato	31
18. Fortnite Regras	33
Fortnite Formato e fases	34
Fortnite Sistema de pontuação	35
Fortnite Critério de desempate	36
19. Counter-Strike 2 Regras	37
Counter-Strike 2 PLATAFORMA CHALLENGERMODE	37
Counter-Strike 2 FORMATO E FASES	38
20. Premiação	40
21. Hospedagem e alimentação	40
22. Comissão Organizadora	41



1. Da Finalidade

A **IV Edição do Coopsportes Digital** promovido pelo Sistema Ocemg, busca contribuir, por meio da prática esportiva digital, para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e moral dos participantes.

2. Justificativa

Através das atividades desportivas constrói-se valores, promove-se a socialização e obtém-se uma melhor qualidade de vida. Desta forma, o IV Coopsportes Digital está atrelado ao eixo da Promoção Social – Qualidade de Vida, e ao sétimo princípio do cooperativismo – Interesse pela Comunidade.

3. Objetivos

O Coopsportes Digital tem por objetivos:

- 3.1.** Contribuir, por meio da prática esportiva, para o desenvolvimento integral dos participantes como seres sociais, autônomos, democráticos e participativos;
- 3.2.** Proporcionar o intercâmbio sócio desportivo entre as cooperativas, incentivando-as a estabelecerem metas coletivas, por meio do trabalho cooperativo, de modo a:
 - 3.2.1.** enriquecer a qualidade de vida do público participante;
 - 3.2.2.** proporcionar aos participantes momentos de alegria, descontração e lazer;
 - 3.2.3.** integrar dirigentes, empregados e cooperados das cooperativas, fortalecendo o companheirismo.
 - 3.2.4.** Os jogos do torneio serão FIFA 2024, Sinuca on-line, Truco on-line, Xadrez on-line, Dama on-line, Free Fire, Clash Royale, League of Legends, Street Fitgher 6, Fortnite e Counter-Strike 2.
 - 3.2.5.** Poderão participar: dirigentes, conselheiros, empregados, cooperados, estagiários, jovens aprendizes, cônjuges e filhos destes.



4. Realização

4.1. O IV Coopsportes Digital será realizado em duas etapas: Classificatórias e Final.

4.1.1. As etapas Classificatórias e Final acontecerão para todas as modalidades do torneio.

4.2. As etapas acontecerão conforme apresentado no quadro abaixo:

MODALIDADE	DATA	ETAPA
Todas as modalidades	05 de Agosto a 13 de Setembro	Inscrição
Todas as modalidades	30 de Setembro a 21 de outubro	Etapa Classificatória On-line
Todas as modalidades	09 de novembro	Final presencial

5. Limite de Participação por Modalidade

5.1. O limite total de participantes no evento é de mil e cem (1100) jogadores;

5.2. O limite total de participantes por modalidade é de cem (100) jogadores;

5.3. As vagas serão preenchidas obedecendo a ordem cronológica da inscrição efetuada no site, respeitando o limite total conforme item 5.2;

5.4. O número limite total de participantes por modalidade poderá sofrer alteração de acordo com a demanda de vagas. Caberá à Comissão Organizadora analisar, caso a caso, a possibilidade de aumento do número máximo de participantes em determinada modalidade considerando a capacidade operacional de cada jogo;

5.5. O limite mínimo de inscritos em jogos individuais por modalidade é de dez (15) inscritos;

5.6. Caso a modalidade não receba o número mínimo de inscritos, caberá à Comissão Organizadora pela sua realização ou não;

5.7. Limite de inscrições e número de classificados por modalidade:



MODALIDADES	<i>Nº mínimo de atletas</i>	<i>CATEGORIA</i>	<i>Limite de atletas</i>	<i>Classificam para a final (presencial)</i>
Sinuca on-line	10	INDIVIDUAL	100 atletas	4 atletas
Truco on-line	10	DUPLA	100 atletas	8 atletas
Xadrez on-line	10	INDIVIDUAL	100 atletas	4 atletas
Dama on-line	10	INDIVIDUAL	100 atletas	4 atletas
EA FC 24 (FIFA 24)	10	INDIVIDUAL	100 atletas	4 atletas
Free Fire	10	DUPLA	100 atletas	12 atletas
League of Legends	10	INDIVIDUAL	100 atletas	4 atletas
Clash Royale	10	INDIVIDUAL	100 atletas	4 atletas
Fortnite	10	INDIVIDUAL	100 atletas	8 atletas
CS:GO	10	INDIVIDUAL	100 atletas	4 atletas
STREET FIGHTER 6	10	INDIVIDUAL	100 atletas	4 atletas

5.8. Não há limite de vagas por Cooperativa/modalidade; somente o limite geral de acordo o item 5.2.



6. Das inscrições

- 6.1. As inscrições deverão ser feitas exclusivamente no site: coopspportesdigital.com.br.
- 6.2. A participação é aberta às cooperativas regulares e adimplentes junto ao Sindicato e Organização das Cooperativas do Estado de Minas Gerais - Sistema Ocemg.

Observação: Consideram-se cooperativas regulares e adimplentes todas aquelas que se encontram em dia com os pagamentos das contribuições do Sistema além do envio dos documentos de regularidade da cooperativa. As informações sobre regularidade podem ser obtidas pelo e-mail cadastro@sistemaocemg.coop.br e arrecadacao@sistemaocemg.coop.br.

- 6.3. Poderão participar das diversas modalidades esportivas do IV Coopsportes Digital:

Dirigentes, conselheiros, empregados, estagiários, cooperados, estagiários, jovem aprendiz, cônjuges e filhos de dirigentes, conselheiros, empregados e cooperados de cooperativas do estado de Minas Gerais.

6.3.1. É vedada a participação de:

Terceirizados, familiares (exceto filhos e cônjuges, conforme item 6.3.) e atletas profissionais.

- 6.4. Em todas as modalidades a idade mínima para participação do atleta é de 12 anos completos até o dia 30/09/2024 (Início do torneio).
- 6.5. Os atletas devem realizar uma “Pré-inscrição” através do Site do Coopsportes Digital;
- 6.6. Após a “Pré-inscrição” e havendo vaga, a organizadora do torneio fará a comprovação de vínculo junto à cooperativa por e-mail.



- 6.7.** A pré-inscrição e comprovação de vínculo é um item obrigatório para a participação no torneio, podendo a organizado a não efetivar a inscrição em caso de descumprimento;
- 6.8.** Os atletas inscritos, com menos de 18 anos, deverão apresentar um **Termo de Autorização do Responsável** (anexo I).
- 6.9.** Para o preenchimento do formulário de inscrição é necessário que o participante tenha um conta do Google ativa, só assim será possível realizar o preenchimento.
- 6.10.** A formação de duplas independe de gênero, idade (considerando a faixa etária do torneio) e condição física. As duplas podem ser formadas por cooperativas diferentes, por pessoas de diferentes gêneros, idades e condições.
- 6.11.** A inscrição no torneio implica plena e irrestrita aceitação de todos os termos e condições deste Regulamento.
- 6.12.** As inscrições e alterações devem ser feitas dentro do prazo conforme item 4.12, sendo assim, a equipe/modalidade contará apenas com o número de atletas com inscrições deferidas, inclusive, na etapa Final.
- 6.13.** A inscrição somente será efetivada se as informações e documentos estiverem completos, caso não seja enviado completo a organizadora fará contato antes de iniciar o torneio.
- 6.14.** O jogador deve escolher **apenas um jogo** para participar do evento. Caso inscreva-se em mais de um, o atleta deverá informar a equipe qual a modalidade de escolha, através do e-mail coopSPORTES@sistemaocemg.coop.br.

7. Das características do torneio

- 7.1.** É dever do jogador conferir as publicações no site oficial do evento através do link: coopSPORTESdigital.com.br. No site, dentro de cada sessão das modalidades disponíveis encontram-se vídeos tutoriais de como instalar, acessar e jogar.
- 7.2.** A etapa Classificatória, acontecerá de forma on-line de 30 de setembro a 21 de outubro, e a Final exclusivamente presencial no dia 09 de novembro em Belo Horizonte.



- 7.3.** A conexão com a internet bem como o equipamento necessário para o jogo são de total responsabilidade do jogador, confira nas regras de cada modalidade o procedimento caso haja perda de conexão com a internet.
- 7.4.** Somente os jogadores devidamente inscritos poderão participar do torneio.
- 7.5.** O jogador que for pego usando programas que deixem os oponentes em desvantagem, tais como: *scripts, aplicativos, apps, APK, MACRO, HACK* etc., será imediatamente desclassificado do torneio.
- 7.6.** Os jogadores das modalidades (Free Fire, Clash Royale, Fortnite) devem fazer *check-in*, via aplicativo *WhatsApp*, quinze minutos antes do início da partida, que será agendada previamente pela Organização. O início da partida acontecerá impreterivelmente no horário definido pela Organização, disponível nas informações da modalidade no regulamento. Não será aberto exceções quanto a esse horário.
- 7.7.** O jogador deve tirar um *printscreens* da tela Final da partida com o resultado e enviar no grupo oficial criado pela organizadora para fins de prova da qualificação.
- 7.8.** A Organização não se responsabiliza por problemas técnicos dentro do jogo. Os jogadores são responsáveis pela atualização do jogo e evitar Android Application Pack (Apks) externos e o uso de emuladores. Não reiniciaremos as partidas, caso seja identificado ou caracterizado um problema técnico.
- 7.9.** A tabela de chaves dos jogos Sinuca On-line, EA FC 24, Truco On-line, Clash Royale, League of Legends, Dama On-line e Xadrez On-line e Street Fighter será organizada de forma automática e aleatória pela plataforma Challenge, já no jogo Counter-Strike 2 será feita pela plataforma ChallengerMode, as tabelas de cada modalidade serão divulgadas no site oficial do Coopsportes Digital e no grupo do WhatsApp após o encerramento das inscrições.
- 7.10.** As modalidades: Street Fighter 6, EA FC 24, League of Legends, Xadrez On-line, Truco On-line, Sinuca On-line e Dama On-line serão no formato tabela de chave simples com repescagem, as demais modalidades (Free Fire, Clash Royale, Fortnite e Counter-Strike 2, seguirão um formato único de acordo informado na modalidade.



7.11. A quantidade de grupos e o número de fases de cada modalidade será definido após o término do período de inscrições de cada etapa.

8. Da conduta dos jogadores

- 8.1.** Os jogadores devem se comportar de maneira sociável e amigável para com os adversários, espectadores e membros oficiais do evento.
- 8.2.** Os jogadores deverão estar disponíveis para cerimônias de premiação, fotografias ou qualquer outro evento oficial.
- 8.3.** Os jogadores não devem usar linguagem vulgar enquanto estiverem jogando, dirigir palavras ofensivas, desafios, ironias, gestos obscenos e afins aos adversários. Caso isso ocorra, poderão ser penalizados com desclassificação.
- 8.4.** Não serão permitidos *nicknames* ofensivos e/ou aqueles que a Organização considerar ofensivos.
- 8.4.4.** A troca de *nicknames* só será permitida durante o torneio caso haja justificativa formalizada para a Organização. Caso algum jogador troque de *nickname* sem autorização poderá ser desclassificado após análise da organização.
- 8.5.** Todos os jogadores inscritos para participar do IV Coopsportes Digital terão os direitos de vídeo e imagem cedidos por prazo indeterminado para fins promocionais do Sindicato e Organização das Cooperativas do Estado De Minas Gerais (Sistema Ocemg) referente ao torneio.
- 8.6.** O jogador que for pego se aliando a outro para obter vantagem de qualquer gênero poderá ser desclassificado após análise da organização.
- 8.7.** É dever do competidor se manter e ficar atento às mensagens do grupo do *WhatsApp* criado pela Organização. Não haverá comunicação de forma privada (*inbox*). Caso saia do grupo, o mesmo não receberá informações suficientes para se manter na competição.
- 8.8.** Caso haja desistência, o jogador deverá formalizar à Organização para que seja desclassificado, através do e-mail coopsportes@sistemaocemg.coop.br.



- 8.9.** Caso as regras sejam descumpridas, os jogos não serão reiniciados. As fases do torneio serão rigorosamente seguidas.
- 8.10.** O jogador não poderá chamar terceiros para a sala personalizada. Caso a Organização identifique algum *nickname* não inscrito, o mesmo será retirado da sala.

9. Sinuca on-line | Regras

- 9.1.** Para participar, é imprescindível ter um aparelho celular ou tablet com o jogo 8 Ball Pool instalado, caso seja *Android* você pode baixar pelo link: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.miniclip.eightballpool&hl=pt_BR&gl=US ou caso seja *iOs* pelo link: <https://apps.apple.com/br/app/8-ball-pool/id543186831> , número válido no WhatsApp e acesso à internet.
- 9.2.** Os quatro jogadores mais bem classificados da modalidade terão que estar presentes na Final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamado o próximo jogador mais bem classificado.
- 9.3.** Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, a partida não será reiniciada, a conexão com a internet é responsabilidade de cada jogador.

9.4. Sinuca on-line | Formato

- 9.4.1. Formato:** 1 vs 1 (um jogador contra um jogador).
- 9.4.2. 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 o vencedor;
- 9.4.3. Estrutura:** Tabela mata-mata com repescagem;
- 9.4.4. Tabela:** A tabela de confrontos será criada de forma automática e aleatória pela plataforma Challonge.
- 9.4.5.** Caso a tabela não feche em números de jogadores iguais a 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, assim por diante, ela será reajustada automaticamente podendo avançar ou não alguns jogadores para a próxima fase da tabela.



9.4.6. Taco: Taco inicial (Padrão de começo do jogo). Conforme a imagem abaixo:



9.4.6.1. Caso seja comprovada a utilização indevida do taco durante a partida, a mesma será automaticamente anulada e a vitória será atribuída ao adversário.

9.4.6.2. Caso ambos os jogadores utilizem tacos indevidos, a partida não será anulada. O resultado da partida(s) jogada(s) será(ão) mantido.

9.4.7. 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.

9.4.7.1. 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.



9.4.7.2. A comprovação dos itens 9.4.6.1 deverá ser formalizada para a Organização, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.

9.4.7.3. Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organização verificar a justificativa, para tomar a decisão.

9.4.8. Cidade: Downtown London PUB ou Sydney Marina Bar (conforme a imagem abaixo).



9.5. Ao final da partida, o jogador vencedor deverá enviar para a Organização o print ou uma foto da tela Final como comprovação, como no exemplo abaixo:





10. EA FC 24 (FIFA 24) | Regras

- 10.1.** Para participar, é imprescindível ter um videogame Playstation 4 e o jogo EA Sports FC 24, ou um Playstation 5 com o jogo EA Sports FC 24 na versão ULTIMATE (que lhe garante a versão de PS4 e PS5, você deve deixar instalada a versão de PS4), assinatura na PSN PLUS, número válido no WhatsApp e acesso à internet.
- 10.1.1.** A Organizadora não se responsabiliza caso o jogador não consiga efetuar a partida da modalidade EA FC 24 por não possuir os equipamentos indicados (PLAY 4 ou 5). Caso a partida não aconteça por questão técnica (Cross-play - Multiplataformas) o favorecimento será para o jogador com o Play 4 ou 5 através do W.O.
- 10.2.** Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, deverá reiniciar a partida com o mesmo saldo de gols e o tempo restante.
- 10.3.** Os jogadores devem utilizar times reais, por exemplo Real Madrid, Barcelona, Bayern, seleções também estão permitidas, **somente o time "Soccer Aid" não poderá ser utilizado.**
- 10.4.** Ao Final da partida, o jogador vencedor deverá enviar para a **Organizadora** o print ou uma foto da tela Final como comprovação, como no exemplo abaixo:





10.5. EA FC 24 (FIFA 24) | CONFIGURAÇÃO DAS PARTIDAS

- 10.5.1. **Duração total do jogo:** 8 minutos (4 minutos cada tempo)
- 10.5.2. **Desenho do Gramado:** indiferente
- 10.5.3. **Bola:** padrão
- 10.5.4. **Velocidade do jogo:** normal
- 10.5.5. **Prorrogação:** Não
- 10.5.6. **Pênaltis:** Não
- 10.5.7. **Número de substituições:** 3
- 10.5.8. **Nível:** lendário
- 10.5.9. **Árbitro:** aleatório
- 10.5.10. **Desgaste do Gramado:** leve
- 10.5.11. O jogador convidado para a partida deverá verificar se o adversário definiu o jogo como indicado. Se não o fizer, o jogador convidado deverá sair da sala e pedir para que seu adversário configure a partida corretamente. Caso se recuse ou não o faça, o jogador convidado deverá recorrer à Organização imediatamente.

10.6. EA FC 24 (FIFA 24) | FORMATO E FASES

10.6.1. FASE DE GRUPOS

- 10.6.1.1. **Partidas:** Melhor de 1 (MD1). Significa que os competidores jogarão 1 partida e é declarada vencedora a equipe que vencer.
- 10.6.1.2. **CLASSIFICAÇÃO:** O número de grupos e classificados de cada grupo dependerá do número de inscritos no torneio, a Organização informará a todos os jogadores por meio do grupo oficial do torneio no Whatsapp.
- 10.6.1.3. **Pontuação:**
 - Vitória: 3 pontos
 - Empate: 1 ponto
 - Derrota: 0 pontos
- 10.6.1.4. **Critérios de desempate na fase de grupo (em ordem):**
 - 1) Maior saldo de gols;

obs: O saldo de gols é calculado subtraindo os gols marcados pelos gols sofridos.



- 2) Gols pró (Somente os gols marcado)
- 3) Confronto direto (entre os jogadores) no formato Mata-Mata para definir o classificado, conforme item 10.3.1.5.

10.6.1.5. Tabela: A tabela de confrontos será criada de forma automática e aleatória pela plataforma Challengee.

10.6.2. FASE MATA-MATA: 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.

10.6.2.1. Em caso de empate na MD3, os jogadores devem fazer uma quarta partida denominada gol de ouro, ou seja, o jogador que fizer o primeiro gol, vence.

10.6.3. Final: A Final do torneio será presencial com data e horário de acordo com o item 4.2 deste regulamento.

10.6.4. Os quatro jogadores mais bem classificados da modalidade terão que estar presentes na Final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamado o próximo jogador mais bem classificado.

10.6.5. Criação de partidas: A Organização informará no grupo do WhatsApp qual PSN pertence ao seu adversário, é dever do jogador adicionar e 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.

10.6.5.1. Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organização, poderá ser 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, será analisado pela organização a situação.

10.6.5.2. A comprovação dos itens 10.3.5.1 deverá ser formalizada para a Organização, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.



10.6.5.3. Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organização verificar a justificativa, para tomar a decisão.

11. Truco on-line | Regras

11.1. Para participar, é imprescindível ter um celular android, Apple, computador ou notebook com acesso à internet, o jogo Truco on-line da plataforma Trucoon previamente instalado e número válido no WhatsApp.

11.2. Usaremos as regras da plataforma [Trucoon](https://trucoon.com.br/) que podem ser acessadas através do link: <https://trucoon.com.br/>

11.3. Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, há um tempo de espera da própria plataforma de aproximadamente três minutos. Passado esse tempo, será considerado W.O. para a dupla da qual o integrante com problemas na conexão faz parte.

11.4. Ao final da partida, um dos integrantes da dupla vencedora deverá enviar um print ou foto da tela final para a **Organizadora**, como comprovação.

11.5. As duas duplas (8 jogadores) mais bem classificadas da modalidade terão que estar presentes na Final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamada a próxima dupla mais bem classificada.

11.6. Truco On-line | Configuração das partidas

11.6.1. Manilha Fixas: Habilitado

11.6.2. Pontos disputados: 2

11.6.3. Mão de Ferro: Habilitado

11.6.4. Sala visível para todos?: Habilitado

11.6.5. Curinga (Três e Meio): Desabilitado

11.6.6. Baralho Limpo: Desabilitado

11.6.7. Família Real: Desabilitado

11.6.8. Senha: O jogador que criar a sala escolhe a senha de sua preferência e deve informar aos outros jogadores do confronto.

11.6.9. Ao Final da configuração, a tela deve estar desta forma:



Criar Sala	
⚠ ESSE MODO NÃO CONTABILIZA PONTOS NO RANKING.	
Manilhas Fixas ⓘ <input checked="" type="checkbox"/>	Pontos disputados <input type="checkbox"/> 1 2
Curinga (Três e Meio) ⓘ <input type="checkbox"/>	Família Real ⓘ <input type="checkbox"/>
Baralho Limpo ⓘ <input type="checkbox"/>	Mão de Ferro ⓘ <input checked="" type="checkbox"/>
Sala visível para todos? <input checked="" type="checkbox"/>	Senha <input type="text"/> <input checked="" type="checkbox"/>
CONFIRMAR	

11.7. Truco On-line | Formato

11.7.1. Formato: 2 vs 2 (dois contra dois).

11.7.2. Estrutura: Tabela mata-mata com repescagem;

11.7.3. Caso a tabela não feche em números de jogadores iguais a 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, assim por diante, ela será reajustada automaticamente de acordo com a definição da tabela.

11.7.4. 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.

11.7.4.1. As partidas do Trucoon já são realizadas em 3 jogos, ou seja, os jogadores utilizarão a MD3 que já possui no próprio jogo.

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

11.7.6. Criação de partidas: A **Organizadora** 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.

- 11.7.6.1.** Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organização, poderá ser 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, será analisado pela organização a situação.
- 11.7.6.2.** A comprovação dos itens 11.7.5.1 deverá ser formalizada para a Organização, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.
- 11.7.6.3.** Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organização verificar a justificativa, para tomar a decisão.

12. Free Fire | Regras

- 12.1. Para participar, é imprescindível ter celular ou tablet com acesso à internet e o jogo Free Fire previamente instalado e atualizado, ter número válido no Whatsapp.**
- 12.2.** Os doze jogadores (seis duplas) mais bem classificados da modalidade terão que estar presentes na Final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamada a próxima dupla mais bem classificada.
- 12.3.** Não teremos limitação de nível e habilidade para personagem, ou seja é aberto para qualquer nível, e o jogo não balanceia os personagens, inclusive será permitido o uso de qualquer habilidade, arma, veículo ou personagem.
- 12.4.** Antes do início da partida, a Organização solicitará via *WhatsApp* o nickname de cada jogador. Caso seja identificado algum *nickname* que não pertença ou mencionado anteriormente, o mesmo será banido da sala personalizada.
- 12.5.** Haverá penalidade de 15 pontos para quem utilizar *bugs* dentro do jogo. Ex: *bug* de render e gelo.
- 12.6. Não será permitido o uso de emulador.**



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

12.8. Free Fire | Formato

12.9. Modo de equipe: Dupla.

12.10. Partidas: Criação de partidas através de salas personalizadas (modo clássico);

12.11. Datas e horários:

12.11.1. Dias: Segunda, terça e quarta (nas 3 semanas das Classificatórias)

12.11.2. Horário: 20 horas (horário de Brasília)

12.11.3. Divulgação do ID e senha: 19h45 (horário de Brasília)

12.11.4. Número de quedas: 2 quedas por dia (totalizando 18 quedas)

12.11.5. As partidas serão iniciadas no horário definido (20 horas), os jogadores que não entrarem na partida, terão que esperar o encerramento da mesma para entrar no lobby.

12.12. Modo de jogo: Battle Royale

12.13. Mapas utilizados: Kalahari, Purgatório ou Bermuda;

12.14. Estrutura: sistema de grupos com somatória de pontos;

12.15. Nível mínimo: 0

12.16. Free Fire | Sistema de Pontuação

12.17. Será contabilizado 1 (um) ponto por abate somado com a pontuação por posição, conforme a tabela que segue:

BOOYAH.....12 pontos

2º lugar.....9 pontos

3º lugar8 pontos

4º lugar7 pontos

5º lugar6 pontos

6º lugar5 pontos

7º lugar4 pontos

8º lugar3 pontos

9º lugar2 pontos



10º lugar1 ponto

11º lugar0 ponto

12º lugar0 ponto

12.18. Se estiverem empatados por pontuação, o desempate será feito considerando os critérios abaixo, especificamente nesta ordem:

1 - Soma de Booyahs (vitórias);

2 - Soma de abates;

3 - Colocação na última queda em que os jogadores empatados participaram juntos;

4 - Soma de pontos de dano na última queda em que cada um dos jogadores empatados participaram;

5 - Confronto direto adicional entre os jogadores empatados.

12.19. Referente a final presencial, as pontuações de todos os jogadores serão reiniciadas.

13. Clash Royale | Regras

13.1.1. Para participar, é imprescindível ter um celular Android ou iOS com acesso a internet, 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> e número válido no Whatsapp.

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.

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. Clash Royale | Formato, Fases e Pontuação

13.2.1. FASE 1 - Classificatória

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.

13.2.9. Classificação: os 16 melhores classificados na tabela passam de fase.

13.3. Clash Royale | Critério de Desempate

13.3.1. Como critério de desempate na **FASE 1 - Classificatória**, 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 - Mata-Mata

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 8 posições (16 jogadores).

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

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, poderá ser 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, será analisado pela organização a situação.

13.4.7.2. A comprovação do item 13.4.7.1 deverá ser formalizada para a Organização, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.

13.4.7.3. Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organização verificar a justificativa, para tomar a decisão.

14. Street Fighter 6 | Regras

14.1. Para participar, é imprescindível ter um PC, Notebook, Playstation ou XBOX, ter o jogo Street Fighter 6 instalado, uma CAPCOM ID (que você pode criar no site oficial da [Capcom](#)), conta em alguma das seguintes plataformas: Steam, PSN, Xbox Network, conexão com a internet e número válido no WhatsApp.

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

14.3. Todos os personagens são liberados, porém não será permitido o uso de skins que a organização julgar desrespeitosa ou que não seja adequada ao ambiente do torneio. Recomenda-se que os jogadores usem a skin e cor padrão de seu personagem.

14.4. Formato | Street Fighter 6

14.4.1. Modo de jogo: Versus.

14.4.2. Formato: 1 jogador x 1 jogador.

14.4.3. Personagens permitidos: todos.



14.4.4. Estrutura: Tabela mata-mata com repescagem;

14.4.5. Tabela: A tabela de confrontos será criada de forma automática e aleatória pela plataforma Challonge.

14.4.6. Total de rounds: 3

14.4.7. Tempo total de cada round: 99 segundos.

14.4.8. Estágios permitidos: todos.

14.4.9. Caso a tabela não feche em números de jogadores iguais a 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, assim por diante, ela será reajustada automaticamente podendo avançar ou não alguns jogadores para a próxima fase da tabela.

14.4.10. 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.

14.4.11. As partidas serão agendadas via Whatsapp dentro das datas das Classificatórias de acordo com o item 4.2.

14.4.12. 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.

14.4.13. 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.

14.4.13.1. Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organização, poderá ser 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, será analisado pela organização a situação.

14.4.13.2. A comprovação dos itens 14.5.10.1 deverá ser formalizada para a Organização, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.



14.4.13.3. Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organização verificar a justificativa, para tomar a decisão.

15. League of Legends | Regras

15.1. Para participar, é imprescindível ter um PC ou Notebook, uma conta [RIOT GAMES](#), ter o jogo LEAGUE OF LEGENDS instalado e conexão com a internet e número válido no Whatsapp.

15.2. 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.

15.3. Durante toda a participação no torneio, o jogador só poderá competir com uma única conta no jogo League of Legends. Caso o jogador possua uma conta alternativa, ele deverá optar por qual deseja inscrever para participar do torneio.

15.4. Na sala personalizada dentro do LOL, o jogador que for o “dono do grupo” só poderá iniciar a partida quando seu adversário der o “ok” via chat do jogo.

15.5. Nas “Classificatórias”, os jogadores podem solicitar 10 minutos de intervalo antes de iniciar a próxima partida.

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

15.7. League of Legends | Formato

15.7.1. Mapa: Howling Abyss.

15.7.2. Formato: 1 vs 1 (um jogador contra um jogador).

15.7.3. Criação de partidas: Através de salas personalizadas criadas pelos próprios jogadores.

15.7.4. Elo mínimo: Sem restrição de elos.

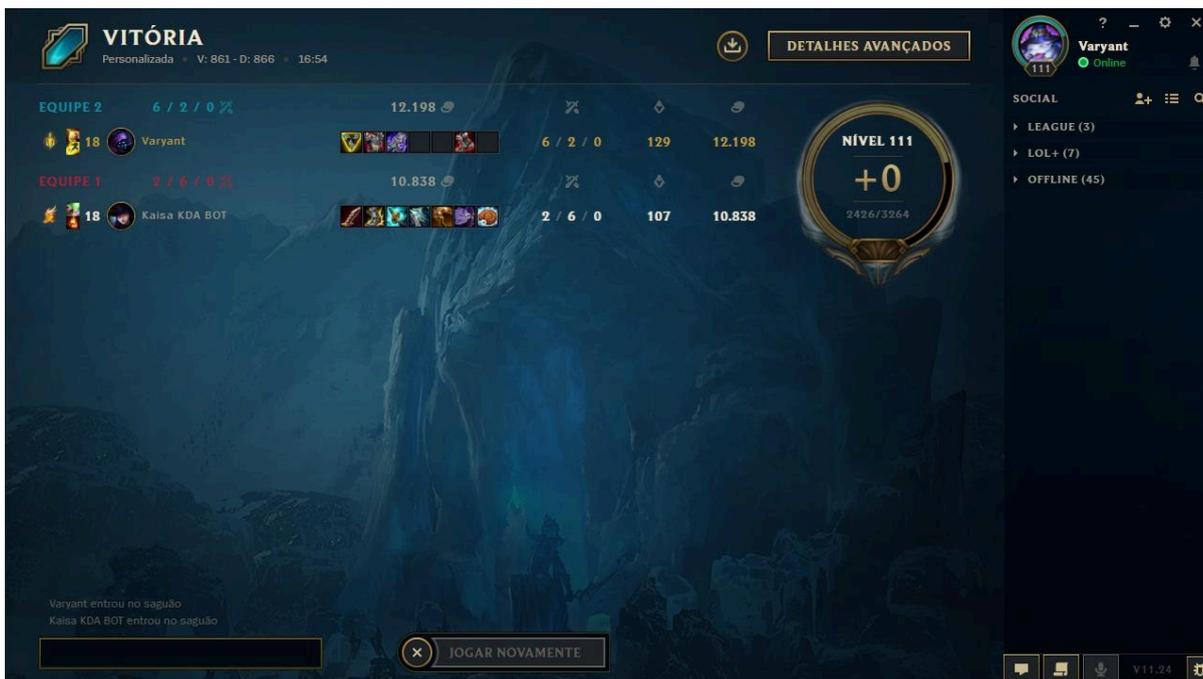
15.7.5. Quantidade mínima de campeões adquiridos: 15 campeões

15.7.6. Tipo de jogo: Alternada torneio.

15.7.7. Estrutura: Tabela mata-mata com repescagem



- 15.7.8. Tabela:** A tabela de confrontos será criada de forma automática e aleatória pela plataforma Challenge.
- 15.7.9. Caso a tabela não feche em números iguais a 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128 de jogadores, ela será reajustada automaticamente podendo avançar ou não os jogadores para a próxima fase da tabela.**
- 15.7.10. 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.
- 15.7.11.** As partidas serão agendadas via Whatsapp dentro das datas das Classificatórias de acordo com o item 4.2.
- 15.7.12. 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.
- 15.7.12.1.** Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organização, poderá ser 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, será analisado pela organização a situação.
- 15.7.12.2.** A comprovação dos itens 15.7.12.1 deverá ser formalizada para a Organização, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.
- 15.7.12.3.** Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organização verificar a justificativa, para tomar a decisão.
- 15.7.13.** Segue abaixo um exemplo de imagem do print que deve ser enviado para Organização:



Tela de estatística exibida ao Final da partida de League of Legends

15.8. League of Legends | Definição de Vencedor

15.9. O participante de cada partida será nomeado vencedor ao atingir um dos critérios relacionados abaixo:

- O primeiro que eliminar seu oponente (first blood);
- O primeiro que alcançar 100 (cem) de farm;
- O primeiro que destruir a torre do seu oponente.

16. Dama on-line | Regras

16.1. Para participar, é imprescindível ter um celular Android ou iOS com acesso a internet, ter baixado o jogo Dama na Google Play através do link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gamovation.quickcheckers> ou na Apple Store através do link: <https://apps.apple.com/us/app/checkers-on-line-offline/id1490271170> e número válido no Whatsapp.



16.2. 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.

16.3. Dama com captura: Se em sua diagonal houver uma outra peça, sendo essa da cor adversária, a captura só pode ser efetuada se houver uma ou mais casas vazias após a peça adversária, a captura é obrigatória. A dama não é obrigada a ficar em uma casa após a peça capturada.

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

16.5. Dama on-line | Formato

16.5.1. Formato: 1 vs 1 (um jogador contra um jogador);

16.5.2. Estrutura: Tabela mata-mata com repescagem;

16.5.3. Tabela: A tabela de confrontos será criada de forma automática e aleatória pela plataforma Challonge;

16.5.4. Caso a tabela não feche em números de jogadores iguais a 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, assim por diante, ela será reajustada automaticamente podendo avançar ou não alguns jogadores para a próxima fase da tabela.

16.5.5. 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;

16.5.6. Em caso de empate de pontuação, os jogadores devem jogar uma nova partida para se ter o desempate;

16.5.7. 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.

16.5.7.1. Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organização, poderá ser 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, será analisado pela organização a situação.

- 16.5.7.2.** A comprovação dos itens 16.5.6.1 deverá ser formalizada para a Organização, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.
- 16.5.7.3.** Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organização verificar a justificativa, para tomar a decisão.
- 16.5.8.** Ao Final da partida, o jogador vencedor deverá enviar para a Organização o print ou uma foto da tela Final como comprovação, como no exemplo abaixo:



17. Xadrez on-line | Regras

- 17.1.** Para participar, é imprescindível ter um celular/tablet ou PC/notebook com acesso a internet e ter baixado o jogo Xadrez - Jogar e Aprender na Google Play através do link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.chess> ou na Apple Store



através do link: <https://apps.apple.com/us/app/chess-play-learn/id329218549>
ou acesse pelo PC através do link: <https://www.chess.com/pt-BR> e número
válido no Whatsapp.

- 17.2.** 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.
- 17.3.** Usaremos as regras da plataforma Chess.com que podem ser acessadas através do link: <https://www.chess.com/pt/regras-do-xadrez>.
- 17.4.** Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, a partida não será reiniciada, a conexão com a internet é responsabilidade de cada jogador.

17.5. Xadrez on-line | Formato

- 17.5.1. Formato:** 1 vs 1 (um jogador contra um jogador).
- 17.5.2. Estrutura:** Tabela mata-mata com repescagem;
- 17.5.3. Tabela:** A tabela de confrontos será criada de forma automática e aleatória pela plataforma Challonge.
- 17.5.4.** Caso a tabela não feche em números de jogadores iguais a 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, assim por diante, ela será reajustada automaticamente podendo avançar ou não alguns jogadores para a próxima fase da tabela.
- 17.5.5. 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.
- 17.5.6.** Em caso de empate de pontuação, os jogadores devem jogar uma nova partida para se ter o desempate.
- 17.5.7. 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.
- 17.5.7.1.** Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organização, poderá ser 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, será analisado pela organização a situação.

- 17.5.7.2.** A comprovação do item 17.5.6.1 deverá ser formalizada para a Organização, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.
- 17.5.7.3.** Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organização verificar a justificativa, para tomar a decisão.
- 17.5.7.4.** Ao Final da partida, o jogador vencedor deverá enviar para a Organização o print ou uma foto da tela Final como comprovação, como no exemplo abaixo:



18. Fortnite | Regras

- 18.1.** Para participar, é imprescindível ter um PC ou Notebook ou Playstation ou XBOX ou Nintendo Switch com acesso a internet e ter o jogo Fortnite instalado e atualizado.
- 18.2.** Os oito 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.



- 18.3.** Todas as armas e veículos serão permitidos.
- 18.4.** Quando o jogador estiver na sala personalizada, pronta para jogar, deverá dar um “ok” via Whatsapp para a comissão organizadora, atestando que se encontra apto para começar a partida.
- 18.5.** Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, a partida não será reiniciada, a conexão com a internet é responsabilidade de cada jogador.
- 18.6.** O jogador deve tirar um print ou foto legível da tela de estatísticas contendo os abates e sua colocação e enviar para a Organização via formulário a Final de cada partida para fins de prova de quantidade de abates e colocação, caso esses prints não sejam enviados o jogador não receberá pontuação. Esse é o link do formulário:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeDqP87L5xjEzfO4xcy4c9vL-iKd8d6E2EZbs8y6xjXWOxqCA/viewform>



Tela de estatística exibida ao Final da partida de Fortnite

- 18.7.** A Organização não reiniciará as salas personalizadas por vazamento de senha, isso é total desrespeito e contra as regras do torneio.



18.8. FORTNITE | FORMATO E FASES

- 18.8.1. Fases:** A quantidade de grupos e fases serão definidas após o término das inscrições.
- 18.8.2. Estrutura:** Sistema de grupos com até 100 jogadores em cada sala (esse número pode variar de acordo com o número de inscritos) e somatória de pontos.
- 18.8.3. Formato:** individual (solo).
- 18.8.4. Modo:** Sem construção
- 18.8.5. Mapa:** Padrão da temporada.
- 18.8.6. Criação de partidas:** Através de salas personalizadas enviadas pelo Whatsapp.
- 18.8.7. Nível dos jogadores:** Sem restrição de nível.
- 18.8.8. Datas e horários:**
- 18.8.8.1. Dias:** Segunda, terça e quarta (nas 3 semanas das Classificatórias)
 - 18.8.8.2. Horário:** 20 horas (horário de Brasília)
 - 18.8.8.3. Divulgação da senha:** 19h45 (horário de Brasília)
 - 18.8.8.4. Número de salas:** 2 salas por dia (totalizando 18 salas)
 - 18.8.8.5.** As partidas serão iniciadas no horário definido (20 horas), os jogadores que não entrarem na partida, terão que esperar o encerramento da mesma para entrar no lobby.

18.9. FORTNITE | SISTEMA DE PONTUAÇÃO

- 18.9.1.** Caso o jogador não envie a tela de pontuação através do link no item 18.6 ele ficará sem a pontuação daquela partida.
- 18.9.2. Caso a foto enviada esteja ilegível ou com alguma informação cortada, o jogador ficará sem a pontuação daquela partida.**
- 18.9.3. Replays de partidas não serão aceitos para contabilização da pontuação.**
- 18.9.4.** Serão contabilizados 10 pontos por eliminação. O total desses pontos será somado com a pontuação por posição, que segue:



10 PONTOS POR KILL	
1º LUGAR	100 PONTOS
2º LUGAR	90 PONTOS
3º LUGAR	80 PONTOS
4º LUGAR	70 PONTOS
5º LUGAR	60 PONTOS
6º LUGAR	50 PONTOS
7º LUGAR	40 PONTOS
8º LUGAR	30 PONTOS
9º LUGAR	20 PONTOS
10º LUGAR	10 PONTOS
11º LUGAR	5 PONTOS
12º LUGAR	1 PONTO
13º AO 100º LUGAR	0 PONTO

Este evento não é patrocinado, apoiado ou administrado pela Epic Games, Inc.

18.9.5. Por exemplo: o jogador ficou em 4º lugar na partida e fez seis (6) eliminações. 4º lugar = 70 pontos (posição) + 60 pontos (10 pontos por cada eliminação), totalizando 130 pontos.

18.9.6. A cada nova etapa do torneio as pontuações de todos os jogadores serão reiniciadas.

18.10. FORTNITE | CRITÉRIO DE DESEMPATE

18.10.1. Se dois ou mais jogadores estiverem empatados por pontuação, o desempate será feito considerando os critérios abaixo, especificamente nesta ordem:

- 1 - Soma de vitórias;
- 2 - Soma de abates;
- 3 - Colocação na última queda em que os jogadores empatados participaram juntos;

18.10.2. Caso a foto enviada esteja ilegível ou cortada, o jogador perde o direito de análise de critérios para desempate.



19. Counter-Strike 2 | Regras

- 19.1.1.** Para participar, é imprescindível ter um computador ou notebook, ter o jogo Counter-strike 2 instalado, número no whatsapp, uma conta no site Challengermode e acesso à internet.
- 19.1.2.** Para acessar o torneio é necessário se cadastrar na plataforma [Challengermode](#). Nossa equipe enviará o link do torneio através do Whatsapp do evento.
- 19.1.3.** O torneio ocorrerá no formato de eliminação simples, os jogadores se enfrentam em partidas MD3. Os lados são definidos na própria plataforma.
- 19.1.4.** Cada jogador poderá utilizar o pause (pause ou pause) apenas 3 vezes por partida com a duração de 1 minuto.
- 19.1.5.** Não existem restrições quanto a patentes e níveis para os participantes.
- 19.1.6.** É necessário possuir conta STEAM pessoal válida e com Counter Strike 2 adquirido.
- 19.1.7.** Não será permitido voltar o backup uma vez que o round já tenha iniciado.
- 19.1.8.** A plataforma possui um sistema de backup de round, então caso aconteça algum problema na partida, a Organização utilizará esse sistema, caso a plataforma não permita utilizar, a partida será reiniciada.
- 19.1.9.** O procedimento para conectar no servidor será pela sala de confronto da Challengermode.

19.2. COUNTER-STRIKE 2 | PLATAFORMA CHALLENGERMODE

- 19.2.1.** O email dos jogadores na Challengermode deve ser o mesmo usado em sua conta STEAM, caso contrário não conseguirá efetivar o cadastro.
- 19.2.2.** Cada jogador da equipe precisa ter o perfil da STEAM público para concluir o cadastro dentro da plataforma Challengermode.
- 19.2.3.** No momento do cadastro na plataforma, ele poderá vincular a conta da Twitch ou do Discord somente se o email utilizado em uma dessas duas plataformas for igual ao email da Steam, caso contrário não conseguirá conectar a STEAM.



19.2.4. O perfil de cada jogador na plataforma Challengermode deverá ser público.

19.2.5.

19.3. COUNTER-STRIKE 2 | FORMATO E FASES

19.3.1. Modo de jogo: 1 vs 1 (um contra um).

19.3.2. Partidas: Partida única (MD3) - Os jogadores jogam 3 (três) partidas e é declarado vencedor o jogador que vencer 2 (duas).

19.3.3. Modo de jogo: Aim Standard

19.3.4. Número máximo de rounds: 18 rounds

19.3.5. Mapa: aim-map

19.3.6. CRITÉRIO DE DESEMPATE: Caso houver empate em uma partida o mesmo entrará em overtime de forma automática.

19.3.7. Será utilizado um sistema de chave mata-mata que será gerado de forma automática e aleatória pela plataforma Challengermode, a tabela poderá ser acessada pelo link: coopsportesdigital.com.br após as inscrições.

19.3.8. FASE Classificatórias: As partidas serão agendadas via Whatsapp dentro das datas das Classificatórias de acordo com o item 4.2 deste regulamento.

19.3.9. FASE Final: A etapa Final será presencial com data e horário de acordo com o item 4.2 deste regulamento.

19.3.10. 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.

19.3.11. Criação de partidas: A plataforma ChallengerMode criará a tabela de confrontos de forma totalmente automática, assim que definida 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. Após a combinação do horário do confronto, devem informar a Organização para a configuração da partida na plataforma ChallengerMode



- 19.3.11.1.** Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organização, poderá ser 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, será analisado pela organização a situação.
- 19.3.11.2.** A comprovação do item 19.3.11.1 deverá ser formalizada para a Organização, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.
- 19.3.11.3.** Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organização verificar a justificativa, para tomar a decisão.

20. Premiação

- 20.1.** Os jogadores classificados em primeiro, segundo e terceiro lugar de cada modalidade na Etapa Final, receberão as premiações de acordo com a sua colocação, conforme abaixo:
- 1º Lugar: 1 (uma) Cadeira Gamer, 1 (um) Troféu e 1 (uma) medalha
 - 2º Lugar: 1 (um) Mouse e 1 (um) Teclado Gamer, 1 (um) Display e 1 (uma) medalha;
 - 3º Lugar: 1 (um) Headset, 1 (um) Display e 1 (um) medalha.
- 20.1.1.** Nas modalidades de dupla (Truco) e (Free Fire), a dupla receberá o prêmio, de acordo item **20.1** somente o troféu será único para a dupla, os outros itens serão para os 2 componentes.
- 20.2.** Na Etapa Final presencial, que será realizada no dia 09 de novembro, será entregue aos vencedores apenas o troféu e a medalha, os demais prêmios serão enviados para o endereço dos competidores vencedores, até o dia 31/12/2024 poderá haver alteração na forma de entrega;



20.2.2 Os resultados do torneio na grande final presencial, poderá ser questionado, por escrito através de documento oferecido pela comissão organizadora até o momento da entrega do troféu e medalha da modalidade, após esse momento não será aceito alterações de resultados.

20.3. Não há premiações para as Etapas Classificatórias.

20.4. Os equipamentos que serão oferecidos pela organização no dia 09 de novembro, juntamente com as orientações necessárias para os jogadores, serão enviados através de e-mail até o dia 01/11/2024.

Observação: O jogador classificado para a final, terá que obrigatoriamente ter enviado a documentação exigida pelo torneio, caso não seja enviado após a classificação para a final será desclassificado, passando a vaga para o próximo da modalidade.

21. Hospedagem e alimentação

21.1. As hospedagens para participação na Etapa Final presencial que será realizada no dia 09 de novembro (sábado), serão oferecidas pelo SESCOOP-MG, exclusivamente para os atletas finalistas que residam a 70 km ou mais de Belo Horizonte. O check in ocorrerá no dia 08/11/2024 a partir das 14:00 e o check out no dia 09/11/2024 até as 10:00. A Etapa Final presencial acontecerá no endereço AV. Pres. Antônio Carlos, 681 - Lagoinha, Belo Horizonte - MG, 31210-010.

21.2. Finalistas menores de 18 anos, terão direito à um acompanhante, seu responsável legal, na hospedagem fornecida pelo SESCOOP-MG;

21.3. Os Finalistas deverão informar , a necessidade de hospedagem em caso de classificação para a etapa Final, após o resultado das Classificatórias o atleta Finalista deverá confirmar a necessidade de hospedagem , através do e-mail:



coopsportes@sistemaocemg.coop.br; a confirmação ou alteração desta informação, deverá ser feita até o dia 28/10/2024, impreterivelmente.

- 21.4.** O “TERMO DE RESPONSABILIDADE DE HOSPEDAGEM”, será disponibilizado pela organização para preenchimento ao atleta e envio conforme item 21.3;
- 21.5.** Além da regra especificada acima, não serão admitidos quaisquer acompanhantes nos apartamentos reservados pelo SESCOOP-MG, mesmo que seja representante da Cooperativa, ocupante de cargos diretivos ou dos conselhos;
- 21.6.** Os Finalistas e seus acompanhantes, quando for o caso terão direito a um (01) café da manhã fornecido pelo hotel e alimentação no evento da grande Final no dia 09/11/2024; não incluindo jantar.

22. Comissão Organizadora

- 22.1.** Quaisquer ocorrências não previstas anteriormente serão decididas pela Comissão Organizadora, composta pelo “SISTEMA OCEMG”, cujas definições serão finais e definitivas.
- 22.2.** Contato com a Organização, e-mail: coopsportes@sistemaocemg.coop.br, telefone (31) 3025-7081.
- 22.3.** As decisões da Comissão Organizadora do torneio são únicas e incontestáveis, não cabendo quaisquer espécies de recursos ou apelações.

Belo Horizonte/MG, 05 de julho de 2024.