



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

# **Regulamento da Associação Atlética Acadêmica de E-Sports 10.000 A.C. - UTFPR Medianeira para Torneios e Ligas de Hearthstone**

## **1. DAS DEFINIÇÕES E INFORMAÇÕES GERAIS**

### **1.1 Organização**

A Associação Atlética Acadêmica de E-Sports 10.000 A.C. - UTFPR Medianeira, também designada pela sigla, A.A.A.E-Sports 10.000 A.C. ou como Atlética 10K AC, fica definida e será mencionada neste documento como organização.

\*A Atlética 10K AC é vinculada a instituição de ensino superior UTFPR – Campus Medianeira.

### **1.2 Sobre o regulamento**

Este documento tem como finalidade regulamentar os torneios e ligas da modalidade Hearthstone realizados pela organização definida neste documento.

### **1.3 Versão do regulamento**

Esta é a versão 1.1 do regulamento criado pela Associação Atlética Acadêmica de E-Sports 10.000 A.C. - UTFPR Medianeira para Torneios e Ligas de Hearthstone.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

#### **1.4 Utilização deste regulamento por terceiros**

Este regulamento pode ser alterado e utilizado por terceiros, porém a Associação Atlética Acadêmica de E-Sports 10.000 A.C. - UTFPR Medianeira, também designada pela sigla, A.A.A.E-Sports 10.000 A.C. ou como Atlética 10K AC não se responsabiliza por nenhum evento o qual ela não seja a organizadora.

A organização definida na seção “Organização” deve obrigatoriamente ser alterada caso algum terceiro deseje utilizar este regulamento.

Algumas regras de classificação e pontuação para liga são específicas para eventos universitários. Caso o evento a ser realizado não seja universitário e seja uma liga, sugerimos que as altere ou informe na página do evento que estas não são válidas para não ter nenhum problema em seu evento.

No caso de alterações, terceiros que forem utilizar este regulamento devem incluir na seção “Versão do regulamento” um parágrafo contendo o texto “Alterado por ” + nome da organização ou indivíduo que fez a alteração. Ex.: “Alterado por Atlética da Taverna”.

Este regulamento foi redigido da forma mais genérica possível para que outros também possam alterá-lo e utilizá-lo de forma fácil. Caso este regulamento não esteja no formato editável na página do evento, você pode encontrar o arquivo editável no endereço [10kac.com.br](http://10kac.com.br) ou solicitá-lo enviando uma mensagem na fanpage [facebook.com/a10kac](https://facebook.com/a10kac) ou e-mail [aaaes10k@gmail.com](mailto:aaaes10k@gmail.com). Caso este documento tenha sido editado por alguma organização ou indivíduo, poderá ser encontrado/solicitado apenas o arquivo utilizado como base nos endereços citados neste paragrafo. Independente das alterações feitas neste documento, a seção referente a utilização



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

deste por terceiros e este paragrafo devem ser mantidos, e permitido que outros possam utilizar o documento. Qualquer outra menção a Atlética 10K AC que não esteja nesse paragrafo pode ser retirada e/ou substituída, para retirar as menções a Atlética 10K AC também deste paragrafo a organização ou indivíduo que for alterar este documento tem que disponibilizar o regulamento alterado online em formato editável.

### **1.5 Sobre o evento**

Os eventos realizados pela organização e regulamentados por este documento tem como objetivo promover a prática de E-Sports e o cenário competitivo do Hearthstone no Brasil, visando sua evolução no meio universitário.

### **1.6 Definição dos termos**

Jogo ou Modalidade: Hearthstone

Fornecedor: É a editora, produtora ou outro órgão responsável pelo jogo e/ou servidores utilizados na modalidade. O fornecedor desta modalidade é a Blizzard.

Administrador: Pessoa associada a organização e responsável por gerenciar o evento e/ou auxiliar os jogadores caso estes tenham dúvidas.

Jogador: Pessoa que possui uma conta própria no jogo e/ou junto ao fornecedor.

Jogador Universitário: Pessoa que possui uma conta própria no jogo e/ou junto ao fornecedor, e que possui registro acadêmico ativo na instituição a qual a organização possui vínculo (jogador universitário interno) ou outra instituição de ensino superior (jogador universitário externo).



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

**Partida:** Uma única partida dentro do jogo, que define 1 vitória ou 1 derrota a um dos jogadores, e o oposto ao seu oponente.

**Duelo:** É um conjunto de partidas, disputadas por dois jogadores. Exemplo: Em uma Melhor de 3 (md3), o duelo pode ter até 3 partidas, sendo que vence o duelo o jogador que ganhar 2 partidas.

**Rodada:** É um conjunto de duelos, e representa uma etapa do torneio. Exemplo: 8ª de Final é uma rodada, 4ª de Final é a rodada seguinte.

**Plataforma ou Plataforma de Gerenciamento:** É a plataforma utilizada pela organização para gerenciar o torneio/liga. A plataforma utilizada é a Battlefy.

**Evento:** pode-se referir a um Torneio ou uma Liga. Caso o evento seja uma Liga, esta poderá ser formada por um número “X” de torneios, ou outro formato definido pela organização.

**Área de jogo:** Área restrita determinada pela organização em eventos presenciais, reservada para jogadores dos duelos correntes. Nesta área também se encontram os equipamentos que serão utilizados pelos jogadores nos duelos.

**Discord:** Ferramenta para criar canais de chat áudio/texto utilizado pela organização como canal principal de comunicação com os jogadores. O termo “Discord” é definido e citado neste documento como sendo o canal da organização na ferramenta “Discord” para se comunicar com os jogadores da modalidade durante o evento, o link para entrar neste canal estará definido na seção de contato na página do evento na Battlefy.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

Screenshot(PrintScreen): Captura de tela.

Endereço Postal: O endereço postal é a localização completa de um destinatário de correio.

## **2. DAS REGRAS GERAIS**

É preciso ler as Regras antes do início do torneio, não será considerado caso o jogador aponte desconhecimento das mesmas. Ao se inscrever no evento o jogador automaticamente aceita as regras e termos presentes neste regulamento, mesmo que não o tenha lido.

Todas as partidas serão disputadas no servidor Americas e cada jogador deve ter uma conta neste servidor para participar.

O jogador não tem permissão para compartilhar sua conta ou permitir que outro jogador jogue na sua posição. Jogar na conta de outro jogador ou solicitar, induzir, estimular alguém a jogar na conta de outro jogador é proibido e acarretará em punição. Caso seja comprovado que mais de 1 (um) jogador está participando do evento através da mesma conta, a mesma será eliminada do evento, podendo ser encaminhado um relatório para o fornecedor.

Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de jogadores, cronograma e penalidades por mau comportamento dependem apenas das decisões da organização, que são finais. As decisões da organização, em respeito a essas regras, não podem ser objeto de recurso e não darão origem a qualquer reclamação por danos monetários ou qualquer outra medida legal.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

Estas regras podem ser alteradas, modificadas ou complementadas pela organização a fim de assegurar partidas justas e a integridade do evento.

Nenhum jogador ou administrador do evento pode participar, tanto de forma direta quanto indireta, em apostas com os resultados de qualquer duelo ou partida do evento.

Nenhum jogador pode se recusar ou se negar a executar as instruções dos administradores ligadas ao evento.

A organização se reserva o direito de julgar como vir necessárias todas as situações não incluídas nos termos das regras que constam neste documento. Se houver algo que não esteja coberto por este documento, o julgamento da organização e/ou do administrador será a decisão.

Todas as decisões da organização e dos administradores são finais e absolutas, e não serão revistas. Não existe processo de apelação.

## **2.1 Comunicação**

A comunicação entre jogador e administrador será feita pelo Discord. Todos os jogadores devem juntar-se ao Discord pelo menos 15 minutos antes do início do torneio, e estar no canal durante o torneio, é a única forma da organização de contatá-lo.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

Todos os administradores responsáveis pela comunicação podem ser encontrados no Discord. O link para o Discord estará na seção de informações para contato na página do evento na Battlefy.

Caso tenha algum problema ou dúvida o jogador pode facilmente se comunicar com um administrador pelo Discord.

Problemas serão resolvidos com os administradores no Discord. Se os participantes não responderem, isso pode desclassificá-los, apenas a organização e os administradores podem decidir sobre o resultado.

A comunicação entre os jogadores deve ser feita pelo chat da Battlefy, Discord ou ferramenta de chat disponível no jogo.

Caso jogador tenha alguma dúvida ele deve certificar-se de perguntar e saná-la pelo Discord antes do término do check-in, qualquer questão após esse período, mesmo que de simples resolução pode não ser feita ou revertida, cabendo unicamente ao administrador decidir.

O Discord será utilizado para comunicação durante o torneio, caso jogador tenha alguma dúvida sobre o torneio antes ou após o mesmo ocorrer, ela deve ser enviada para o e-mail da organização que estará na seção de informações para contato na página do evento na Battlefy.

Caso a organização troque o Discord por outra ferramenta de comunicação, ela estará na seção de informações para contato na página do evento na Battlefy.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

As screenshots devem ser enviadas utilizando o serviço Imgur ou Lightshot, os serviços podem ser acessados nos respectivos links: <http://imgur.com> e <https://prnt.sc>. Caso ambos os serviços Imgur e Lightshot não estejam funcionando, a organização apontará um serviço ou solução para substituí-lo.

Se por algum motivo a organização e/ou administradores ficarem impossibilitados de acessar o Discord para dar suporte e se comunicar com os jogadores, o evento deve continuar conforme programado. Se ocorrer algum problema, os jogadores deverão enviar uma descrição e evidências em screenshot para o e-mail da organização expondo o problema. Num primeiro momento é válido o resultado do evento, e fica sob decisão da organização após avaliar as evidências enviadas, tomar ou não decisões a respeito das mesmas.

Jogador não pode ofender a dignidade ou integridade de um País, pessoa ou um grupo de pessoas por meio de palavras ou atos de desprezo ou ações de raça, cor de pele, etnia, nação, origem social, gênero, língua, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, status financeiro, idade ou qualquer outro status de orientação sexual.

O jogador não pode dar, fazer, publicar, autorizar ou endossar qualquer declaração ou ação designada a ter um efeito prejudicial aos interesses do evento, da organização, parceiros da organização ou seus associados.

Respeite todos os jogadores e administradores. É proibido ofender um organizador do evento ou oponente, caso isso ocorra resultará em punição, com possibilidade de eliminação do evento.

## **2.2 Conectividade**





Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

A organização não é responsável pela desconexão e vai considerar como uma derrota. Consideramos desconectar:

- Erros
- Problemas com o servidor do fornecedor
- Problemas técnicos
- Problemas com a Internet
- Problemas de energia
- Fechar o jogo acidentalmente
- Qualquer coisa que te tire do jogo.

A organização não é responsável por qualquer Bug durante os jogos, tais como:

- Congelamento do jogo
- Interação errada do Card
- Impossibilidade de jogar Cards
- Desconexões aleatórias

A organização não é responsável por nenhum Bug na Battliefy.

Desconexões de qualquer natureza ou atrasos nunca deve exceder 10 minutos. Uma vez que um dos jogadores fizer verificação de presença para o duelo na Battliefy, uma contagem regressiva de 10 minutos começará. Se o seu oponente não fizer a verificação dentro destes 10 minutos, ele será desqualificado e o jogador que está presente avançará para a próxima rodada. Quando um jogador se desconectar completamente é uma derrota de duelo padrão (não igualar, se o jogador conseguir reconectar dentro de 10 minutos, nesse caso os dois podem prosseguir para a sua próxima partida). Vamos permitir que os jogadores interajam antes de tomar uma decisão, mas, em última análise, 10 minutos é o limite e podemos impô-lo. Caso nenhum dos dois jogadores confirmem presença os dois serão desclassificados, e o



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

oponente que enfrentaria o vencedor do duelo entre os dois jogadores na rodada seguinte avançará na tabela.

O jogador não pode realizar DDOS ou outra técnica similar aos seus oponentes.

### **2.3 Divulgação**

A organização poderá utilizar logos e materiais de parceiros na divulgação dos eventos. O jogador poderá fazer divulgação da marca de seu patrocinador, caso tenha um, através do seu stream ou outro meio, desde que não utilize qualquer material gerado ou disponibilizado pela organização em quaisquer meios ou canais de comunicação. Caso não haja nenhuma menção a patrocinador, o jogador poderá utilizar os materiais gerados ou disponibilizados pela organização, desde que não infrinja nenhuma regra deste regulamento.

Ao participar do torneio, os participantes concordam em aparecer em qualquer conteúdo audiovisual produzido pela organização como postagens em redes sociais, streams, vídeos do YouTube, etc.

A organização terá todos os direitos de publicar e declarar que um jogador, administrador ou outro que esteja participando ou ajudando a organizar o evento foi penalizado. Qualquer jogador, administrador ou outro que esteja participando ou ajudando a organizar o evento poderá ser citado nessas declarações, renunciando assim a qualquer direito de ação judicial contra a organização, e ou seus parceiros, subsidiários, afiliados, membros ou contratados.

### **2.4 Penalidades**



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

Caso ocorra alguma infração, será aplicada punição conforme descrito nas regras ou definida pela organização caso não esteja especificado nas regras.

Infrações repetidas ou graves (abusos, hack, etc) estão sujeitas a escalação de penalidades, até, e incluindo, a desclassificação e/ou banimento de eventos futuros. É importante notar que penalidades não precisam seguir uma ordem. A critério dos administradores, um jogador pode ser desclassificado por uma primeira infração se a ação do jogador for o suficiente para uma desclassificação do evento.

Caso o jogador sofra uma penalização de eliminação do evento, fica a cargo da organização decidir se o jogador poderá ou não participar dos torneios e eventos futuros.

Nenhum jogador pode oferecer, concordar, conspirar ou tentar influenciar no resultado de um duelo ou partida por qualquer meio que seja proibido pela lei ou por estas regras.

O jogador e seu oponente serão eliminados do torneio se tiverem feito qualquer tipo de acordo que influencie no resultado de uma partida ou duelo, tendo algum tipo de compensação ou não para algum dos jogadores envolvidos.

Nenhum jogador pode oferecer qualquer presente ou recompensa a jogador, técnico, administrador do evento, membros da organização ou pessoas conectadas a essas pessoas em troca de favores, ou na tentativa de derrotar o jogador adversário.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

Nenhum jogador pode aceitar presentes, recompensas ou compensação por serviços prometidos, prestados ou a ser prestados que tenham relação negativa com a competição, incluindo serviços designados como “throw”, ou arranjar um duelo.

Qualquer pessoa envolvida ou com tentativa de envolvimento em qualquer ação que a organização acredite, a seu critério exclusivo e absoluto, que constitua uma vantagem desigual, será sujeita a uma punição imposta devido a esses atos. A natureza e extensão das punições impostas devido a essas operações obedecerão a critérios exclusivos e absolutos da organização.

A organização mantém o direito de eliminar do torneio o jogador que:

- Fizer menção da organização em qualquer tipo de material que contenha informação falsa, infundada ou injustificada, sobre qualquer produto, serviço, ou depoimento que a organização em seu próprio critério considere antiético;
- Fizer menção da organização em propaganda de qualquer produto “acima do balcão”, drogas, tabaco, arma de fogo, munição, etc;
- Fizer menção da organização em material contendo qualquer produto que seja difamatório, obsceno, profano, vulgar, repulsivo ou abusivo, ou que descreva/retrate todas as funções corporais internas ou resultados sintomáticos de condições internas, ou se refira a qualquer questão que não seja considerada um tema socialmente aceitável;
- Fizer menção da organização em material contendo publicidade de qualquer conteúdo pornográfico ou site pornográfico, ou sites que promovem apostas;



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

- Fizer menção da organização em material contendo qualquer marca material protegida por direitos autorais ou qualquer outro elemento de propriedade intelectual que seja usado sem o consentimento do proprietário, que possa dar origem a qualquer alegação de violação, apropriação indébita, ou qualquer outra forma de concorrência desleal a organização;
- Divulgar qualquer tipo de material que tenha como objetivo desprezar ou difamar qualquer jogador adversário, ou qualquer outra pessoa, produto ou serviço envolvidos no evento;
- Divulgar qualquer informação confidencial fornecida pela organização, um dos administradores do evento ou qualquer parceiro, por qualquer meio de comunicação, incluindo todos os canais de rede social.

Assédio é proibido. Assédio é definido como atos sistemáticos, hostis e repetidos que ocorrem durante um período considerado de tempo, que são destinados a isolar uma pessoa e/ou afetar a dignidade da pessoa.

Assédio sexual é proibido. Assédio sexual é definido como avanço sexual indesejável. A avaliação baseia-se se uma pessoa comum consideraria a atitude ofensiva. Há tolerância zero para qualquer ameaça ou a promessa de vantagens em troca de favores sexuais.

O jogador não pode fazer parte de nenhuma atividade proibida pela lei comum, estatuto ou tratado e que leve ou possa ser razoavelmente considerado suscetível de conduzir a condenação em qualquer tribunal de jurisdição competente. O jogador não pode se envolver em qualquer atividade que seja considerada pela organização como



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

imoral, vergonhosa, ou contrária às normas convencionais de comportamento ético adequado.

Qualquer comportamento desportivo ou degradante resultará em derrota de uma partida ou duelo, e possível expulsão do evento.

Após a descoberta de violação por um jogador de qualquer uma das regras listadas acima, os administradores podem, sem limitação de sua autoridade sob, emitir as seguintes penalidades:

- Advertência Verbal
- Perda de “Ban” para o duelo atual e/ou futuros
- Perda de Premiação
- Perda de Duelo
- Perda de Partidas
- Desclassificações
- Eliminação

Salvo indicação contrária, ofensas e quebras dessas regras são passíveis de punição, tendo sido ou não cometidas propositalmente. Tentativas de quebra de regras também são passíveis de punição.

A organização se reserva o direito de recusar a entrada ou a continuação no evento de qualquer jogador que não cumpra as regras mencionadas.

A organização pode enviar um relatório sobre qualquer situação que aconteça no evento para o fornecedor.

### **3. DAS REGRAS DO TORNEIO**



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

O jogador tem que preparar seus decks com antecedência e trazer 4 decks, um por classe escolhida, todos os decks devem estar no formato Padrão(Standard), se o jogador for pego com mais de um deck das classes escolhidas será desclassificado. Ter um baralho de uma classe que você não selecionou ao se inscrever não é contra a regra, mas jogá-lo resultará em uma derrota imediata caso não informe ao seu oponente para refazerem a partida ainda no primeiro turno.

O jogador será eliminado automaticamente se não estiver jogando no servidor "Americas".

Os vencedores podem automaticamente avançar para a próxima partida sem a aprovação de um administrador.

Os jogadores podem reportar seus próprios resultados, sendo que o vencedor do duelo é responsável por atualizar o resultado.

Todos os jogadores que avançarem para rodada seguinte podem editar seus decks antes do próximo jogo com seu novo oponente. Isso poderá ser feito somente antes de aceitar o desafio.

É responsabilidade dos jogadores mostrar evidências. Recomendamos fortemente que o jogador capture todas as imagens, mesmo as suas derrotas, caso seu oponente esteja usando classes diferentes do que deveria.

Ambos os jogadores devem tirar uma screenshot para relatar a pontuação. Se ambos os jogadores falharem em fornecer uma screenshot e reivindicar a vitória, o jogo é declarado nulo e deve ser repetido. Os jogadores devem reportar e atualizar



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

suas partidas na plataforma após cada jogo. Se surgirem problemas (resultado errado/trapaça/etc...), o jogador deve entrar em contato com um administrador pelo Discord.

O jogador não pode relatar resultados diferentes dos reais. Qualquer forma de falsa evidência banirá o jogador do torneio atual e futuros.

O Jogador não pode usar programas de hackers/crackers.

O jogador tem permissão para usar os programas de CARD TRACKING, já que a própria Blizzard o permite.

Caso um jogador seja desclassificado, o outro será considerado vencedor.

### **3.1 Inscrições**

Não há número mínimo de inscrições, mas o limite de participantes será 512 por torneio, ou número limite imposto pela Battlefy. Caso o número máximo seja excedido, terão prioridade as pessoas que se inscreveram primeiro.

Para participar do torneio o jogador tem que possuir conta junto ao fornecedor e/ou modalidade para participar dos duelos, na Battlefy para se inscrever e poder acessar o torneio, ter acesso ao Discord para se comunicar com a organização e ao serviço Imgur/Lightshot para envio screenshots.

É de responsabilidade do jogador se inscrever na plataforma do evento e conferir, até a data final do registro, se está inscrito no torneio.





Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

O jogador deve se inscrever com seu nick Battlenet e número, o nick da Battlenet deve estar correto.

A organização reserva-se o direito de eliminar qualquer jogador que não se registre da forma correta. Consideramos incorreto:

- Battletag sem números
- Battletag escrita incorretamente
- Qualquer coisa que não seja exatamente sua Battletag + # + números. Exemplo: nome#12345

Os jogadores podem alterar as suas classes selecionadas até o check-in terminar. Depois disso, o jogador não pode jogar com qualquer classe diferente das selecionadas ou resultará em derrota na partida. Para alterar as classes, acesse a página do torneio, clique em participantes, pesquise seu nome e clique nele. Clique em editar e altere as classes.

A organização não é responsável por jogadores que se inscreveram com as classes erradas.

Menores de 18 anos podem participar do torneio, desde que termos do fornecedor do jogo, da Battlefy ou de qualquer outra ferramenta/serviço que o jogador tenha que utilizar e a idade na página do evento caso a organização tenha informado permita. A idade mínima para participação no torneio será a maior idade tida como mínima entre os termos do jogo, Battlefy ou qualquer outra ferramenta/serviço que o jogador tenha que utilizar e a idade na página do evento caso a organização tenha informado. Ao se registrar no torneio o jogador declara ter a idade mínima necessária para participar.

A responsabilidade de verificar a idade mínima necessária para participar do torneio, para utilização do jogo, da Battlefy e qualquer outra ferramenta/serviço de



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

terceiros que se tenha que utilizar para participar do torneio é inteira do jogador ou responsável legal caso jogador tenha menos de 18 anos.

A necessidade do jogador se inscrever em qualquer outro serviço, endereço ou formulário para participar do torneio, receber premiação ou outra finalidade relacionada ao evento deve ser informada na página do torneio na Battlefy.

### **3.2 Check-In**

Os jogadores devem se conectar com antecedência para realização do check-in no torneio pela Battlefy, se conectar ao Discord, ao serviço Imgur e ao jogo.

O horário de início e fim check-in estará disponível na Battlefy.

### **3.3 Formato**

O torneio será realizado online em etapas de eliminação simples, apenas os vencedores passam para a próxima etapa.

O torneio será disputado no formato “Conquest” com “Ban”. Para saber como funciona esse formato acesse esse link: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_hfGtSMPUMg](https://www.youtube.com/watch?v=_hfGtSMPUMg)

Todas as rodadas até as 4ª de Final serão disputadas em Melhor de 3 (md3). As rodadas de Semi-Finais e Final serão disputadas em Melhor de 5 (md5).



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

Em um duelo "Melhor de 5", o jogador tem que ganhar 3 partidas. O vídeo explicando o torneio é baseado em um duelo Melhor de 5, mas ainda pode ser aplicado ao duelo Melhor de 3.

Em um duelo "Melhor de 3", o jogador tem que ganhar 2 partidas.

O torneio permite apenas decks Padrão (STANDARD).

### **3.4 Regras da Partida**

Todo jogador tem o direito de solicitar uma screenshot da tela de seleção de decks do seu oponente, no momento em que ele aceitar o desafio. Se não o fizer, resultará em desclassificação imediata. Se houver mais de um deck por classe registrada, a punição será de eliminação do torneio, mesmo se os decks adicionais estiverem incompletos (marcados por uma cruz vermelha).

Caso a quantidade de decks ocupe mais de uma tela de seleção, o jogador deve enviar uma screenshot para cada uma das telas.

Se uma classe não selecionada for escolhida por acidente, os jogadores devem reiniciar a partida. O jogador que selecionou a classe errada deve informar ao seu oponente ainda no primeiro turno pelo chat do jogo, para que seu oponente não seja prejudicado. Ambos os jogadores são responsáveis por tirar uma screenshot quando for reinício da partida for solicitado por um dos dois.

Cada jogador tem direito de fazer apenas 1(uma) solicitação para reiniciar a partida por ter escolhido uma classe não selecionada, caso o jogador escolha uma classe



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

errada uma segunda vez durante um mesmo duelo, será considerado derrotado na partida.

Cada jogador terá 1 banimento de classe por duelo, os banimentos devem ser feitos na Battlefy, após os dois jogadores fazerem a verificação de presença para o duelo. Os jogadores devem verificar qual das suas classes foi a classe banida pelo seu oponente, pois não poderá utilizá-la nas partidas.

O jogador deve adicionar seu oponente como contato no jogo para poder desafiá-lo para o duelo.

Uma vez que um baralho ganha uma partida, ele não pode ser jogado novamente durante todo o duelo.

Os jogadores devem enviar uma screenshot para relatar sua pontuação.

Todo jogador tem dez minutos para se apresentar no chat da Battlefy ou no Discord. Após esse prazo, o jogador que falhar em se mostrar presente será eliminado do torneio, devendo seu oponente atualizar o placar com o resultado devido.

Será considerada vitória o jogador que zerar a vida do oponente. Na hipótese de empate (cadeia de animações no final da qual os dois heróis têm sua vida levada a zero ou menos) em uma partida os dois jogadores devem repetir a partida, usando os mesmos decks. Nenhuma pontuação será registrada para o empate.

O jogador será considerado derrotado se iniciar uma partida usando uma classe:

- Com a qual já tenha vencido durante o duelo(rodada);
- que não seja uma das quatro cadastradas(selecionadas ao se inscrever);



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

- banida pelo seu oponente.

Proibido entrar na coleção após aceitar o duelo contra seu oponente.

Para que a pessoa que desconectar ou cancelar o desafio seja punida, é necessário que se comprove que ela entrou em sua coleção(screenshot). Se esse jogador desconectar ou cancelar o desafio durante uma partida, será considerado derrotado. Abandonar/cair durante uma partida é considerado derrota.

Proibido jogar partidas paralelas. Caso duelo seja decidido e jogador e/ou seu oponente estiver jogando, o jogador em partida tem que abandoná-la imediatamente e dar sequência ao torneio.

Tenha screenshot dos resultados de cada partida. A screenshot é a sua única ferramenta para comprovar a vitória.

### **3.5 Modo Espectador**

Administradores do torneio poderão acompanhar um jogador no modo espectador para assistir e gravar as partidas ou para analisar alguma situação. Se o jogador retirar da partida um administrador do torneio que estiver no modo espectador, isso acarretará em punição.

Somente os nicks de administradores listados na página do torneio na Battlefy podem fazer solicitações para entrar na lista de contatos do jogador, para fins de assistir e gravar as partidas ou para analisar alguma situação.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

Após o término do evento os jogadores podem manter ou excluir da lista de contatos os administradores que adicionaram.

O jogador pode permitir que qualquer outro jogador assista as partidas.

A organização não é responsável por quem hospeda um stream ao vivo durante o torneio ou permite espectadores que não sejam os administradores do torneio.

Exceto pelo administrador do torneio, o jogador é livre pra retirar qualquer outro jogador que esteja acompanhando pelo modo espectador.

\*As regras de solicitação de contato desta seção não se aplicam no caso em que o administrador tenta entrar em contato com jogador para entrega da premiação, este caso estará especificado na seção referente as premiações neste documento.

### **3.6 Programação**

A programação pré-definida estará na página do torneio na Battlefy, não sendo válida qualquer data ou horário diferentes passados através de outro canal de informação/comunicação.

A organização não se responsabiliza por jogadores que não verificarem a data/hora correta do torneio.

O horário de início e fim do check-in, liberação da tabela, horário de início e horário previsto para término estarão junto a programação na página da plataforma.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

Cada jogador deve fazer check-in dentro do horário informado para tal na página do torneio, jogadores que não fizerem o check-in no tempo definido serão desclassificados.

O torneio terá dois dias programados, sendo que inicialmente será utilizado apenas o primeiro dia e o segundo dia será utilizado para realização do torneio apenas se ocorrer alguma eventualidade que impeça o torneio de acontecer ou continuar no primeiro dia.

Caso o torneio também não possa ocorrer no segundo dia devido a eventualidade ocorrida ou outra que impeça o torneio de acontecer, ficará a cargo da organização decidir se o torneio será adiado ou cancelado.

No caso do torneio ser adiado ou cancelado, a informação será enviada no Discord e colocada na página do torneio na Battlefy, se o torneio não estiver aparecendo mais na pesquisa o jogador pode acessá-lo pelo seu perfil na Battlefy, na lista de torneios que participou.

\*O horário de término do torneio informado é apenas uma previsão, o torneio pode terminar antes ou após o horário previsto.

\*\*Todos os horários são definidos com base no fuso horário de Brasília UTC -03:00h. Durante o horário de verão o relógio é adiantado em uma hora, tornando-se UTC -02:00h.

\*\*\*O jogador pode alterar seu fuso horário na Battlefy indo nas configurações do seu perfil, para obter a hora correta! Depois de fazer isso, ele deve se certificar de



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

verificar o horário início de acordo com o seu fuso horário na página do torneio na Battlefy.

### **3.7 Premiação**

Caso o torneio tenha premiações, elas serão informadas na página do torneio na Battlefy, assim como as colocações que receberão premiação e quais serão as premiações dadas a cada colocação.

A organização entrará em contato com o jogador que alcançar uma colocação elegível a receber premiação no torneio exclusivamente pelo chat do jogo, onde o jogador deverá fornecer o e-mail e/ou endereço postal no qual deseja que a premiação seja entregue.

Caso o jogador não aceite a solicitação para ser um contato enviada pelo administrador no cliente do jogo ou não responda dentro do prazo de até 3 dias após a data de término do torneio, ele não terá mais direito a premiação.

Premiação será entregue ao jogador através do Paypal, e será enviada ao endereço de e-mail informado pelo jogador a organização. Caso um ou mais objetos façam parte da premiação, estes serão entregues pessoalmente ou no endereço postal informado pelo jogador a organização, sendo a organização quem definirá a forma de entrega. A organização não poderá solicitar que o jogador retire premiações pessoalmente caso ele não resida na cidade onde deve ser feita a retirada, nesse caso a organização deverá levar ou enviar a premiação para o endereço postal informado pelo jogador. A organização não se responsabiliza caso o jogador forneça um endereço de e-mail ou endereço postal errado.





Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

Será considerado que o jogador abdicou da premiação, se ele alcançar uma colocação elegível a receber premiação e não comparecer aos duelos ou partidas seguintes, caso este ainda tenha duelos ou partidas para participar.

### **3.8 Regras Adicionais Para Torneio Presencial**

As regras desta seção são válidas apenas para os torneios presenciais.

Para torneios presenciais haverá um número máximo inscrições que estará especificado/limitado na página do torneio na Battlefy.

O jogador pode estar na área de jogo apenas se o duelo ser realizado for o seu. Estar na área de jogo sem ser um dos jogadores do duelo a ser realizado resultará em penalidade a ser definida pela organização.

Os equipamentos utilizados na etapa presencial serão disponibilizados pela organização, caso seja dada a opção do jogador utilizar equipamentos pessoais ou tenha a necessidade do jogador levar algum equipamento para participar a organização deverá informar na página do torneio na Battlefy.

**\*ADVERTÊNCIA:** Qualquer tipo de avaria nos equipamentos de forma intencional, acarretará em desclassificação imediata do jogador no evento. O jogador deverá fazer o reembolso do equipamento danificado a organização.



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

## **4. DAS REGRAS DA LIGA**

As regras da liga somente serão aplicadas caso o evento seja uma liga, ou um torneio que faça parte de uma liga.

A liga será dividida em duas fases, a fase classificatória e a fase eliminatória(fase final). Tanto a fase classificatória quanto a fase final serão feitas na forma de 1 ou mais torneios que serão regidos pelas regras neste documento.

Os torneios que fazem parte da liga devem possuir o nome da liga após o seu, estando os dois separados por um caractere especial entre espaços ou não. Ex.: Torneio de HearthStone da 10K AC – Liga 10K AC de HearthStone ou Torneio 1 - Liga 10K AC de HearthStone.

### **4.1 Primeira fase - Classificatória**

A fase classificatória terá “X” torneios, nos quais os jogadores que chegarem nas 8ª de Final ou outra colocação melhor em cada torneio ganharão pontos. Os 16 jogadores melhores classificados com base em sua pontuação adquirida ao longo dos torneios serão classificados para a segunda fase.

No caso da liga ser aberta para pessoas externas a instituição na qual a organização é vinculada, 8 das 16 vagas no torneio final serão reservadas para os jogadores universitários melhores classificados, sendo 4 para jogadores universitários internos e 4 para os jogadores universitários externos. As vagas restantes serão preenchidas pelos 8 jogadores não universitários melhores classificados. Se não



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

houver jogadores universitários ou não universitários suficientes para preencher as vagas da sua categoria, estas vagas serão repassadas para a outra categoria.

Em caso de empate após término do último torneio classificatório, serão aplicados os critérios expostos na seção correspondente neste documento, internas a “regras da liga”.

#### **4.2 Critérios de desempate para classificação para a segunda fase da liga**

Caso dois ou mais jogadores fiquem com pontuações iguais, será dado desempate verificando as pontuações dos torneios de classificação, começando a partir do primeiro e somando com a pontuação dos torneios seguintes. Será feito nesta ordem mesmo que um dos jogadores não tenha participado do primeiro torneio ou de qualquer um dos torneios seguintes. O jogador que obteve primeiro uma soma de pontuação maior que a do seu oponente, estará acima do mesmo na tabela de classificação. Caso os jogadores tenham terminado todos os torneios na mesma rodada e nenhum dos dois tenha passado a frente de seu oponente em nenhum momento será utilizado um dos critérios abaixo, considerando a ordem em que estão:

- Vencedor do primeiro duelo direto entre os dois, caso tenha ocorrido duelo direto entre os jogadores que estão empatados;
- Maior número de partidas vencidas no último torneio classificatório;
- Menor número de derrotas no último torneio classificatório;

Caso os jogadores continuem empatados, o desempate será feito através de duelo em Melhor de 3. O formato e ordem dos duelos de desempate será definido pela organização conforme número de jogadores empatados. Os duelos ocorrerão em



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

datas definidas pela organização e acontecerão entre o último torneio classificatório e o torneio final.

Os critérios de desempate serão aplicados somente se os jogadores empatados estejam ou tenham a possibilidade de estar entre as colocações que serão classificadas para o torneio final.

### **4.3 Segunda fase - Eliminatória**

A segunda fase será feita em um único torneio com eliminação simples, denominado Torneio Final, o jogador que ganhar avança e o jogador que perder será eliminado do torneio.

Todos os duelos nessa fase serão feito em Melhor de 5(md5).

### **4.4 Sistema de Pontuação**

O sistema de pontuação da liga é utilizado para classificar os jogadores para o torneio final.

Para ganhar pontos na liga o jogador deve participar dos torneios classificatórios e terminá-los em uma colocação elegível a receber pontuação.

As colocações elegíveis a receber pontuação e os pontos que serão concedidos a cada uma delas seguirá a lista abaixo:

- 1º Melhor: 30 pontos
- 2º Melhor: 26 pontos



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

- 3º Melhor: 22 pontos
- 4º Melhor: 20 pontos
- 5º Melhor: 18 pontos
- 6º Melhor: 16 pontos
- 7º Melhor: 14 pontos
- 8º Melhor: 12 pontos
- 9º Melhor: 8 pontos
- 10º Melhor: 7 pontos
- 11º Melhor: 6 pontos
- 12º Melhor: 5 pontos
- 13º Melhor: 4 pontos
- 14º Melhor: 3 pontos
- 15º Melhor: 2 pontos
- 16º Melhor: 1 ponto

No caso de torneios abertos serão atribuídos pontos normais para jogadores não universitários e pontos “U” para jogadores universitários. A distribuição dos pontos e colocações elegíveis continua a mesma.

#### **4.5 Programação da Liga**

A quantidade de torneios e suas datas estão especificadas na página do “Torneio Final” na Battlefy.

#### **4.6 Premiação para o Torneio Final**



Associação Atlética Acadêmica de Esportes Eletrônicos 10.000 A.C. da  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Medianeira

Caso tenha alguma premiação no torneio final, esta não inclui ou faz parte das premiações dos torneios classificatórios. A premiação total do torneio final e a forma como será distribuída estará na seção de “premiação” na página do evento na Battlefy.