



REGULAMENTO



1. DO OBJETO

Trata-se do “**Campeonato Gamer Interescolar (CGI)**” organizado pela DC DIONIZIO DA SILVA EVENTOS - LTDA, inscrição nº 29.409.692/0001-08, nome fantasia TORNEIO DE JOGOS ELETRÔNICOS. O evento acontecerá de forma 100% on-line para escolas do sistema EMME e objetiva estimular a prática esportiva eletrônica, a socialização na pandemia, e a descoberta de novos talentos nos E-sports.

2. DAS INSCRIÇÕES

2.1. As inscrições deverão ser feitas pelas escolas participantes exclusivamente pelo *link* enviado via email marketing **EMME**.

2.2. Período de inscrições: do dia 01 de julho até às 23h59 do dia 11 de julho de 2021.

2.3. O torneio tem como público-alvo alunos das escolas participantes:

- Anglo Botucatu
- Anglo Paulínia
- Anglo Três Lagoas
- Centro de Educação Globo
- CENTRO EDUCACIONAL CASTELINHO DO SABER
- Centro Educacional Taboão
- Colégio Ágora
- COLÉGIO ALVORADA
- Colégio Amorim - Ermelino
- Colégio Amorim - Tatuapé
- Colégio Amorim - Vila Guilherme
- Colegio Anglo Aldeia da Serra
- Colégio Anglo de Viçosa
- Colégio Anglo Matão
- Colégio Araçá
- Colégio ASLAN
- Colégio Arteceb

REALIZAÇÃO:

emme
educação e marketing



PRODUÇÃO:

J
TORNEIO
DE JOGOS



REGULAMENTO



- Colegio Brida
- Colégio Cecília Meireles
- Colégio Jesus Adolescente
- Colégio CETS
- Colégio Classe A
- Colégio Criarte
- COLEGIO DELLA SANT'ANA
- Colégio elo
- Colégio Esplanada
- COLÉGIO FRANCISCANO AVE MARIA
- Colégio Gênese
- Colégio IEB
- COLÉGIO ITAPUCA
- Colégio IUPE
- Colégio João Paulo I
- Colégio José Stravati
- Colégio LC
- Colégio Nossa Senhora Medianeira
- Colégio Notre Dame
- Colégio Novo Anglo
- Colégio Prof. Lacordaire Sant'Anna
- Colégio RICARO
- Colégio Talento
- COLÉGIO UNIVERSITÁRIO MAFRENSE
- Colégio Vinicius de Moraes
- Colégio Yolanda
- Colégio Zênite
- Externato Parque Continental
- INSTITUTO ALVORECER
- Liceu Anglo Araras
- Liceu Araras Júnior

REALIZAÇÃO:

emme
educação e marketing



PRODUÇÃO:





REGULAMENTO



- Liceu Botucatu
- Winner Naviraí
- Colégio Delta
- Colégio Inedi

2.4. A formação de equipes têm que ser alunos da mesma escola e independe de gênero, idade (considerando a faixa etária dos jogos) e condição física. As equipes podem ser formadas por pessoas de diferentes gêneros, idades e condições.

2.5. É expressamente proibido montar equipes com alunos não matriculados das escolas participantes.

2.6. Cada jogador garante e é responsável pela veracidade dos dados preenchidos e enviados à organização.

2.7. A inscrição no torneio implica em plena e irrestrita aceitação de todos os termos e condições deste regulamento bem como atesta que o jogador não tem qualquer embaraço fiscal, legal ou outro que o impeça de receber os prêmios distribuídos.

3. DAS CARACTERÍSTICAS DO TORNEIO

3.1. O evento será realizado de forma *online* de 01 de julho a 01 de agosto, sendo as qualificatórias dos torneios de 17 a 25 de julho, e a final ao vivo no dia 01 de agosto, com horários divulgados no site: www.campeonatointerescolar.com.br.

3.2. Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, não reiniciaremos a partida. A conexão com a internet bem como o equipamento são de total responsabilidade do jogador.

3.3. O jogo do torneio será: Fortnite, nas sua respectiva plataforma especificada no site: www.campeonatointerescolar.com.br. O sistema de disputa, pontuação, formato, fases, regras do torneio e premiação seguem nos itens seguintes deste regulamento.

3.4. Somente os jogadores devidamente inscritos poderão participar do torneio.

3.5. Inscrições incorretas e/ou incompletas serão desconsideradas.

REALIZAÇÃO:

emme
educação e marketing



PRODUÇÃO:

T
TORNEIO
DE JOGOS



REGULAMENTO



- 3.6.** O jogador/equipe 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.
- 3.7.** Os jogadores devem fazer *check-in*, via aplicativo *WhatsApp*, 5 minutos antes do início da partida, que será agendada previamente pela organização do torneio com tempo de tolerância de 5 minutos de atraso. Passado este tempo, será considerada derrota automática, caracterizando W.O. para o jogador e/ou equipe.
- 3.8.** O jogador deve tirar um *printscreen* da tela de estatísticas ao final da partida, que será solicitado pela organização para fins de prova da qualificação.

ESTATÍSTICAS DA PARTIDA	MEDALHAS E PRÊMIOS
Eliminações	2
Assistências	2
Ressurreições	0
Precisão	37%
Dano a Jogadores	172
Acertos na Cabeça	2
Distância Percorrida	5 km
Materiais Coletados	1.860
Materiais Usados	1.760
Dano Recebido	348
Acertos	21
Dano a Estruturas	14.982

Volta

Resumo da EXP

Tela de estatística exibida ao final da partida de Fortnite

- 3.9.** A organização precisa do print de forma legível para a verificação da colocação do jogador. Não serão aceitas fotos cortadas, borradas, embaçadas e que a organização considere ilegível para a pontuação do jogador.
- 3.10.** Caso a equipe de jogadores decida algo entre si pertinente ao torneio, o capitão deverá informar aos organizadores.

REALIZAÇÃO:

emme
educação e marketing



PRODUÇÃO:

T
TORNEIO
DE JOGOS



REGULAMENTO



- 3.11.** A organização considera o parecer do capitão “palavra final” para assuntos pertinentes ao torneio que se tratarem da equipe.
- 3.12.** A organização não se responsabiliza por bugs dentro do jogo. Recomendamos fortemente ter a última atualização do jogo e evitar apks e o uso de emuladores. Não reiniciaremos as partidas, caso seja identificado ou caracterizado um bug.
- 3.13.** A logo ou brasão da equipe deve conter um nome que não seja ofensivo e elementos que não contenham direitos autorais. Não aceitaremos logo com fotos ou logo de outras marcas. Recomendamos utilizar o aplicativo gratuito <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.siberman.esportlogomaker> para criar a logo do time caso ainda não tenha.

4. DA CONDUTA DOS JOGADORES

- 4.1.** Os jogadores devem se comportar de maneira sociável e amigável para com os adversários, espectadores e membros oficiais do evento.
- 4.2.** Os jogadores deverão estar disponíveis para cerimônias de premiação, fotografias ou qualquer outro evento oficial.
- 4.3.** Os jogadores não devem usar linguagem vulgar enquanto estiverem jogando, dirigir palavras ofensivas, desafios, ironias, gestos obscenos e afins aos adversários. Caso ocorra, poderão ser penalizados com desclassificação.
- 4.4.** Não serão permitidos *nicknames* ofensivos e/ou aqueles que a organização considerar ofensivos.
- 4.5.** Todos os jogadores inscritos para participar do **Campeonato Gamer Interescolar (CGI)** terão os direitos de vídeo e imagem cedidos por prazo indeterminado para fins promocionais da **EMME** e da empresa **Torneio de Jogos**.
- 4.6.** Comportamentos inadequados dos jogadores, tais como: ofensas, coações, ameaças, preconceito, discórdia e tumulto serão penalizados (os jogadores não poderão jogar por uma partida e a equipe será notificada). Caso se repita, a equipe inteira será desclassificada.

REALIZAÇÃO:

emme
educação e marketing



PRODUÇÃO:

T
TORNEIO DE JOGOS



REGULAMENTO



- 4.7.** O jogador e/ou equipe que for pego se aliando a outro para obter vantagem de qualquer gênero estará instantaneamente desclassificando a si e a outra equipe.
- 4.8.** Não será permitida a troca de *nicknames* durante o torneio até a final. Caso algum jogador troque o *nickname*, será desclassificado.
- 4.9.** 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 do torneio e será desclassificado.
- 4.10.** Caso haja desistência, o jogador e/ou equipe deverá anunciar à organização para que o(s) mesmo(s) seja desclassificado(s).
- 4.11.** Caso as regras sejam descumpridas, os jogos não serão reiniciados. As fases do torneio serão rigorosamente seguidas.
- 4.12.** O jogador/equipe não poderá chamar terceiros para a sala personalizada. O capitão enviará, individualmente, o código da sala para cada jogador previamente inscrito no torneio. Caso a organização identifique algum *nickname* não inscrito, o mesmo será expulso da sala. Caso aconteça novamente, a equipe será desclassificada.

5. FORTNITE

5.1. REGRAS BÁSICAS

- 5.1.1. Idade mínima recomendada para participar: 12 anos.
- 5.1.2. Todas as armas e veículos serão permitidos.
- 5.1.3. É recomendável que o time esteja identificado com a tag da sua respectiva guilda e/ou line.
- 5.1.4. Quando a equipe estiver na sala personalizada, pronta para jogar, o capitão deverá enviar um print da tela via *WhatsApp* para a comissão organizadora, atestando que se encontram aptos para começar a partida.
- 5.1.5. O capitão do time deve recolher os prints ou fotos legíveis contendo os abates e colocação da tela de estatísticas das partidas de cada jogador e enviar para a organização ao final de cada partida para fins de prova de

REALIZAÇÃO:

emme
educação e marketing



PRODUÇÃO:

T
TORNEIO
DE JOGOS



REGULAMENTO



quantidade de abates e colocação, caso esses prints não sejam enviados a equipe ou o jogador sem o print ficará sem a pontuação.

5.1.6. A organização não reiniciará as salas personalizadas por vazamento de senha, isso é total desrespeito e contra as regras do torneio.

5.1.7. Será permitida a participação no torneio apenas equipe com três jogadores.

5.1.8. É permitido presença do técnico/coach durante as calls entre equipes;

5.1.9. O critério para desempate é o maior número de kills da última partida, seguido da posição do time na partida.

5.2. FORMATO E FASES >> FORTNITE

5.2.1. Estrutura: Sistema de grupos com somatória de pontos.

5.2.2. Equipe: 3 integrantes.

5.2.3. Plataforma: Será permitido jogar em todas as plataformas e suas versões do Playstation, Xbox, Nintendo Switch, pc e mobile.

5.2.4. Mapa: Padrão da temporada.

5.2.5. Formato: Arena trio.

5.2.6. Criação de partidas: Através de salas personalizadas enviadas pelo WhatsApp.

5.2.7. Nível máximo: Sem restrição de nível.

5.2.8. FASES

5.2.8.1. As partidas serão agendadas via Whatsapp dentro das datas das qualificatórias de acordo com o item 3.1.

5.2.8.2. FASE 1 - (Classificam 12 melhores times para a fase 2)

GRUPO 1 - 22 TIMES - 3 RODADAS

1 RODADA - Data e horário: 17 de julho - (sábado) às 10h

1 RODADA - Data e horário: 18 de julho - (domingo) às 10h

1 RODADA - Data e horário: 20 de julho - (terça-feira) às 19h

REALIZAÇÃO:

emme
educação e marketing



PRODUÇÃO:

T
TORNEIO
DE JOGOS



REGULAMENTO



GRUPO 2 - 22 TIMES

1 RODADA - Data e horário: 17 de julho - (sábado) às 11h

1 RODADA - Data e horário: 18 de julho - (domingo) às 11h

1 RODADA - Data e horário: 20 de julho - (terça-feira) às 20h

GRUPO 3 - 22 TIMES - 3 RODADAS

1 RODADA - Data e horário: 17 de julho - (sábado) às 12h

1 RODADA - Data e horário: 18 de julho - (domingo) às 12h

1 RODADA - Data e horário: 20 de julho - (terça-feira) às 21h

5.2.8.3. FASE 2 - (Classificam 5 melhores times de cada escola)

5.2.8.4. Classificam para a FASE 3 o melhor time da escola, independente do grupo que ele se encontra.

- GRUPO 4 - 18 TIMES

2 RODADAS - Data e horário: 21 de julho - (quarta-feira) às 19h

2 RODADAS - Data e horário: 22 de julho - (quarta-feira) às 19h

- GRUPO 5 - 18 TIMES

2 RODADAS - Data e horário: 21 de julho - (quarta-feira) às 20h30

2 RODADAS - Data e horário: 22 de julho - (quarta-feira) às 20h30

5.2.8.5. FASE 3 - FINAL

GRUPO 6 - 10 TIMES

- 1 RODADA - Data e horário: 23 de julho - (sexta-feira) às 19h

- 2 RODADAS - Data e horário: 01 de agosto, às 16h, ao vivo no Youtube da **Torneio de Jogos**.

5.3. SISTEMA DE PONTUAÇÃO >> FORTNITE

5.3.1. Será contabilizado 10 pontos por abate somado com a pontuação por posição conforme a tabela abaixo:

REALIZAÇÃO:

emme
educação e marketing



PRODUÇÃO:





REGULAMENTO



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 25º lugar- 0 ponto

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

6.DA PREMIAÇÃO

6.1.FORTNITE

6.1.1.As três melhores **equipes** de Fornite serão premiados **individualmente** de acordo com a tabela abaixo:

1º Lugar: Cadeira Gamer

2º Lugar: 13.500 V Bucks

3º Lugar: 5.000 V Bucks

6.1.2.A empresa **EMME** será a responsável por entregar os prêmios aos vencedores do torneio.

6.1.3. O prazo de entrega dos prêmios é de até 30 dias após a final (dia 31 de agosto de 2021).

6.1.4.A comissão organizadora poderá alterar os itens da premiação caso necessário substituindo por outro semelhante e/ou de igual valor.

REALIZAÇÃO:

emme
educação e marketing



PRODUÇÃO:

J
TORNEIO
DE JOGOS



REGULAMENTO



COMISSÃO ORGANIZADORA

- 6.2.** Quaisquer ocorrências não previstas anteriormente serão decididas pela comissão organizadora do torneio, cujas definições serão finais e definitivas.
- 6.3.** As decisões da comissão organizadora do torneio são únicas e incontestáveis, não cabendo quaisquer espécies de recursos ou apelações.
- 6.4.** Se necessário, a comissão organizadora pode adicionar ou modificar alguma regra sem aviso prévio.

São Paulo , 01 de julho de 2021.

REALIZAÇÃO:

emme
educação e marketing



PRODUÇÃO:

