



VERSÃO PORTUGUÊS

[Clique aqui](#)



VERSIÓN EN ESPAÑOL

[Click aquí](#)



ENGLISH VERSION

[Click here](#)



REGULAMENTO



VERSÃO PORTUGUÊS



1. DO OBJETO

Trata-se do **DELL ESPORTS LEAGUE** ("Torneio") campanha idealizada e realizada pela ECORP Digital Entertainment ("Realizadora"), e organizada pela DC DIONIZIO DA SILVA EVENTOS – LTDA ("Organizadora"), inscrição nº 29.409.692/0001-08, nome fantasia TORNEIO DE JOGOS ELETRÔNICOS. O evento objetiva promover um torneio esportivo on-line com três opções de jogos (Fortnite, FIFA 21 e Mario Kart Tour) a fim de proporcionar momentos de interação e socialização entre os empregados da Dell.

2. DAS INSCRIÇÕES

- 2.1. As inscrições deverão ser feitas única e exclusivamente pelo *site oficial do evento através do link* www.dellesportsleague.com.
- 2.2. Período de inscrições: do dia 5 ao 15 de novembro de 2021.
- 2.3. O torneio é exclusivo para os **membros da Dell na organização LATAM CSG e suas famílias**.
- 2.4. Cada jogador garante ser responsável pela veracidade dos dados preenchidos e enviados à organização.

3. DAS CARACTERÍSTICAS DO TORNEIO

- 3.1. O evento será realizado de forma *on-line* e gratuita de 12 de novembro a 10 de dezembro, sendo as qualificatórias dos torneios nos dias 19 de novembro e 03 de dezembro, e as finais ao vivo no dia 10 de dezembro, com horários divulgados no site oficial do evento citado no item 2.1.
- 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. Os jogos do torneio serão: Mario Kart Tour, FIFA 21 e Fortnite nas suas respectivas plataformas especificadas dentro de cada seção no site oficial do evento citado no item 2.1. 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.



DELL
Technologies

ECORP
DIGITAL ENTERTAINMENT

T
TORNEIO
DE JOGOS



- 3.6.O jogador que for pego usando programas que deixem os oponentes em desvantagem, tais como: *scripts, APK, MACRO, HACK* etc., será imediatamente desclassificado do torneio.
- 3.7.O jogador deve escolher **apenas um jogo** para participar do evento. Caso inscreva-se em mais de um, somente a última inscrição será considerada e as demais serão invalidadas.
- 3.8.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.
- 3.9.O jogador deve tirar um *printscreen* da tela final da partida com o resultado, que será solicitado pela organização para fins de prova da qualificação.
- 3.10.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.

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 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.
- 4.3.Não serão permitidos *nicknames* ofensivos e/ou aqueles que a organização considerar ofensivos.
- 4.4.Todos os jogadores inscritos e sorteados para participar do **DELL ESPORTS LEAGUE** terão os direitos de vídeo e imagem cedidos por prazo de 12 meses para fins promocionais da empresa **realizadora** e **organizadora**.
- 4.5.O jogador que for pego se aliando a outro para obter vantagem de qualquer gênero estará instantaneamente desclassificando a si e a outra equipe.
- 4.6.Não será permitida a troca de *nicknames* durante o torneio até a final. Caso algum jogador troque o *nickname*, será desclassificado.
- 4.7.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 canal, o mesmo não receberá informações do torneio e será desclassificado.
- 4.8.Caso haja desistência, o jogador deverá anunciar à organização para que o(s) mesmo(s) seja desclassificado(s).
- 4.9.Caso as regras sejam descumpridas, os jogos não serão reiniciados. As fases do torneio serão rigorosamente seguidas.



DELL
Technologies

eCORP
DIGITAL ENTERTAINMENT

T
TORNEIO
DE JOGOS



4.10.O jogador não poderá chamar terceiros para a sala personalizada. Caso a organização identifique algum *nickname* não inscrito, o mesmo será expulso da sala.

5.MARIO KART TOUR

5.1.REGRAS

5.1.1. Para participar, é imprescindível ter um celular ou tablet com acesso a internet e ter baixado o jogo MARIO KART TOUR na Google Play através do link

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nintendo.zaka> ou na Apple Store através do link <https://apps.apple.com/us/app/mario-kart-tour/id1293634699>, uma conta no Whatsapp e acesso a internet.

5.1.2.Os grupos serão organizados de maneira aleatória pela organização do torneio e divulgados no site oficial citado no item 2.1.

5.1.3.Será usado o sistema de grupos com somatórias de pontos. Cada grupo terá no máximo 7 jogadores.

5.1.4.Ao final da partida, os jogadores deverão enviar para a organização um print ou uma foto da tela final para comprovação. Veja exemplo abaixo:



5.1.5.É dever do jogador conferir as publicações no site oficial do evento citado no item 2.1 a respeito do seu grupo, dia e horário da partida.

5.1.6.Todos os personagens e veículos serão permitidos.



DELL
Technologies

eCORP
DIGITAL ENTERTAINMENT

T
TORNEIO
DE JOGOS



- 5.1.7. Ao final das fases do grupo, caso haja empate na pontuação, o critério de desempate será a melhor colocação do jogador na última partida.
- 5.1.8. Caso o jogador abandone a partida os pontos não serão contabilizados.
- 5.1.9. Com base na somatória de pontos, de acordo com a tabela no item 6.4, os melhores colocados seguirão para a próxima fase do torneio.
- 5.1.10. Caso os grupos não atingirem o número máximo de qualificados, será escolhido de forma aleatória os participantes que vão passar para a próxima fase.
- 5.1.11. Caso o jogador perca a conexão e saia da sala durante a partida, o jogo pode zerar a pontuação, caso isso ocorra a organização seguirá com a tela de pontuação final do jogo.

5.2. FORMATO E FASES >> MARIO KART TOUR

5.3. Fases: A quantidade de grupos e fases serão definidas após o término das inscrições. Os vencedores avançam para a próxima fase de grupos.

5.3.1. **Equipes:** sem equipe.

5.3.2. **Categorias:** 100cc nas fases iniciais e 150cc na fase na final.

5.3.3. **Espaço para itens:** 2 itens.

5.3.4. **Adversários CPU:** não.

5.3.5. **Método de acesso:** com código.

5.3.6. **Estrutura:** sistema de grupos com somatórias de pontos.

5.3.7. **Grupos:** cada grupo terá no máximo 7 jogadores.

5.4. SISTEMA DE PONTUAÇÃO >> MARIO KART TOUR

5.4.1. A cada nova fase de grupos a pontuação é zerada.

5.4.2. Sistema de ranking com total da somatória de pontos por partida,

5.4.3. Durante as qualificatórias, a pontuação será de acordo com o próprio jogo.

5.4.4. Na **fase final** a pontuação será calculada de acordo com a tabela abaixo:

POSIÇÃO	PONTUAÇÃO
1º lugar	12 pontos
2º lugar	10 pontos
3º lugar	8 pontos
4º lugar	6 pontos
5º lugar	4 pontos



DELL
Technologies

eCORP
DIGITAL ENTERTAINMENT

T
TORNEIO
DE JOGOS



6º lugar	2 pontos
7º lugar	1 ponto

6.FIFA 21

6.1.REGRAS

6.2.Para participar, é imprescindível ter um videogame Playstation 4 ou 5, jogo FIFA 21, acesso à internet e assinatura na psn plus.

6.3.Caso o jogador tenha algum problema com sua internet, deverá reiniciar a partida com o mesmo saldo de gols e o tempo restante.

6.4.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:



6.5.Configuração da partida >> FIFA 21

6.5.1.Duração total do jogo: 10 min

6.5.2.Desenho do Gramado: indiferente

6.5.3.Bola: padrão

6.5.4.Velocidade do jogo: normal

6.5.5.Prorrogação: sim

6.5.6.Pênaltis: sim

6.5.7.Número de substituições: 3 + 1 prorrogação

6.5.8.Nível: lendário



DELL
Technologies

eCORP
DIGITAL ENTERTAINMENT

T
TORNEIO
DE JOGOS



6.5.9.Árbitro: aleatório

6.5.10.Desgaste do Gramado: leve

6.5.11.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.

6.6.FORMATO E FASES >> FIFA 21

6.6.1. Estrutura: Sistema de chaves de eliminação simples de 64 posições.

6.6.2. Partidas: Melhor de 3 (MD3) - Os jogadores jogam até 3 partidas e é declarada vencedora a equipe que vencer 2 partidas.

6.6.3. Criação de partidas: A organização informará nos grupos do Whatsapp qual PSN pertence a seu adversário, é dever do jogador adicionar e combinar o jogo no horário das qualificatórias citado no item 3.1.

7.FORTNITE

7.1.REGRAS

7.1.1.Todas as armas e veículos serão permitidos.

7.1.2. 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.

7.1.3. 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 Whatsapp ao 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



DELL
Technologies

eCORP
DIGITAL ENTERTAINMENT

T
TORNEIO
DE JOGOS





Tela de estatística exibida ao final da partida de Fortnite

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

7.2.FORMATO E FASES >> FORTNITE

7.2.1.Fases: A quantidade de grupos e fases serão definidas após o término das inscrições. Os vencedores avançam para a próxima fase de grupos.

7.2.2.Estrutura: Sistema de grupos com 100 jogadores em cada sala e somatória de pontos.

7.2.3.Formato: individual (solo).

7.2.4.Mapa: Padrão da temporada.

7.2.5.Criação de partidas: Através de salas personalizadas enviadas pelo Whatsapp.

7.2.6.Nível dos jogadores: Sem restrição de nível.

7.3.SISTEMA DE PONTUAÇÃO >> FORTNITE

7.3.1.Serão contabilizados **10 pontos** por eliminação. O total desses pontos será somado com a pontuação por posição, que segue:



DELL
Technologies

eCORP
DIGITAL ENTERTAINMENT

T
TORNEIO
DE JOGOS



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 25º LUGAR	0 PONTO

7.3.2. 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.

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

7.4. CRITÉRIO DE DESEMPATE >> FORTNITE

7.4.1. Como critério de desempate, analisaremos a foto (*print*) enviada pelo jogador no *site* oficial e consideraremos os seguintes itens, em ordem crescente:

1. Maior pontuação em "Dano a jogadores"
2. Maior pontuação em "Precisão"
3. Maior pontuação em "Acertos na cabeça"
4. Maior pontuação em "Dano recebido"
5. Maior pontuação em "Materiais coletados"
6. Maior pontuação em "Distância percorrida"
7. Maior pontuação em "Materiais coletados"
8. Maior pontuação em "Materiais usados"
9. Maior pontuação em "Acertos"
10. Maior pontuação em "Dano à estruturas"



DELL
Technologies

eCORP
DIGITAL ENTERTAINMENT

T
TORNEIO
DE JOGOS



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

8.DA PREMIAÇÃO

8.1. A premiação será para as três modalidades: Mario Kart Tour, Fortnite e FIFA 21 da seguinte forma:

- 1º Lugar: 01 (um) Notebook AlienWare M15 R6.
- 2º Lugar: 01 (um) Monitor Curvo Gamer 32”.

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

9.COMISSÃO ORGANIZADORA

9.1.Quaisquer ocorrências não previstas anteriormente serão decididas pela comissão organizadora do torneio, cujas definições serão finais e definitivas.

9.2.As decisões da comissão organizadora do torneio são únicas e incontestáveis, não cabendo quaisquer espécies de recursos ou apelações.

9.3.Se necessário, a comissão organizadora pode adicionar ou modificar alguma regra sem aviso prévio.

São Paulo, 5 de novembro de 2021.



DELL
Technologies

eCORP
DIGITAL ENTERTAINMENT

T
TORNEIO
DE JOGOS





REGLAMENTO



VERSIÓN EN ESPAÑOL



1. OBJETIVO

Se trata del **DELL ESPORTS LEAGUE** (“torneo”) campaña idealizado y realizado por DELL (“realizadora”), y organizado por DC DIONIZIO DA SILVA EVENTOS – LTDA (“Organizadora”), inscripción nº 29.409.692/0001-08, nombre comercial TORNEIO DE JOGOS ELETRÔNICOS. El evento promueve un torneo deportivo on-line con tres opciones de juegos (Fortnite, FIFA 21 y Mario Kart Tour) con el fin de proporcionar momentos de interacción y socialización entre los empleados de DELL.

2. INSCRIPCIONES

- 2.1. Las inscripciones deberán ser hechas única y exclusivamente a través de la página web oficial del evento, entrando en el link www.dellesportsleague.com.
- 2.2. Período de inscripciones: del 5 al 15 de noviembre de 2021.
- 2.3. El torneo está destinado a los miembros de Dell en la organización de LATAM CSG y sus familiares.
- 2.4. Cada jugador garantiza y es responsable por la veracidad de los datos proporcionados a la comisión organizadora del evento.

3. CARACTERÍSTICAS DEL TORNEO

- 3.1. El evento se llevará a cabo en línea y de forma gratuita del 12 de noviembre al 10 de diciembre, con las eliminatorias para los torneos el 19 de noviembre y el 3 de diciembre, y las finales en vivo el 10 de diciembre, con horarios publicados en el sitio web oficial del evento mencionado en elemento 2.1.
- 3.2. En caso de que el jugador tenga algún problema con su conexión a internet, no reiniciaremos la partida. Tanto la conexión como los equipamientos son de entera responsabilidad de cada jugador.
- 3.3. Los juegos del torneo serán: Mario Kart Tour, FIFA 21 y Fortnite, en sus respectivas plataformas especificadas dentro de cada sección en la página web oficial del evento, citada en el inciso 2.1. El sistema de competición, puntuación, formato,



DELL
Technologies

eCORP
DIGITAL ENTERTAINMENT

T
TORNEIO
DE JOGOS



fases, reglas del torneo y premiación se describen en los incisos subsecuentes de este reglamento.

- 3.4. Tan sólo los jugadores debidamente inscritos podrán participar del torneo.
- 3.5. Inscripciones incorrectas y/o incompletas no serán consideradas.
- 3.6. El jugador que sea flagrado usando programas como: *scripts*, *APK*, *MACRO*, *HACK* etc., que dejan a los oponentes en desventaja, será inmediatamente descalificado del torneo.
- 3.7. Cada jugador podrá participar de **un juego** en el evento. En caso de inscribirse en más de uno, será considerada únicamente la última inscripción.
- 3.8. Los jugadores deben hacer *check-in*, a través de la aplicación *Whatsapp*, 5 minutos antes del inicio de la partida, que será agendada previamente por la comisión organizadora del torneo. Las partidas tienen un tiempo de tolerancia de 5 minutos para los casos de atraso, pasado ese tiempo, se considerará derrota automática, constituyendo W.O para el jugador y/o equipo.
- 3.9. El jugador debe hacer un *printscreen* de la pantalla con el resultado al final de la partida, este será solicitado por la comisión organizadora del torneo para fines de comprobar los resultados de la clasificación.
- 3.10. La comisión organizadora no se responsabiliza por bugs dentro del juego. Recomendamos principalmente que se instale la última actualización del juego y evitar apks y uso de emuladores. No reiniciaremos las partidas en casos en que sea identificado o descrito un bug.

4. CONDUCTA DE LOS JUGADORES

- 4.1. Los jugadores deben comportarse de manera sociable y amigable con sus adversarios, espectadores y miembros oficiales del evento.
- 4.2. Los jugadores no deben usar lenguaje vulgar durante las partidas, dirigir palabras ofensivas, desafíos, ironías, gestos obscenos y afines a los adversarios. En caso de acontecer, podrán ser penalizados con la descalificación o expulsión.
- 4.3. No serán permitidos *nicknames* ofensivos y/o aquellos que la comisión organizadora considere ofensivos.
- 4.4. Todos los jugadores inscritos y sorteados para participar de la **DELL ESPORTS LEAGUE** tendrán los derechos de vídeo e imagen cedidos por un plazo de 12 meses con fines promocionales de la empresa **realizadora** y **organizadora**.
- 4.5. Los jugadores que sean flagrados haciendo alianzas con otros jugadores para obtener ventajas de cualquier tipo, estarán instantáneamente descalificados.



DELL
Technologies

eCORP
DIGITAL ENTERTAINMENT

T
TORNEIO
DE JOGOS



- 4.6.No se permitirán cambios en los *nicknames* durante el torneo hasta finalizar. En caso de presentarse el cambio de *nickname*, el jugador será descalificado.
- 4.7.Es deber del competidor estar atento e informado a los mensajes del grupo de *Whatsapp* creado por la comisión organizadora. No habrá comunicación o divulgación por canales privados (*inbox*). Caso algún usuario salga del canal, no recibirá información sobre el torneo y acabará siendo descalificado.
- 4.8.En caso de haber renunciaciones por parte de jugadores o equipos, éstos deberán notificar a la comisión organizadora para que sean retirados de la organización del evento.
- 4.9.En caso de haber incumplimiento de las reglas, los juegos no serán reiniciados. Las fases programadas del torneo serán aplicadas rigurosamente.
- 4.10.El jugador/equipo no podrán llamar a terceros para la sala personalizada. En caso de que la comisión organizadora identifique algún *nickname* no inscrito, éste será expulsado de la sala.

5.MARIO KART TOUR

5.1.REGLAS

- 5.1.1.Para participar es indispensable tener un celular o Tablet, bajar el juego MARIO KART TOUR en Google Play, a través del link <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nintendo.zaka> o en la Apple Store a través del link <https://apps.apple.com/us/app/mario-kart-tour/id1293634699>, y una cuenta *Whatsapp* .
- 5.1.2.Los grupos serán organizados de manera aleatoria por la comisión organizadora del torneo y divulgados en la página web oficial citada en el inciso 1.1.
- 5.1.3.Será aplicado el sistema de grupos con sumatoria por puntos. Cada grupo tendrá máximo 7 jugadores.
- 5.1.4.Al final de cada partida los jugadores deberán enviar para la comisión organizadora del torneo un "print" o una captura de pantalla con el resultado final, para comprobación. Vea un ejemplo:



DELL
Technologies

eCORP
DIGITAL ENTERTAINMENT

T
TORNEIO
DE JOGOS





RESULTADOS FINALES			
1°		Brk_Haruo	28
2°		santxvi	18
3°		Lglfonseca	18
4°		FabioCoda	18
5°		Leodorta	15
6°		Alanzinho	8
7°		Luizzzz77	7

- 5.1.5. Es deber de cada jugador revisar las publicaciones y actualizaciones relacionadas con su grupo y los días y horarios definidos para las partidas. El medio de divulgación será la página web oficial del evento, citada en el inciso 2.1.
- 5.1.6. Será permitido el uso de todos los personajes y vehículos del juego.
- 5.1.7. Al finalizar la fase de competencia y en caso de presentarse un empate en la puntuación, el criterio para desempatar será el lugar/puesto ocupado por los jugadores en la última partida.
- 5.1.8. En caso de que un jugador abandone la partida, sus puntos no serán contados.
- 5.1.9. Con base en la sumatoria por puntos, de acuerdo con el tablero en el inciso 6.3.4, los mejores ubicados seguirán para la próxima fase del torneo.
- 5.1.10. En los casos en que los grupos no alcanzan el número máximo de clasificados, será hecho un sorteo para determinar los participantes que pasan a la siguiente ronda.
- 5.1.11. En caso de que un jugador pierda su conexión a internet y salga de la partida, podrá acontecer que el juego reinicie la puntuación, en esos casos la comisión organizadora se guiará por el último tablero con la puntuación del juego.

5.2. FORMATO Y FASES >> MARIO KART TOUR

- 5.2.1. Rondas: El número de grupos y las rondas serán definidas posterior al cierre de las inscripciones. Los vencedores avanzan para la próxima fase de grupos.
- 5.2.2. **Equipos:** sin equipo.
- 5.2.3. **Categorías:** 100cc en las fases iniciales y 150cc en la fase final.



DELL
Technologies

eCORP
DIGITAL ENTERTAINMENT

T
TORNEIO
DE JOGOS



5.2.4.**Espacio para ítems:** 2 ítems.

5.2.5.**Adversários CPU:** no.

5.2.6.**Método de acceso:** con código

5.2.7.**Estructura:** sistema de grupos con sumatoria de puntos.

5.2.8.**Grupos:** cada grupo tendrá un máximo de 7 jugadores.

5.3.SISTEMA DE PUNTUACIÓN >> MARIO KART TOUR

5.3.1.En cada nueva fase de grupos la puntuación es reiniciada.

5.3.2.Sistema de ranking con el total de la sumatoria de puntos por partida.

5.3.3.Durante las fases clasificatorias, la puntuación será de acuerdo con el propio juego.

5.3.4.En la fase final la puntuación será calculada de acuerdo con el siguiente tablero:

POSICIÓN	PUNTUACIÓN
1º lugar	12 puntos
2º lugar	10 puntos
3º lugar	8 puntos
4º lugar	6 puntos
5º lugar	4 puntos
6º lugar	2 puntos
7º lugar	1 punto

6.FIFA 21.

6.1.REGLAS.

6.1.1.Para participar es necesario tener una consola Playstation 4 o 5, el juego Fifa 21, acceso a internet y un registro en psn plus.

6.1.2.En caso de que un jugador tenga problemas con su conexión a internet, deberá reiniciar la partida con el mismo saldo de goles y el tiempo de juego restante.

6.1.3.Al final de la partida, el jugador vencedor deberá enviar un print o captura de pantalla para la comisión organizadora, en donde se compruebe el resultado, sigue un ejemplo:





6.2. Orden de las partidas >> FIFA 21.

- 6.2.1. Duración total de cada partida: 10 min.
- 6.2.2. Diseño de la cancha: indiferente.
- 6.2.3. Balón: común.
- 6.2.4. Velocidad del juego: normal.
- 6.2.5. Prórroga: Sí.
- 6.2.6. Penales: Sí.
- 6.2.7. Número de cambios: 3 + 1 prórroga.
- 6.2.8. Nivel: Leyenda.
- 6.2.9. Árbitro: aleatório.
- 6.2.10. Deterioro de la grama: poco.
- 6.2.11. El jugador invitado para la partida deberá verificar si su oponente definió la partida de acuerdo con la configuración mencionada. En caso de estar diferente, el jugador invitado deberá salir de la partida y pedir a su oponente que configure la partida de forma correcta. En caso de que su oponente se oponga, el jugador invitado deberá notificar a la comisión organizadora inmediatamente.

6.3. FORMATO Y RONDAS >> FIFA 21

- 6.3.1.1. Estructura: sistema de llaves de eliminación directa, con 64 cupos iniciales.
- 6.3.1.2. Partidas: 3 (MD3) - Los competidores juegan hasta 3 partidas (por llave), es declarado vencedor el primero a imponerse en 2 partidas.



DELL
Technologies

eCORP
DIGITAL ENTERTAINMENT

T
TORNEIO
DE JOGOS



6.3.1.3.Creación de partidas: La comisión organizadora informará a través de los grupos de Whatsapp cual cuenta PSN pertenece a cada oponente. Es deber de cada jugador adicionar a su oponente y /o acordar el horario de la partida, dentro de los horarios programados para las rondas clasificatorias, informados en el inciso 3.1.

7.FORTNITE

7.1.REGLAS

7.1.1.Todas las armas y vehículos están permitidos.

7.1.2.Cuando un jugador esté en la sala personalizada listo para jugar, deberá dar un Ok vía Whatsapp para la comisión organizadora, indicando que se encuentra apto para comenzar la partida.

7.1.3.El jugador debe hacer un print o captura de pantalla con las estadísticas de la partida, en donde conste las muertes causadas y su posición, deberá enviar el print para la comisión organizadora vía Whatsapp al final de cada partida con el fin de probar su posición. En caso de que estos prints no sean enviados, no será contada la puntuación.



Pantalla con estadísticas al final de una partida de Fortnite

7.1.4.La comisión organizadora no reiniciará las salas personalizadas por causa de contraseñas compartidas para jugadores que no estén participando del torneo. Este acto constituye total irrespeto y es contra las reglas del torneo.

7.2.FORMATO Y RONDAS >> FORTNITE



DELL
Technologies

eCORP
DIGITAL ENTERTAINMENT

T
TORNEIO
DE JOGOS



7.2.1.Rondas: la cantidad de grupos y rondas serán definidas posterior al término de las inscripciones. Los vencedores avanzan para la próxima ronda o fase de grupos.

7.2.2.Estructura: sistema de grupos con 100 jugadores en cada sala, sumatoria por puntos.

7.2.3.Formato: individual (solo).


7.2.4.Mapa: el de la temporada.

7.2.5.Creación de partidas: A través de salas personalizadas enviadas por Whatsapp.

7.2.6.Nivel de los jugadores: sin restricción de nivel.

7.3.SISTEMA DE PUNTUACIÓN >> FORTNITE

7.3.1.Serán contados **10 puntos** por eliminación. El total de esos puntos será sumado con la puntuación por posición, a seguir:



SISTEMA DE PUNTUACIÓN

10 PUNTOS POR KILL

- 1° LUGAR - 100 PUNTOS
- 2° LUGAR - 90 PUNTOS
- 3° LUGAR - 80 PUNTOS
- 4° LUGAR - 70 PUNTOS
- 5° LUGAR - 60 PUNTOS
- 6° LUGAR - 50 PUNTOS
- 7° LUGAR - 40 PUNTOS
- 8° LUGAR - 30 PUNTOS
- 9° LUGAR - 20 PUNTOS
- 10° LUGAR - 10 PUNTOS
- 11° LUGAR - 5 PUNTOS
- 12° LUGAR - 1 PUNTO
- 13° AO 25° LUGAR - 0 PUNTO

7.3.2.Por ejemplo: el jugador quedó 4º en la partida e hizo 6 eliminaciones. 4º lugar = 70 puntos (posición) + 60 puntos (10 puntos por cada eliminación), totalizando 130 puntos.

7.3.3. En cada etapa nueva del torneo, las puntuaciones de todos los jugadores serán reiniciadas.

7.4.CRITÉRIO DE DESEMPATE >> FORTNITE

7.4.1.Como criterio de desempate analizaremos la foto (print) enviada por el jugador en la página web y consideraremos los siguientes ítems, en orden creciente:

1. Mayor puntuación en “daño de jugadores”.
2. Mayor puntuación en “precisión”.
3. Mayor puntuación en “aciertos en la cabeza”.
4. Mayor puntuación en “daño recibido”.



DELL
Technologies

eCORP
DIGITAL ENTERTAINMENT

T
TORNEIO
DE JOGOS



5. Mayor puntuación en "materiales recogidos".
6. Mayor puntuación en "distancia recorrida".
7. Mayor puntuación en "materiales recolectados".
8. Mayor puntuación en "materiales usados".
9. Mayor puntuación en "aciertos".
10. Mayor puntuación en "daño a las estructuras".

7.4.2. En caso de que la foto (print) enviada este ilegible, el jugador pierde el derecho de análisis sobre los criterios de desempate.

8. PREMIACIÓN

8.1. La premiación será para las tres modalidades de juego: Mario Kart Tour, Fortnite y Fifa 21.

Así:

1 lugar - un Notebook Alien Ware M15 R6

2 lugar - monitor curvo gamer 32"

8.2. La comisión organizadora podrá alterar los ítems de la premiación por otros semejantes y/o de igual valor.

9. COMISIÓN ORGANIZADORA

9.1. Cualquier acontecimiento no previsto anteriormente, será asunto de decisión por parte de la comisión organizadora del torneo, cuyas decisiones serán preponderantes y definitivas.

9.2. Las decisiones de la comisión organizadora del torneo son únicas e indiscutibles, no habiendo lugar a impugnaciones.

9.3. De ser necesario, la comisión organizadora puede adicionar o modificar alguna regla sin previo aviso.

São Paulo, 29 de septiembre de 2021.



DELL
Technologies

eCORP
DIGITAL ENTERTAINMENT

T
TORNEIO
DE JOGOS





REGULATION



ENGLISH VERSION



1. OBJECT

This is the **DELL ESPORTS LEAGUE** (“Tournament”) campaign conceived and carried out by ECORP Digital Entertainment (“Director”), and organized by DC DIONIZIO DA SILVA EVENTOS – LTDA (“Organizer”), registration No. 29.409.692/0001- 08, trade name TORNEIO DE JOGOS ELETRÔNICOS. The event aims to promote an online sports tournament with three game options (Fortnite, FIFA 21 and Mario Kart Tour) in order to provide moments of interaction and socialization among Dell employees.

2. REGISTRATIONS

- 2.1. Entries must be made solely and exclusively through the official website of the event through the link www.dellesportsleague.com.
- 2.2. Enrollment period 5 until November 15, 2021.
- 2.3. The tournament is intended for Dell members in the LATAM CSG organization and their families.
- 2.4. Each player guarantees to be responsible for the veracity of the data filled in and sent to the organization.

3. TOURNAMENT FEATURES

- 3.1. The event will be held online and free of charge from November 5th to december 10th , 2021 with the tournament qualifiers on 19th November and 03th december, and the live finals on december 10th, with times published on the official website of the event mentioned in item 2.1.
- 3.2. If the player has any problem with his internet, we will not restart the game. The internet connection as well as the equipment are the sole responsibility of the player.
- 3.3. The tournament games will be: Mario Kart Tour, FIFA 21 and Fortnite on their respective platforms specified within each section on the event's official website mentioned in item 2.1. The dispute system, points, format, phases, tournament rules and prizes follow in the following items of this regulation.



DELL
Technologies

eCORP
DIGITAL ENTERTAINMENT

T
TORNEIO
DE JOGOS



- 3.4. Only duly registered players will be able to participate in the tournament.
- 3.5. Incorrect and/or incomplete entries will be disregarded.
- 3.6. A player caught using programs that put opponents at a disadvantage, such as: scripts, APK, MACRO, HACK, etc., will be immediately disqualified from the tournament.
- 3.7. The player must choose only one game to participate in the event. If you apply for more than one, only the last entry will be considered and the others will be invalidated.
- 3.8. Players must check-in, via Whatsapp application, 5 minutes before the start of the match, which will be scheduled in advance by the tournament organization with a tolerance time of 5 minutes late. After this time, it will be considered automatic defeat, featuring W.O. for the player and/or team.
- 3.9. The player must take a screenshot of the final screen of the match with the result, which will be requested by the organization for purposes of proof of qualification.
- 3.10. The organization is not responsible for bugs within the game. We strongly recommend having the latest game update and avoiding apks and the use of emulators. We will not restart matches if a bug is identified or characterized.

4. THE CONDUCT OF PLAYERS

- 4.1. Players must behave in a sociable and friendly manner towards opponents, spectators and official members of the event.
- 4.2. Players must not use vulgar language while playing, direct offensive words, challenges, ironies, obscene gestures and the like to opponents. If it occurs, they may be penalized with disqualification.
- 4.3. Offensive nicknames and/or those that the organization deems offensive will not be allowed.
- 4.4. All players registered and drawn to participate in the DELL ESPORTS LEAGUE will have the video and image rights assigned for a period of 12 months for promotional purposes of the filmmaker and organizer.
- 4.5. A player who is caught allying with another to take advantage of either gender is instantly disqualifying himself and the other team.
- 4.6. It will not be allowed to change nicknames during the tournament until the final. If any player changes his nickname, he will be disqualified.
- 4.7. It is the competitor's duty to keep and pay attention to the messages of the Whatsapp group created by the organization. There will be no private communication (inbox). If you leave the channel, it will not receive tournament information and will be disqualified.



DELL
Technologies

eCORP
DIGITAL ENTERTAINMENT

T
TORNEIO
DE JOGOS



- 4.8. In case of withdrawal, the player must announce to the organization so that the player(s) can be disqualified.
- 4.9. If the rules are broken, the games will not be restarted. The tournament phases will be strictly followed.
- 4.10. The player will not be able to call third parties to the custom room. If the organization identifies any unregistered nickname, it will be expelled from the room.

5. MARIO KART TOUR

5.1. RULES

- 5.1.1. To participate, it is essential to have a mobile phone or tablet with internet access and to have downloaded the MARIO KART TOUR game on Google Play through the link <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nintendo.zaka> or on the Apple Store via the link <https://apps.apple.com/us/app/mario-kart-tour/id1293634699> , a Whatsapp account and internet access.
- 5.1.2. The groups will be randomly organized by the tournament organization and published on the official website mentioned in item 2.1.
- 5.1.3. The system of groups with sums of points will be used. Each group will have a maximum of 7 players.
- 5.1.4. At the end of the match, players must send a print or photo of the final screen to the organization for proof. See example below:



DELL
Technologies

eCORP
DIGITAL ENTERTAINMENT

T
TORNEIO
DE JOGOS





5.1.5. It is the player's duty to check the publications on the event's official website mentioned in item 2.1 regarding their group, day and time of the match.

5.1.6. All characters and vehicles will be allowed.

5.1.7. At the end of the group phases, if there is a tie in the score, the tiebreaker will be the player's best placement in the last match.

5.1.8. If the player leaves the match, the points will not be counted.

5.1.9. Based on the sum of points, according to the table in item 6.4, the best placed will proceed to the next stage of the tournament.

5.1.10. In case the groups do not reach the maximum number of qualified, the participants who will go to the next stage will be chosen at random.

5.1.11. If the player loses the connection and leaves the room during the game, the game can reset the score, if that happens the organization will continue with the final score screen of the game.

5.2. FORMAT AND PHASES >> MARIO KART TOUR

5.2.1. Phases: The number of groups and phases will be defined after registration ends. Winners advance to the next group stage.

5.2.2. Teams: no team.

5.2.3. Categories: 100cc in the early stages and 150cc in the final stage.

5.2.4. Item space: 2 items.



DELL
Technologies

eCORP
DIGITAL ENTERTAINMENT

T
TORNEIO
DE JOGOS



- 5.2.5. CPU opponents: no.
- 5.2.6. Access method: with code.
- 5.2.7. Structure: system of groups with sums of points.
- 5.2.8. Groups: each group will have a maximum of 7 players.

5.3. SCORING SYSTEM >> MARIO KART TOUR

- 5.3.1. At each new group stage the score is reset.
- 5.3.2. Ranking system with total sum of points per match.
- 5.3.3. During qualifiers, the score will be according to the game itself.
- 5.3.4. In the **final phase**, the score will be calculated according to the table below:

POSITION	POINTS
1° place	12 points
2° place	10 points
3° place	8 points
4° place	6 points
5° place	4 points
6° place	2 points
7° place	1 point

6. FIFA 21

6.1. RULES

- 6.2. To participate, you must have a Playstation 4 or 5 video game, FIFA 21 game, internet access and subscription to psn plus.
- 6.3. If the player has any problem with his internet, he must restart the match with the same goal balance and the remaining time.
- 6.4. At the end of the match, the winning player must send a print or a photo of the final screen to the organization as proof, as in the example below:





6.5. Match setup >> FIFA 21

- 6.5.1. Total game duration: 10 min
- 6.5.2. Lawn Design: indiferente
- 6.5.3. Ball: standard
- 6.5.4. Game speed: normal
- 6.5.5. Extension: yes
- 6.5.6. Penalties: yes
- 6.5.7. Number of replacements: 3 + 1 extension
- 6.5.8. Level: legendar
- 6.5.9. Arbitrator: random
- 6.5.10. Lawn Wear: light
- 6.5.11. The player invited to the match must verify that the opponent has defined the game as indicated. If the opponent does not, the invited player must leave the room and ask his opponent to configure the game correctly. If the opponent refuses or does not do so, the invited player must contact the organization immediately.

6.6. FORMAT AND PHASES >> FIFA 21

- 6.6.1. Structure: 64-position single-elimination switch system.
- 6.6.2. Matches: Best of 3 (BO3) - Players play up to 3 matches and the team that wins 2 matches is declared the winner.



DELL
Technologies

eCORP
DIGITAL ENTERTAINMENT

T
TORNEIO
DE JOGOS



6.6.3. Creation of matches: The organization will inform the Whatsapp groups which PSN belongs to their opponent, it is the player's duty to add and combine the game during the qualifying schedule mentioned in item 3.1.

7. FORTNITE

7.1. RULES

- 7.1.1. All weapons and vehicles will be allowed.
- 7.1.2. When the player is in the personalized room, ready to play, he must give an "ok" via Whatsapp to the organizing committee, certifying that he is able to start the game.
- 7.1.3. The player must take a print or readable photo of the statistics screen containing the kills and their placement and send it to the organization via Whatsapp at the end of each match for purposes of proof of the amount of slaughter and placement, if these prints are not sent to the player will not receive a score.



Statistics screen displayed at the end of Fortnite match

- 7.1.4. The organization will not restart the custom rooms due to password leakage, this is total disrespect and against the tournament rules.
- 7.1.5. The tiebreaker is the highest number of kills from the last match, followed by the team's position in the match.

7.2. FORMAT AND PHASES >> FORTNITE



- 7.2.1. Phases: The number of groups and phases will be defined after registration ends. Winners advance to the next group stage.
- 7.2.2. Structure: System of groups with 100 players in each room and the sum of points.
- 7.2.3. Format: individual (solo).
- 7.2.4. Map: Standard of the season.
- 7.2.5. Creating matches: Through personalized rooms sent by Whatsapp.
- 7.2.6. Player level: No level restriction.

7.3. SCORING SYSTEM >> FORTNITE

7.3.1. 10 points will be counted per elimination. The total of these points will be added to the score per position, which follows:

SCORING SYSTEM

10 POINTS PER KILL

- 1st PLACE - 100 POINTS
- 2nd PLACE - 90 POINTS
- 3rd PLACE - 80 POINTS
- 4th PLACE - 70 POINTS
- 5th PLACE - 60 POINTS
- 6th PLACE - 50 POINTS
- 7th PLACE - 40 POINTS
- 8th PLACE - 30 POINTS
- 9th PLACE - 20 POINTS
- 10th PLACE - 10 POINTS
- 11th PLACE - 5 POINTS
- 12th PLACE - 1 POINT
- 13th TO 25th PLACE - 0 POINT

7.3.2. For example: the player took 4th place in the match and made six (6) outs. 4th place = 70 points (position) + 60 points (10 points for each elimination), totaling 130 points.

7.3.3. At each new stage of the tournament all players' scores will be reset.

7.4. TIE-BREAKING CRITERIA >> FORTNITE

7.4.1. As a tiebreaker, we will analyze the photo (print) sent by the player on the official website and consider the following items, in ascending order:

1. Highest score in "Damage to players"
2. Highest score in "Accuracy"
3. Highest score in "Head hits"
4. Highest score in "Damage received"



5. Highest score in "Collected Materials"
6. Highest score in "Distance covered"
7. Highest score in "Collected Materials"
8. Highest score in "Used Materials"
9. Highest score in "Rights"
10. Highest score in "Damage to structures"

7.4.2. If the uploaded photo is illegible, the player loses the right to analyze the tiebreaker.

8. AWARDS

- 8.1. The award will be for the three sports: Mario Kart Tour, Fortnite and FIFA 21 as follows:
 - 1st Place: 01 (one) AlienWare M15 R6 Notebook.
 - 2nd Place: 01 (one) Curved Gamer 32" Monitor.
- 8.2. The organizing committee may change the prize items, if necessary, replacing them with another similar and/or of equal value.

9. ORGANIZING COMMITTEE

- 9.1. Any unforeseen occurrences will be decided by the organizing committee of the tournament, whose definitions will be final and definitive.
- 9.2. The decisions of the organizing committee of the tournament are unique and indisputable, not fitting any kind of appeals.
- 9.3. If necessary, the organizing committee may add or modify any rules without prior notice.

São Paulo, November 5, 2021.



DELL
Technologies

eCORP
DIGITAL ENTERTAINMENT

T
TORNEIO
DE JOGOS

