



1. DO OBJETO

Trata-se do “**EMED - 2º edição**” organizado pela DC DIONIZIO DA SILVA EVENTOS - LTDA, inscrição nº 29.409.692/0001-08, nome fantasia TORNEIO DE JOGOS ELETRÔNICOS. O evento objetiva promover um torneio on-line esportivo digital com quatro modalidades a fim de proporcionar momentos de interação e socialização na pandemia entre os universitários.

2. DAS INSCRIÇÕES

- 2.1.** As inscrições deverão ser feitas única e exclusivamente pelo *site*: <https://torneiodejogos.com.br/emed/>. Primeiro, a atlética deve se inscrever e selecionar as modalidades das quais vai participar, e assim que liberar as inscrições dos atletas, os mesmos devem se inscrever com sua equipe e a modalidade desejada.
- 2.2.** Período de inscrições das atléticas: do dia 03 de agosto até às 19h do dia 09 de agosto.
- 2.3.** Período de inscrições dos atletas: do dia 10 de agosto até às 19h do dia 27 de agosto.
- 2.4.** O torneio tem como público-alvo atléticas e universitários cadastrados no **EMED - 2º edição**.
- 2.5.** A formação de equipes independe de gênero, idade e condição física.
- 2.6.** Cada jogador garante e é 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* de acordo com o cronograma abaixo:
 - 03 - 09 agosto - Inscrições das atléticas
 - 10 - 22 agosto - Inscrições dos atletas
 - 26 agosto - Transmissão ao vivo da tabela e chaves

LEAGUE OF LEGENDS

- 04 e 05 de setembro - Qualificatórias (horários divulgados no hotsite e Discord).
- 05 de setembro - Final às 18h.





COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

- 11 e 12 de setembro - Qualificatórias (horários divulgados no hotsite e Discord).
- 12 de setembro - Final às 15h.

FIFA 21

- 18 de setembro - Qualificatórias (horários divulgados no hotsite e Discord).
- 19 de setembro - Final às 15h.

POKER

- 18 de setembro - Qualificatórias + final das 14h às 19h.
- 19 de setembro - Apresentação dos vencedores e visão geral do torneio às 15h

- 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: League of Legends, Counter Strike: Global Offensive, FIFA 21 e Poker Stars nas suas respectivas plataformas especificadas dentro de cada seção no site <https://torneiodejogos.com.br/emed/>. O sistema de disputa, pontuação, formato, fases, regras do torneio e premiação seguem nos itens seguintes deste regulamento.
- 3.4.** O terceiro lugar será decidido pelo jogo da final, sendo classificado como 3º lugar, o time ou atleta, que tiver enfrentado na semifinal o campeão de sua respectiva modalidade.
- 3.5.** Somente os jogadores devidamente inscritos poderão participar do torneio.
- 3.6.** Inscrições incorretas e/ou incompletas serão desconsideradas.
- 3.7.** Caso seja identificado que um jogador está usando programas que deixem os oponentes em desvantagem, tais como: *scripts*, *APK*, *MACRO*, aplicativos, apps, *HACK*, o mesmo será imediatamente desclassificado do torneio, sem qualquer possibilidade de reinclusão, ainda que exclua os programas supracitados.
- 3.8.** O jogador pode participar de mais de uma modalidade do evento.
- 3.9.** Para os jogos em equipe, é permitido até 3 reservas.
- 3.10.** Os jogadores devem fazer *check-in*, via aplicativo *Discord*, 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.

- 3.11.** O jogador deve tirar um *printscreens* da tela final da partida com o resultado, que poderá ser solicitado pela organização para fins de prova da qualificação.
- 3.12.** Caso a equipe decida algo entre si pertinente ao torneio, o capitão deverá informar aos organizadores.
- 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.
- 3.14.** A organização considera o parecer do capitão “palavra final” para assuntos pertinentes ao torneio que se tratarem da equipe.
- 3.15.** A organização não se responsabiliza por *bugs* dentro do jogo. Recomendamos que o jogador tenha a última atualização do jogo, evite “apks” e o uso de emuladores. Não reiniciaremos as partidas caso seja identificado emulador ou APK que não seja oficial.
- 3.16.** Não recomendamos transmitir ao vivo (streamar) os jogos durante as qualificatórias. A responsabilidade é total de cada jogador/equipe, os mesmos devem ter consciência que alguns jogos não trazem delay, por conta disso, caso um jogador da equipe adversária assista a transmissão ele poderá obter vantagens da partida e a organização não se responsabiliza caso isso ocorra.
- 3.17.** É permitida a presença de técnico/coach durante as calls entre equipes, mas é expressamente proibido que este participe como jogador.

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, caso haja.





- 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.** No momento da inscrição o jogador e/ou responsável autoriza o uso de sua imagem, nome e voz pela Realizadora durante o prazo de 24 meses (vinte e quatro) a contar da data de início do torneio, para fins de produção e divulgação, podendo a imagem, interpretação, nome e som de voz serem veiculados em território nacional ou no exterior, em todo e qualquer material referente à campanha do torneio, sem limitação de formato ou suporte, incluindo, mas não se limitando, à (i) internet (compreendendo redes sociais, como *Twitter*, *Facebook*, *Youtube* e *Instagram*, links patrocinados, blogs, sites em geral, hotsites, peças de mídia display, peças multimídia, plataformas mobile, como *WhatsApp*, *Snapchat*, *Pinterest* e outros aplicativos); (ii) televisão, (iii) rádio, (iv) painéis eletrônicos, (v) exposições em circuito fechado e em quaisquer locais públicos ou privados, como salas de cinema, teatro, clubes, festas e feiras; (vi) mídia impressa (incluindo revistas, jornais, informativos, anuários, folhetos, malas-diretas, folders, flyers, panfletos, cartazes, pôsteres, encartes); e (vii) quaisquer outros meios de comunicação com o público.
- 4.6.** O jogador e/ou responsável está ciente que todo e qualquer material produzido é de propriedade da Realizadora, renunciando, portanto, qualquer direito de exame ou aprovação prévia para a utilização de quaisquer materiais produzidos com sua imagem, interpretação, nome e/ou som de voz, bem como à participação na produção, reprodução, edição e adaptação do material fotográfico, sonoro e audiovisual do torneio, outorgando à Realizadora, bem como às demais pessoas por ela autorizadas, autonomia na execução dos trabalhos, desde que para cumprir o propósito específico aqui previsto e desde que não resulte em injúria ou desprestígio a seu nome e imagem.
- 4.7.** Está ciente de que quaisquer dados pessoais que possam identificar jogador ou responsável, obtidos pela Realizadora, ainda que por meio da Organizadora,





podem ser usados no torneio na forma e meios descritos neste regulamento. Em caso de quaisquer dúvidas acerca da maneira como a Realizadora trata os dados pessoais, bem como os direitos que assistem aos participantes é permitido o acesso à Declaração Global de Privacidade de Dados da Realizadora.

- 4.8.** 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.
- 4.9.** 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.
- 4.10.** Não será permitida a troca de *nicknames* durante o torneio até a final. Caso algum jogador troque o *nickname*, será desclassificado.
- 4.11.** É dever do competidor se manter e ficar atento às mensagens do grupo do *Discord* criado pela organização. Não haverá comunicação de forma privada (*inbox*). Caso saia do grupo, o mesmo não receberá informações do torneio e será desclassificado.
- 4.12.** Caso haja desistência, o jogador e/ou equipe deverá anunciar à organização para que o(s) mesmo(s) seja desclassificado(s).
- 4.13.** Caso as regras sejam descumpridas, os jogos não serão reiniciados. As fases do torneio serão rigorosamente seguidas.
- 4.14.** Caso o jogador de uma equipe precise ser substituído pelo reserva, o capitão deverá informar a organização do torneio via *Discord* com, pelo menos, 60 minutos de antecedência. Deferida a autorização, o reserva inscrito será incluído.
- 4.15.** 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.
- 4.16.** A comunicação durante a partida deverá ser feita nos canais de voz dedicados a seu time, dentro do *Discord* do evento.





5. COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

5.1. REGRAS BÁSICAS

- 5.1.1. O torneio poderá ser nos formatos eliminação simples ou fase de grupos e será definido após o término das inscrições.
- 5.1.2. Caso sejam inscritos números de times diferentes de 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128 ou 256, o sistema sorteia aleatoriamente os times e cria uma tabela que pode ou não passar alguns times para a próxima fase.
- 5.1.3. Os times se enfrentam em partidas melhor de 3 (MD3 as equipes jogarão até 3 partidas, sendo declarada vencedora a que vencer 2 partidas). Os lados são definidos em um Round Faca.
- 5.1.4. O veto dos mapas é feito dentro da Faceit na hora da partida.
- 5.1.5. Em caso de empate nos pontos da partida (15x15), o sistema dará início ao overtime (prorrogação). Vence quem fizer quatro dos seis pontos.
- 5.1.6. Não existem restrições quanto a patentes e níveis para os participantes.
- 5.1.7. É necessário possuir conta STEAM pessoal válida e com Counter Strike: Global Offensive adquirido.
- 5.1.8. Na fase on-line, caso haja perda de conexão individual, a equipe poderá utilizar o pause com limite de 5 minutos. Não havendo a reconexão do jogador, o time deverá finalizar a partida com os jogadores restantes.
- 5.1.9. Não será permitida a troca de jogadores durante a partida.
- 5.1.10. Não será permitido voltar o backup uma vez que o round já tenha iniciado.
- 5.1.11. O backup do round só será executado se ambas as equipes estiverem de acordo.
- 5.1.12. Serão utilizados os mapas do grupo da campanha ativa atual de acordo com item 5.2.3;
- 5.1.13. Os picks e bans vão acontecer dentro do servidor pelas equipes no seguinte formato: B, B, P, P, B, B, P (B - Ban; P - Pick). Em caso de empate, será utilizado o mapa restante para a terceira partida (o lado será decidido em uma disputa de round faca).
- 5.1.14. O procedimento para conectar no servidor será pela sala de confronto da Faceit que é liberada após os Vetos dos capitães.





5.1.15. Caso ocorra algum problema durante a partida chamar o organizador dentro do chat da sala de confronto na Faceit ou entrar no chat de voz de atendimento do Discord

5.2. FORMATO E FASES > GLOBAL OFFENSIVE

5.2.1. As equipes devem ser formadas por 5 integrantes + 3 reservas. Modo de jogo: 5 vs. 5 jogadores.

5.2.2. 03 Mapas através de votação: Mirage, Vertigo, Nuke, ANCIENT, Dust2, Inferno e Overpass.

5.2.3. Estrutura: Sistema de chave mata-mata, com cabeças de chaves pré-definidos pelo evento anterior, a tabela pode ser acessada pelo link: <https://torneiodejogos.com.br/emed/cs.html>.

5.2.4. FASE “QUALIFICATÓRIAS”

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

5.2.5. FASE “FINAL”

A fase final será transmitida ao vivo com data e horário de acordo com o item 3.1 deste regulamento.

6. FIFA 21

6.1. REGRAS BÁSICAS

6.1.1. O torneio será disputado no modo de jogo Amistoso Online.

6.1.2. Poderá ser utilizado qualquer time de liga, seja nacional ou estrangeira, sendo permitido a troca da escolha inicial durante a competição, entretanto não serão autorizadas alterações durante os confrontos de IDA e VOLTA. Aquele jogador que começar o torneio, será o representante titular da atlética e será permitido a troca pelo reserva, porém como na escolha de times, não será consentida durante os confrontos de IDA e VOLTA. Fica vetado o uso de seleções nacionais na competição.

6.1.3. Toda a fase mata-mata será feita com partidas de IDA e VOLTA, passa para a próxima fase a equipe que somar o maior placar no agregado. Em caso de





empate, será criada uma nova partida no sistema gol de ouro (quem fizer um gol primeiro vence a disputa).

6.1.4. Somente será permitido pressionar o PAUSA (Start/OPTIONS) quando a bola estiver fora de jogo (faltas, escanteios, pênaltis, lateral). Os participantes terão direito a 3 pausas de 30 segundos cada.

6.1.5. O uso intencional de bugs, glitches ou erros do jogo será avaliado pela administração do evento, podendo gerar advertência ou punição para a equipe (esta punição poderá variar até mesmo entre W.O. em favor do oponente ou a completa desclassificação da equipe no evento).

6.1.6. Cada jogador terá que possuir um console PS4 e jogo FIFA 21 em sua conta, e também é de total responsabilidade do atleta possuir uma boa conexão com a internet.

6.1.7. Após o início da partida não serão tolerados problemas técnicos de jogadores, a menos que esteja afetando os dois competidores. Exemplo: Em caso de problemas de conexão com o servidor do jogo para ambos os envolvidos, a partida será reiniciada.

6.1.8. As habilidades e atributos técnicos dos times e dos jogadores não poderão ser alterados;

6.2. CONFIGURAÇÃO DO TORNEIO > FIFA 21

6.2.1. O jogador mandante da partida deve selecionar as opções abaixo. É possível verificar se as configurações abaixo estão selecionadas, acessando a opção de configurações de controle e verificando se a opção defesa clássica está desativada. Se estiver disponível a mudança do tipo de defesa a ser usada, as configurações exigidas abaixo, não estão ativadas.

6.2.2. Modo : Campeonato Virtual - Amistoso Online.

6.2.3. Escolha do time: Somente Clubes. Não será liberada escolha de seleções.

6.2.4. Duração: 7 minutos (cada tempo);

6.2.5. Contusões: Sim;

6.2.6. Cartões: Sim;

6.2.7. Toques de mão: Não;





- 6.2.8. Nível de dificuldade: Legendary;
- 6.2.9. Tipo de marcação: Defesa tática;
- 6.2.10. Goleiro manual (utilizando o touchpad - LOCAL): Proibido;
- 6.2.11. Tirar o goleiro somente em direção a bola usando o Triângulo ou mover o goleiro com o R3: Permitido
- 6.2.12. Velocidade: Normal;
- 6.2.13. Tipo de Elenco: Online;
- 6.2.14. Tipo de Controle: Semi automático.
- 6.2.15. Em caso de dúvidas, os jogadores deverão entrar em contato com a organização do torneio através do Discord.

7. LEAGUE OF LEGENDS

7.1. REGRAS BÁSICAS

- 7.1.1. Não serão permitidas “contas smurfs” ou contas que não estejam inscritas no torneio mesmo que o dono esteja inscrito.
- 7.1.2. Os “seeds” das equipes serão gerados por sorteio pelo site “sorteador.com.br”. O sorteado terá direito a escolha do lado da primeira partida.
- 7.1.3. As partidas serão transmitidas com delay de 3 (três) minutos.
- 7.1.4. Será permitido utilizar o “pause” com limite de 5 minutos por partida. Caso o tempo limite seja ultrapassado, haverá penalidade que resultará em W.O. na partida.
- 7.1.5. Na sala personalizada dentro do LOL, o jogador que for o “dono do grupo” só poderá iniciar a partida quando todos da equipe adversária e os dois do suporte estiverem como espectadores derem o “ok” via chat do jogo.
- 7.1.6. Nas “Qualificatórias”, os integrantes podem solicitar 10 minutos de intervalo antes de iniciar a próxima partida.

7.2. FORMATO E FASES > LEAGUE OF LEGENDS

- 7.2.1. Mapa: Summoner's Rift.
- 7.2.2. Formato: 5 jogadores vs. 5 jogadores (+3 reservas de cada time).
- 7.2.3. Criação de partidas: Através de salas personalizadas enviadas via Discord.





7.2.4. Elo mínimo: Sem restrição de elos.

7.2.5. Partidas: melhor de 3 (MD3). Significa que os competidores jogarão até 3 partidas e é declarada vencedora a equipe que vencer 2.

7.2.6. Tipo de jogo: Alternada torneio.

7.2.7. Estrutura: Sistema de chave mata-mata, com cabeças de chaves pré-definidos pelo evento anterior, a tabela pode ser acessada pelo link: <https://torneiodejogos.com.br/emed/leagueoflegends.html>.

7.3. FASE “QUALIFICATÓRIAS”

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

7.4. FASE “FINAL”

A fase final será transmitida ao vivo com data e horário de acordo com o item 3.1 deste regulamento.

8. POKER STARS

8.1. REGRAS BÁSICAS

8.1.1. Criar conta no site <https://www.pokerstars.com/br/> e baixar o aplicativo PokerStars

8.1.2. Cada atlética pode inscrever até 3 representantes. Não podendo haver alteração desses representantes após o início do torneio.

8.1.3. O estilo de jogo é o Hold'em e a variação é o No Limit.

8.1.4. O campeonato é composto de um único torneio com todos os jogadores distribuídos aleatoriamente de forma direta pelo PokerStars, jogando até sobrar apenas um campeão.

8.1.5. Na inscrição do torneio dentro do PokerStars, os jogadores devem se inscrever no torneio que será disponibilizado no [Discord](#) do evento. O preço da inscrição dentro do torneio é de 20.000 (vinte mil) fichas fictícias.

8.1.6. Os jogadores começaram o torneio com um total de 10.000 (dez mil) fichas fictícias.

8.1.7. Os blinds começam em 15/30 fichas, aumentando os valores a cada 10 minutos.

8.1.8. Terá intervalos de 5 minutos a cada 55 minutos.

8.1.9. O botão de dealer rodará toda a mesa de acordo com a plataforma.





8.1.10. A pontuação é definida pelo próprio aplicativo do jogo.

8.2. CONFIGURAÇÃO DO TORNEIO > POKER

8.2.1. Estilo de jogo: Hold'em, No Limit

8.2.2. Jogadores por mesa: 9

8.2.3. Moeda: Dinheiro Fictício

8.2.4. Formato: Regular - sem rebuys

8.2.5. Reentrada: Não

8.2.6. Rápido: Regular

8.2.7. Registro Tardio: 0 níveis (Sem possibilidade de se inscrever após o início do torneio)

8.2.8. Intervalos: Sim

8.3. PONTUAÇÃO DAS ATLÉTICAS > POKER

8.3.1. A pontuação final das atléticas da modalidade de Poker, será definida pela pontuação de cada atleta seguindo a tabela abaixo:

POSIÇÃO	PONTUAÇÃO	POSIÇÃO	PONTUAÇÃO
1°	1000	10°	290
2°	850	11°	280
3°	750	12°	270
4°	700	13°	260
5°	650	14°	250
6°	600	15°	240
7°	500	16°	230
8°	400	17°	220
9°	300	18°	210

9. DA PREMIAÇÃO





9.1. CAMPEÃO GERAL ENTRE AS ATLÉTICAS

9.1.1. 1º Lugar: 1 Troféu de campeão geral e um bandeirão personalizado.

9.1.2. 2º Lugar: 1 troféu para a atlética.

9.1.3. 3º Lugar: 1 troféu para a atlética.

9.2. COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

9.2.1. **1º Lugar:** 1 kit de red bull para cada atleta + 1 medalha para cada atleta + 1 troféu para a atlética.

9.2.2. **2º Lugar:** 1 Medalha para cada atleta

9.2.3. **3º Lugar:** 1 Medalha para cada atleta

9.3. FIFA 21

9.3.1. **1º Lugar:** 1 kit de red bull para cada atleta + 1 medalha para cada atleta + 1 troféu para a atlética.

9.3.2. **2º Lugar:** 1 Medalha para cada atleta.

9.3.3. **3º Lugar:** 1 Medalha para cada atleta.

9.4. LEAGUE OF LEGENDS

9.4.1. **1º Lugar:** 1 kit de red bull para cada atleta + 1 medalha para cada atleta + 1 troféu para a atlética.

9.4.2. **2º Lugar:** 1 Medalha para cada atleta.

9.4.3. **3º Lugar:** 1 Medalha para cada atleta.

9.5. POKER STARS

9.5.1. **1º Lugar:** 1 kit de red bull para cada atleta + 1 medalha para cada atleta + 1 troféu para a atlética.

9.5.2. **2º Lugar:** 1 Medalha para cada atleta.

9.5.3. **3º Lugar:** 1 Medalha para cada atleta.

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





9.7. O envio da premiação aos vencedores será de total responsabilidade da comissão do EMED.

10.COMISSÃO ORGANIZADORA

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

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

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

Maringá, 03 de agosto de 2021.

