

## **Appendix E - Dota 2**

1.0 Cada time registrado deve ter no mínimo 05 jogadores em sua equipe ativa. E é permitido somente 01 jogador substituto para a fase online.

A) Jogadores só podem ser substituídos entre partidas, nunca durante

B) As equipes podem ser modificadas até a hora de início do torneio. As edições após o início do torneio não valerão

I. Para a fase presencial, é permitido o registro de apenas 01 (um) técnico e substituto

1.1 Para ambas as fases deste campeonato, será utilizado o patch atual da data disponibilizado pela desenvolvedora e utilizado para as competições.

1.2 O critério de participação na fase online é o "Aberto para Todos" os estudantes universitários, o que significa que as equipes devem ser formadas por jogadores inscritos em universidades no ano escolar de 2017, não sendo necessário que todos os membros da equipe sejam da mesma universidade, independentemente do sexo, raça ou deficiências.

1.3 Nenhuma tag de patrocinadores, nem descrição de produto será permitida nos nicknames dos jogadores.

### **Do formato do torneio de DOTA2 e regras específicas**

1.5 Formato do jogo: Team Match (5 pessoas)

1.6 Das Fases:

1.6.1 Fase online.

A) As primeiras partidas desta fase consistirão de grupos, no formato Round Robin (todos contra todos) e melhor de 01 (MD1)

B) As equipes vencedoras serão semeadas em tabela de eliminação simples, no formato melhor de 03 (MD3)

C) O número de equipes que avançarão para a próxima fase será determinado com base no número de participantes/grupos que se registrarem

D) Salvo disposição em contrário, todas as etapas da competição serão sorteadas aleatoriamente pelo sistema da Battlefy e da VP

E) As equipes de melhor colocação em cada Regional avançarão para um evento presencial no Brasil no final do EsWUL em 2017

1.6.2 Fase Presencial

A) As 06 (seis) equipes qualificadas nas regionais online, mais uma equipe do país

anfitrião, serão semeadas em uma tabela de eliminação simples, no formato melhor-de-03 (MD3), incluindo a Grande Final.

## **Manual da Fase Online**

### **2. Programação**

A) Salvo disposição em contrário, o check-in do torneio começa 60 minutos antes do início do mesmo

B) No início do torneio, as tabelas ficarão disponíveis após cerca de 5-10 minutos

C) Cada equipe deve começar os seus jogos logo que estejam disponíveis, salvo indicação em contrário por um arbitro ou organizador. Se você tiver dúvidas sobre como encontrar seu oponente na Battlefy, entre em contato com os administradores do torneio

### **3. Criação de Lobby E Rotação de mapas**

A equipe sorteada na tabela com o número de “seed” mais próximo de zero deverá criar o lobby

A equipe no lado superior da tabela decidirá se deseja iniciar a partida como “Radiant” ou “Dire”. Nas partidas melhor de 03 as equipes devem trocar de lado a cada rodada até a conclusão.

O Battlefy está integrado com o cliente Dota 2, permitindo a criação automática de lobby e recuperação de pontuação

Se a integração do Battlefy com o Dota 2 não for funcional em qualquer ponto do torneio, a equipe sorteada na tabela com o número de “seed” mais próximo de zero deverá criar o lobby com as seguintes especificações:

- A) Configuração do lobby
- Lobby Password: Any Password
  - Lobby Name: “Team 1” vs “Team 2”
  - Enable Cheats: OFF
  - BOT: OFF
  - Version: Tournament
  - Series Type: No Series
  - Mode of the game: Captains Mode
  - Initial Team: Random
  - Audience: Enable
  - Dota TV Delay: 5 minutes

- **Gameplay**

Para começar a partida, pelo menos um jogador em qualquer equipe deve criar o lobby no site da Battlefy clicando no botão "Enviar lobby". Battlebot criará então um lobby com a especificação certa e convidará cada jogador em cada equipe para o lobby dentro do cliente Dota 2

Quando ambas as equipes estiverem prontas, a partida começará

- **Reporting Scores**

O relatório das partidas dos jogadores estará desativado. As pontuações serão informadas automaticamente através do cliente do Dota2.

Screenshots da tela final de cada partida são recomendados. Você pode ser solicitado por um árbitro para apresentar uma screenshot caso haja algum problema durante as partidas

- **WO – Ausência de jogadores/times**

Cada time será obrigado a fazer o check-in para o seu jogo, a fim de participar do mesmo. O check-in do jogo pode ser encontrado em cada página de jogo no site da Battlefy

A) No caso em que sua equipe está pronta e seu oponente não estiver presente, o recurso de check-in de partida deve avançar automaticamente seu time após um período de tempo definido. Caso contrário, entre em contato com o administrador do torneio pelo link de canal de discord o mais rápido possível

- **Desconexões**

Se uma equipe sofrer uma desconexão, o jogador terá 10 minutos para se reconectar ao jogo (a equipe com a desconexão pode solicitar uma pausa). Se eles não se reconectarem nesse tempo, a equipe terá que continuar jogando sem esse jogador.

- **Software**

Se for evidente que alguma manipulação do software do jogo está ocorrendo, a equipe suspeita será banida permanentemente de qualquer competição da Fisú Web Games e da VP, e o caso será encaminhado para os setores judiciais competentes. A Battlefy também será notificada para eventos futuros.

Se uma equipe for pega abusando de falhas, bugs, etc, para ganhar uma vantagem desonesta, será desqualificada automaticamente.

## **Manual da Fase Presencial**

- **ESCOLHA DE LADO DO MAPA**

A equipe que escolhe o lado para começar a partida, azul ou vermelho, será definida pelo lançamento de moedas. Na próxima partida, no caso DE MELHOR DE 03, os lados são alternados e, na última partida da série, os lados serão alternados novamente.

- **Game Settings**

Tamanho dos times: 05 jogadores de cada lado

MODO: Captain's Mode

Mapa: Tournament Version

Localização do servidor/host: região de cada torneio

- **PAUSAS**

Os jogadores não podem pausar o jogo sem autorização dos árbitros. Para isso, eles devem expressar sua vontade / necessidade de pausar levantando a mão. No entanto, os jogadores só podem utilizar-se da pausa nas situações listadas abaixo e devem explicar ao árbitro o motivo da pausa no jogo. O árbitro é responsável por decidir a situação antes de retomar a partida.

A) O mau funcionamento do hardware ou software dos computadores ou falha na Internet.

B) No caso de comportamento inadequado de uma das equipes/jogadores, com impacto direto no decorrer da partida

C) Os jogadores das equipes das mesmas equipes e times adversários não podem estabelecer comunicação entre si durante uma pausa no jogo. Os jogadores podem se comunicar com o árbitro, mas apenas para identificar e remediar a causa da pausa. Se uma pausa for longa demais, os árbitros podem permitir que os jogadores das equipes conversem entre si e discutam as condições do jogo.

D) Após a resolução da situação / problema que levou à pausa, o árbitro pode decidir retomar o jogo, a seu critério, depois de avaliar o impacto da situação no decorrer da partida.

- **RECOMEÇO DE PARTIDAS E VENCEDOR POR DECLARAÇÃO**

Se for impossível retomar a partida devido a problemas de hardware / software do computador, falha de rede ou outro motivo de força maior, o árbitro pode decidir recomençar a partida ou declarar a equipe vencedora diretamente se a partida for jogada por mais de 20 minutos (o relógio do jogo será 00:20: 00).

A) No caso de reinício da partida, não haverá uma nova fase de "picks and bans", os atletas terão que usar os mesmos heróis selecionados na partida cancelada.

B) Os seguintes critérios podem ser utilizados na declaração direta do vencedor e devem ser declarados e explicados para os presentes

- A diferença de ouro entre as equipes
- A diferença no número de objetivos.
- A diferença no número de torres e barracas entre as equipes.

- **COMEÇO DAS PARTIDAS**

A) Ambos os times devem alinhar as suas equipes no lobby do servidor do jogo 5 minutos antes da hora marcada para a partida;

B) Com todos os jogadores presentes no lobby do servidor, as equipes só iniciarão a partida quando receberem a aprovação do administrador;

C) As equipes receberão aprovação do administrador uma vez que a equipe de produção esteja pronta para transmitir a partida.

- **DETERMINANDO A EQUIPE VENCEDORA**

A) Quando uma equipe destruir o nexus da equipe adversária

B) A partir das semifinais não é permitido que as equipes rendam-se, caso isso aconteça, a equipe perderá e poderão ocorrer penalidades

C) Para outras situações, o árbitro deve decidir

- **COBERTURA e IMAGEM**

8.1 Todos os direitos de transmissão das partidas ou segmentos de partidas dos campeonatos e ligas da VP são de sua propriedade. Isto inclui, mas não está limitado a: IRC bots, shoutcast, streams, Youtube, GoTV, replays, demonstrações ou transmissões de TV.

8.2 a VP tem o direito conceder o direito de transmissão de suas competições para um terceiro ou para os próprios participantes. Nesses casos, tais direitos de transmissões devem ter sido acordados antes do começo do campeonato.

8.3 As equipes não podem recusar-se a ter seus jogos transmitidos pela VP ou por pessoa autorizada, nem podem escolher em que forma e formato o jogo será transmitido. A transmissão só pode ser rejeitada pela direção do torneio. As organizações e times concordam em fazer o possível para cooperar com as transmissões.

8.4 Cada equipe deverá nomear um participante para entrevistas pré e pós-jogo. Além disso os demais jogadores também devem estar disponíveis para pré e pós-jogo entrevistas

8.5 Caso a VP indique um jogador para eventual conferência de imprensa ou sessão de autógrafos, o mesmo não poderá recusar a indicação e deverá participar do evento

8.6 Ao participar, todos os atletas e outros membros da equipe concedem à VP o direito de usar qualquer material fotográfico, áudio ou material de vídeo em seu site ou para qualquer outra finalidade promocional.

8.7 Os participantes têm de ficar na área de torneio para a cerimônia de vencedores após a Grande Final, salvo autorização dos árbitros para abandonarem a arena.

- **VIOLAÇÃO DAS REGRAS E PENALIDADES**

9.1 Toda e qualquer violação das regras será analisada pela administração. Os resultados das análises poderão ser, ou não, anunciados de imediato.

9.2 A organização se reserva o direito de analisar cada caso e lidar com o mesmo da maneira que considerar mais adequada e com a severidade que considerar necessária para cada situação e para que possa assim garantir o melhor andamento dos torneios.

- **ACEITAÇÃO**

O objetivo deste regulamento é o de facilitar o desenvolvimento do torneio tentando evitar todo o tipo de problemas que afetem o seu desenvolvimento. Por isso, a participação no ESWUL implica a total aceitação das presentes regras. Por esta razão o regulamento se presume conhecido por todos e não poderá se alegar desconhecimento do mesmo em nenhuma circunstância. A VP, como exposto anteriormente, reserva-se o direito de modificar em todo ou em partes o regulamento sempre que o julgue necessário para o desenvolvimento e fair-play do mesmo. Do mesmo modo estabelece-se que as comunicações recebidas pela organização farão parte deste regulamento. A mesma aceitação às presentes regras implica a obrigação dos participantes de colaborar com os elementos de marketing e publicidade requeridos pela organização.