

## **Appendix C - HEARTHSTONE**

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.

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

#### 3.1 Online Stages

- A) As primeiras partidas desta fase consistirão de grupos, no formato Round Robin (todos contra todos) e melhor de 05 (MD5)
- B) As equipes vencedoras serão sementeas em tabela de eliminação simples, no formato melhor de 05 (MD5)
- C) O número de atletas que avançarão para a próxima parte da tabela 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) Os atletas de melhor colocação em cada Regional avançarão para um evento presencial no Brasil no final do EsWUL em 2017

#### 3.2 Live stage

Os 06 (seis) atletas classificados serão colocados em um único grupo, onde competirão em formato Round Robin, melhor de 05 (BO5). Cada vitória concederá 01 ponto, as derrotas não concederão pontos. O atleta com a maioria dos pontos ao final das partidas será o vencedor do campeonato

## Online Cups Manual

- 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

- **Game Settings**

O atleta com a “seed” mais próxima de zero criará o lobby

- **Game Play**

Todas as partidas da competição farão uso do modo de jogo “Conquest” com 1 proibição (ban) de classe, delineado da seguinte maneira:

A) Cada jogador selecionará 4 classes no registro do torneio para serem usadas durante todos os estágios da competição

B) Os jogadores irão usar a plataforma da Battlefy para banir (blind ban) uma das classe de seus oponentes antes de iniciar a partida

C) Quando um jogador ganhar uma partida, ele / ela não pode mais usar essa mesma classe no decorrer da série

D) O jogador que perdeu pode continuar a usar a classe ou trocá-la, os jogadores não tem conhecimento da escolha do outro

E) O primeiro jogador a vencer as três partidas vencerá a série na melhor de 05 (MD5)

Os jogadores podem editar seus decks entre as series, nunca durante uma serie

Os jogadores que deixarem a tela de seleção de classe dentro de um duelo (cancelarem o duelo já formado), por qualquer motivo, perderão automaticamente uma das partidas dentro da serie (por exemplo, a pontuação é 0-0 e eu violo esta regra, a pontuação se torna 1-0 para o meu adversário automaticamente)

Se uma partida terminar em empate, no caso dos pontos de vida de ambos os competidores chegar a zero ao mesmo tempo (os dois participantes vêm a derrota, como "fim de tela"), o jogo deve ser refeito com os dois participantes usando o mesmo deck .

- **Relatório de Pontuação**

O relatório de pontuação dos jogadores está habilitado. A equipe vencedora, para cada partida, deve declarar sua própria pontuação. As “screenshots” são recomendadas, na conclusão de cada partida. Você poderá ser solicitado a apresentar uma screenshot para os administradores se a partida tiver algum problema

- **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**

As desconexões durante uma partida por qualquer que seja o motivo contam como 1 derrota para o jogador que se desconectou. A partida começa quando ambos os atletas estão na tela de desafio. Se o adversário se desconectar antes do início da partida ("carregamento" ou fase de confirmação das cartas da mão inicial), eles ainda perdem a partida e o outro atleta escolhe a classe "vencedora" como se a partida tivesse acontecido.

- **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**

- **Game Play**

Todas as partidas da competição farão uso do modo de jogo “Conquest” com 1 proibição (ban) de classe, delineado da seguinte maneira:

A) Cada jogador selecionará 4 classes no registro do torneio para serem usadas durante todos os estágios da competição

B) Os jogadores irão usar a plataforma da Battlefy para banir (blind ban) uma das classe de seus oponentes antes de iniciar a partida

C) Quando um jogador ganhar uma partida, ele / ela não pode mais usar essa mesma

classe no decorrer da série

D) O jogador que perdeu pode continuar a usar a classe ou trocá-la, os jogadores não tem conhecimento da escolha do outro

E) O primeiro jogador a vencer as três partidas vencerá a série na melhor de 05 (MD5)

Os jogadores podem editar seus decks entre as series, nunca durante uma serie

Os jogadores que deixarem a tela de seleção de classe dentro de um duelo (cancelarem o duelo já formado), por qualquer motivo, perderão automaticamente uma das partidas dentro da serie (por exemplo, a pontuação é 0-0 e eu violo esta regra, a pontuação se torna 1-0 para o meu adversário automaticamente)

Se uma partida terminar em empate, no caso dos pontos de vida de ambos os competidores chegar a zero ao mesmo tempo (os dois participantes vêm a derrota, como "fim de tela"), o jogo deve ser refeito com os dois participantes usando o mesmo deck .

- **Reinício de Partida e Vencedor por Declaração**

Em caso de problemas de hardware / software do computador, falha de rede ou outro motivo de força maior, que fizer com que um dos competidores perca turnos ou ações, o árbitro decidirá por reiniciar a partida. A menos que, depois de analisar as mãos dos atletas e o jogo como um todo, a vitória de um deles é clara e deve ser anunciada pelo árbitro.

A) No caso de reinicio a partida, não haverá uma nova fase de "picks and bans", os atletas terão que usar as mesmas plataformas selecionadas na partida cancelada.

- **Começo das Partidas**

A) Ambos os atletas devem se alinhar no lobby do servidor do jogo (tela de duelo) 5 minutos antes da hora marcada da partida;

B) Com todos os jogadores presentes na tela de duelo, eles declararão ao árbitro as classes proibidas e as classes que irão usar. Então, depois de receber a proibição da parte adversária, eles só podem começar a partida após a aprovação de um árbitro.

C) Os atletas receberão aprovação do administrador uma vez que a equipe de produção esteja pronta.

- **COBERTURA e IMAGEM**

5.1 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.

5.2 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.

5.3 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.

5.4 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

5.5 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

5.6 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.

5.7 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**

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

6.2 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.