

Appendix B - OVERWATCH

1.0 Cada time registrado deve ter no mínimo 06 jogadores em sua equipe ativa. E é permitido somente 01 jogador substituto para a fase online.

A) Poderá ser feita troca de jogador entre mapas com limite de 2 substituições por fase.

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 Overwatch e regras específicas

1.4 Formato do jogo: Team Match (5 pessoas)

1.5 Das Fases:

1.5.1 Fase online.

A) As primeiras partidas desta fase consistirão de grupos, no formato Round Robin (todos contra todos) e melhor de 03 (MD3)

B) As equipes vencedoras serão semeadas em tabela de eliminação simples, no formato melhor de 05 (MD5)

C) O número de equipes 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

1.5.2 Fase Presencial.

As 03 (três) equipes classificadas serão colocadas em um único grupo, onde competirão em formato Round Robin, duas vezes, melhor de 05 (BO5). Cada vitória concederá 01 ponto, as perdas não concederão pontos. A equipe com a maioria dos pontos ao final das partidas será o vencedor do campeonato

Manual da Fase Online

- 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 and Map Rotation
 - O time com a “seed” (sorteio) mais próxima de zero classificação criará o lobby
 - Deixe todas as configurações no padrão (default), além destas listadas abaixo
- PRESETS
 - Competitive Enabled
- MODES
 - ALL
 - Kill Cam: Off
- MAPS
 - NONE -> Manually Select
- A rotação de mapas é a seguinte:
 - Fases Round robin (melhor de 3): Nepal -> Eichenwalde -> Oasis
 - Tabela de Eliminação (melhor de 5): Nepal -> Eichenwalde -> Oasis -> Route66 -> Dorado.
 - No caso de empate, o mapa Lijiang Tower será selecionado para determinar o vencedor.
- 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

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 reconectaram 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

- **Game Settings and Map Rotation**

As configurações serão o padrão (default), além destas listadas abaixo

PRESETS

- Competitive Enabled

MODES

- ALL
 - Kill Cam: Off

MAPS

- NONE -> Manually Select

A rotação de mapas é a seguinte:

- Tabela de Eliminação (melhor de 5): os times usarão o site <http://owdraft.com/> para determinar os mapas da partida, sistema de vetos

No caso de empate, o mapa Lijiang Tower será selecionado para determinar o vencedor.

- **REINICIO DE PARTIDAS**

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 decidirá por reiniciar a partida

- **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.

- **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.