

LEAGUE OF LEGENDS

ITEM 1. Cada time registrado deve ter, no mínimo, 5 jogadores(as) em sua equipe ativa.

A) Jogadores(as) só poderão ser substituídos(as) 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. É permitido o registro de apenas 01 (um) técnico e 01 (um) substituto.

ITEM 1.1. Durante todo o campeonato será utilizado o patch atual da data disponibilizado pela desenvolvedora

I. Serão abertas somente 16 vagas para times participantes, critério de ordem de inscrição.

ITEM 1.2. Inscrição: Será cobrado da equipe uma taxa de 75 (setenta e cinco) reais

ITEM 1.3. Premiação:

1º lugar: 25% das inscrições.

2º lugar: 15% das inscrições.

3º lugar: 10% das inscrições.

O formato do torneio de LEAGUE OF LEGENDS e regras específicas:

ITEM 1.5. Formato do jogo: Alternada de torneio

ITEM 1.6. Das Fases:

1.6.1 Fase eliminatória.

A) Caso o número de inscritos seja diferente de 8 ou 16 haverá uma fase eliminatória em md1 até ficar uma quantidade de inscritos já citados.

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

C) Salvo disposição em contrário, todas as etapas da competição serão sorteadas aleatoriamente

1.6.2 Fase Mata-Mata

A) Serão jogos de md3 até a semifinal, disputa de terceiro lugar também será em md3 e a final será em md5..

B) Durante toda a fase mata-mata, exceto a final, será tirado no cara ou coroa quem decidirá seu lado na partida durante os jogos 1 e 3.

C) Na final os times tirarão no cara ou coroa quem decidirá a side no primeiro jogo, nos jogos subsequentes a equipe perdedora poderá escolher o lado que jogará

TEAMFIGHT TACTICS

ITEM 1. Do campeonato

O campeonato de TFT irá acontecer em formato de grupos, com cada grupo contendo 8 pessoas. A quantidade de inscritos deverá ser 8, 16 ou 32 jogadores.

ITEM 1.1. Durante todo o campeonato será utilizado o patch atual da data disponibilizado pela desenvolvedora

ITEM 1.2. Inscrição: Será cobrado do participante uma taxa de 50 (cinquenta) reais

ITEM 1.3. Premiação:

1º lugar: 25% das inscrições.

2º lugar: 15% das inscrições.

3º lugar: 10% das inscrições.

ITEM 2. Da formação dos grupos:

A ordem de preenchimento dos grupos será por ordem de pagamento das inscrições.

Parágrafo único: Uma vez feito o pagamento, o mesmo não será reembolsado, a não ser que o Jogador não participe do campeonato por falta de jogadores para preenchimento dos grupos.

ITEM 3. Do formato do campeonato:

Na fase de grupos, haverá 4 jogos entre os 8 membros do grupo correspondente, os melhores colocados irão passar para o Grupo Final, onde jogarão mais 4 jogos para decidir o campeão.

Parágrafo único: A quantidade de vagas para o grupo final, depende da quantidade de grupos. Se forem 2 grupos, serão 4 vagas, e se forem 4 grupos, serão 2. Caso tenha apenas 1 grupo, não haverá a formação do Grupo Final.

ITEM 4. Da pontuação:

CLASSIFICAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º LUGAR	10
2º LUGAR	8
3º LUGAR	7
4º LUGAR	5
5º LUGAR	3
6º LUGAR	2
7º LUGAR	1
8º LUGAR	0

ITEM 5. Da desqualificação por W.O:

A pontuação do W.O será de -10 pontos, e o jogo deverá ser pesquisado normalmente com pessoas desconhecidas no matchmaking do LOL.

Para considerar o jogador desqualificado, será contado um atraso de 10 minutos depois do horário marcado do primeiro jogo.

COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

ITEM 1. Do campeonato

O campeonato ocorrerá no formato mata-mata com double elimination (losers bracket) com até 16 times inscritos. Todos os jogos ocorrerão em servidor oficial (*Steam*), utilizando da ferramenta chamada GamersClub.

ITEM 1.1. Inscrição: Será cobrado da equipe uma taxa de 75 (setenta e cinco) reais

ITEM 1.1.1: Serão validadas as inscrições com base na ordem, caso não alcance o número de 16 equipes as 8 primeiras participaram e o dinheiro das equipes que ficarem de fora será estornado

ITEM 1.2. Premiação:

1º lugar: 25% das inscrições.

2º lugar: 15% das inscrições.

3º lugar: 10% das inscrições.

ITEM 2. Dos mapas disponíveis

Os Mapas disponíveis são os mesmos do competitivo e são esses: Anubis, Ancient, Inferno, Mirage, Nuke, Overpass, Vertigo

ITEM 3. Do formato dos jogos:

Nos jogos, cada equipe banirá os mapas de acordo com as regras da GamersClub. Cada mapa será disputado em trinta rodadas, com os times alternando entre as rodadas, será considerado vencedor do mapa o time que ganhar dezesseis rodadas primeiras.

ITEM 3.1. Do desempate

Em caso de empate nas partidas será aberto overtime de mais seis rodadas.

ITEM 4. Software Externos

Não será permitido o uso de qualquer assistente, tais como "*aimbot*", jogadores que tiverem contas banidas terá como punição a desqualificação do time.