

Regras Arena E-Wars PUBG Qualificatórias

LITE PC

1.0) CALENDÁRIO E TORNEIOS

1.1 Qualificatórias (online), Solo e Duo (3 dias), Squad (4 dias)

As equipes inscritas, vão primeiro entrar na fase "Qualificatória". As equipes serão divididas em GRUPOS e cada grupo consiste de no máximo:

- SOLO: 56 jogadores.
- DUO: 30 Duplas
- SQUAD: 16 equipes

Para os eventos **SOLO e DUO**, essa etapa durará 3 dias. Passam para as FINAIS:

SOLO: Os 56 melhores Jogadores, dividido pela quantidade de GRUPOS.

Exemplo:

Quantidade de inscritos = 150 jogadores

Grupos formados = 3 grupos de 50

***1º Grupo: passam os 20 jogadores que mais pontuaram no seu grupo, para as Finais*

2º Grupo: passam os 18 jogadores que mais pontuaram no seu grupo, para as Finais

3º Grupo: passam os 18 jogadores que mais pontuaram no seu grupo, para as Finais

****O primeiro grupo a fechar, sempre terá a vantagem de classificar mais jogadores, caso a conta não seja IGUAL para todos os grupos.**

DUO: As 30 melhores duplas, dividido pela quantidade de GRUPOS.

Exemplo:

Quantidade de inscritos = 90 Duplas

Grupos formados = 3 grupos de 30

1º Grupo: passam as 10 duplas que mais pontuaram no seu grupo, para as Finais

2º Grupo: passam as 10 duplas que mais pontuaram no seu grupo, para as Finais

3º Grupo: passam as 10 duplas que mais pontuaram no seu grupo, para as Finais

****O primeiro grupo a fechar, sempre terá a vantagem de classificar mais jogadores, caso a conta não seja IGUAL para todos os grupos. Conforme exemplo SOLO**

1.2 Para os eventos SQUAD, essa etapa durará 4 dias. Passam para as FINAIS:

SQUAD: As 16 melhores equipes, dividido pela quantidade de GRUPOS.

Exemplo:

Quantidade de inscritos = 48 equipes

Grupos formados = 3 grupos de 16

***1º Grupo: passam as 6 equipes que mais pontuaram no seu grupo, para as Finais*

2º Grupo: passam as 5 equipes que mais pontuaram no seu grupo, para as Finais

3º Grupo: passam as 5 equipes que mais pontuaram no seu grupo, para as Finais

****O primeiro grupo a fechar, sempre terá a vantagem de classificar mais jogadores, caso a conta não seja IGUAL para todos os grupos.**

A pontuação é o somatório dos pontos de Ranking mais a pontuação de kill's

1.3 FINAIS (online), Solo e Duo (2 dias), Squad (3 dias)

Os pontos da qualificatória são zerados e para as finais as equipes começam de forma igualitária.

As equipes inscritas, que passarem das “Qualificatórias” irão participar das FINAIS. O máximo de participantes nas FINAIS serão:

- SOLO: 56 jogadores.
- DUO: 30 Duplas
- SQUAD: 16 equipes

Esse número de participantes poderá ser inferior ou superior, caso o E-Wars precise fazer alguma correção.

2.0) PONTUAÇÃO

Tabela de pontuação SQUAD

Critério de pontos		
Ranking	Pts Rnk	Pts/Kill
1º	10	1
2º	6	1
3º	5	1
4º	4	1
5º	3	1
6º	2	1
7º	1	1
8º	0	1
9º	0	1
10º	0	1
11º	0	1
12º	0	1
13º	0	1
14º	0	1
15º	0	1
16º	0	1

Ordem dos MAPAS SQUAD:

- 1º dia Qualifiers: Erangel
- 2º dia Qualifiers: Sanhok
- 3º dia Qualifiers: Miramar
- 4º dia Qualifiers: Erangel

- **Finais**

Sexta feira: Sanhok

Sábado: Miramar

Domingo: Erangel

Sábado: Miramar | Miramar | Miramar

Domingo: Erangel | Erangel | Erangel

Tabela de pontuação DUO e SOLO

Server dedicado DUO		
Critério de pontos		
Ranking	Pts Rnk	Pts/Kill
1º	14	1
2º	9	1
3º	8	1
4º	7	1
5º	6	1
6º	5	1
7º	4	1
8º	3	1
9º	2	1
10º	1	1
11º	0	1
12º	0	1
13º	0	1
14º	0	1
15º	0	1
16º	0	1
17º	0	1
18º	0	1
19º	0	1
20º	0	1

Server dedicado SOLO		
Critério de pontos		
Ranking	Pts Rnk	Pts/Kill
1º	20	1
2º	14	1
3º	13	1
4º	12	1
5º	11	1
6º	10	1
7º	9	1
8º	8	1
9º	7	1
10º	6	1
11º	5	1
12º	4	1
13º	3	1
14º	2	1
15º	1	1
16º	0	1
17º	0	1
18º	0	1
19º	0	1
20º	0	1
21º	0	1
22º	0	1
23º	0	1
24º	0	1
25º	0	1
26º	0	1
27º	0	1
28º	0	1
29º	0	1
30º	0	1

Abaixo da 10ª posição na Duo e da 15ª posição as SOLO, só será contabilizado pontos de KILL

Ordem dos MAPAS DUO e SOLO:

- **1º dia Qualifiers:** Sanhok
- **2º dia Qualifiers:** Erangel
- **3º dia Qualifiers:** Sanhok

- **Finais:**
 5ª Feira: Erangel
 6ª Feira: Sanhok

2.1 MODO DE JOGO: FPP

2.2 CRITÉRIOS DE DESEMPATE:

1. Quantidade total de KILL's da equipe em todas as partidas
2. Média de posições em cada partida. Somaremos todos as posições e dividiremos pela quantidade de partidas. O menor resultado, vence.
3. Se ainda assim, houver empate, as equipes empatadas, disputarão uma partida em Sanhok, e a vencedora, levará o prêmio

2.3 DETALHES DO TORNEIO (Fase Classificatória)

Modos Squad: As equipes terão **16 oportunidades** de acumularem seus pontos e crescer dentro de cada FASE

Modos Duo: As duplas terão **10 oportunidades** de acumularem seus pontos e crescer dentro de cada FASE

Modos Solo: Os players terão **10 oportunidades** de acumularem seus pontos e crescer dentro de cada FASE

- Em torneio **Squad: 2 equipes**, garantem vagas para a CHAMPIONS LEAGUE.
- Em torneio **Duo: 4 Duplas**, garantem vagas para a CHAMPIONS LEAGUE.
- Em torneio **Solo: 6 players**, garantem vagas para a CHAMPIONS LEAGUE.

3.0) COMUNICAÇÃO

Da Organização do E-Wars - toda a comunicação informativa é **100% feita por e-mail**, por isso fique sempre atento a ele. Salvo exceções, elas poderão ser feitas via WhatsApp ou DISCORD.

Para aquelas equipes que se cadastrarem de forma **INCOMPLETA (sem e-mail e / ou, nem telefone de contato)**, nem o E-Wars, nem a equipe que for confrontá-la, terá responsabilidade sobre sua falta de comunicação, podendo até mesmo ocasionar W.O.

Da Equipe para Organização do E-Wars - toda a comunicação poderá ser feita por e-mail, ou via DISCORD / WhatsApp. Esses dados estão na assinatura do e-mail enviado do E-Wars para o responsável pelo cadastro da equipe

4.0) HORARIOS DOS JOGOS

Durante a semana - Todos os jogos começam às 22 e 23hs***.

- O jogo das 22hs terá 15 minutos de tolerância, começando IMPRETERIVELMENTE, às 22:15hs SEM ATRADO.
- O jogo das 23hs terá 5 minutos de tolerância, começando IMPRETERIVELMENTE, às 23:05hs SEM ATRADO.
- Não adiantaremos partidas, a não ser que o E-Wars tenha algum problema.
- Caso alguma partida atrase, o jogo iniciará no prazo informado pelo E-Wars em grupo aberto para cada plataforma.

Finais de semana - Todos os jogos podem começar às 15hs***.

- O jogo das 15hs terá 15 minutos de tolerância, começando IMPRETERIVELMENTE, às 15:15hs SEM ATRADO.
- O jogo das 16hs terá 5 minutos de tolerância, começando IMPRETERIVELMENTE, às 16:05hs SEM ATRADO.
- O jogo das 17hs terá 5 minutos de tolerância, começando IMPRETERIVELMENTE, às 17:05hs SEM ATRADO.
- Não adiantaremos partidas, a não ser que o E-Wars tenha algum problema.
- Caso alguma partida atrase, o jogo iniciará no prazo informado pelo E-Wars em grupo em grupo aberto para cada plataforma.
-

***** esses horários poderão ser alterados pelo E-Wars se necessário, com aviso em até 24horas antes do jogo, por e-mail**

5.0) PROBLEMAS DE CONEXÃO

5.1 CASO O E-WARS TENHA PROBLEMAS DE TRANSMISSÃO:

Avisaremos as equipes que deverão seguir o critério abaixo:

- Os players seguirão as regras do torneio que serão quando os jogos forem sem narração do E-Wars
- Caso a transmissão do E-Wars caia no meio da partida ou o jogo “bugue”, **e os aplicativos de suporte não estejam funcionando**, a partida será reiniciada de forma integral sem danos para nenhuma das equipes. Assim como não aceitaremos contestações das equipes por hipótese alguma.

5.2 CONEXÃO DOS JOGADORES:

Se um participante está competindo com sua própria conexão de rede, o participante é responsável pela qualidade da sua conexão de internet. Os participantes não estão autorizados a solicitar uma pausa ou refazer a partida devido à elevação do ping ou más condições de rede.

5.3 TRAVAMENTO DO SERVIDOR

- Caso o servidor trave, ou a conexão da Microsoft, PC, Sony, E-Wars ou do jogo, saia do ar, somente a partida daquele tempo será anulada e reiniciada. O resultado não.
- Haverá um novo jogo, desconsiderando todos as Kills da partida em que a conexão caiu, para determinar a pontuação.

Se o serviço não voltar, uma nova data será remarcada com os players, mas o resultado da partida permanecerá. Apenas o round será invalidado.

5.4 DESCONEXÃO DOS JOGADORES – REMAKE

O RMK só acontecerá se 10% ou mais jogadores caírem da partida, de acordo com a quantidade em lobby. Menos que isso, o jogo iniciará normalmente.

Somente o E-Wars poderá pedir RMK a qualquer momento em que achar necessário, caso isso afete a transmissão do evento. Essa decisão será informada as equipes pelo GRUPO no XBOX

O RMK só pode acontecer se AUTORIZADO pelo E-Wars, e enviado aos jogadores via mensagem no console ou PC.

Assim que o E-Wars der a ordem de RMK a vcs via mensagem no XBOX, PSN, DISCORD ou STEAM, todos os jogadores precisam se matar o mais rápido possível, como:

- Se afogando
- Usando uma Granada em todos os seus companheiros, inclusive em si mesmo.
- Se matando com as armas.

- Aqueles jogadores que forem pegos, matando e curando seus parceiros para continuarem trocando dano, como brincadeira, serão punidos com -50 pts no torneio.

- Aqueles jogadores que não se matarem e prenderem o server, serão punidos com -50 pts no torneio.

Essa decisão só cabe ao E-Wars, sem que qualquer jogador venha pressionar a organização para que a punição seja ou não tomada.

4º - Não comparecimento

- Caso o Squad não compareça na data e hora marcada do Torneio, ele perderá por W.O.

PROIBIÇÃO

- **NÃO É PERMITIDO O USO DE FLAIR (SINALIZADOR) NO TORNEIO.**
- **O USO CAUSARÁ NA EQUIPE A PUNIÇÃO DE PERDA TOTAL DE -250 PTS.**
- **A EQUIPE QUE PEGAR O VEICULO BLINDADO TAMBÉM SERÁ PUNIDA COM PERDA DE -250 PTS**
- **EXPRESSAMENTE PROIBIDO O USO DE ACESSÓRIOS (PEN DRIVE, CRONUS MAX, ENTRE OUTROS) E APLICATIVOS ALTERNATIVOS QUE MODIFIQUEM OU FACILITEM DE FORMA “DESONESTA” O PLAYER. TAMBÉM É PROIBIDO O USO DE GLICHES, BUGS, OU QUALQUER OUTRO MEIO DE TRAPAÇA, SUJEITO A PUNIÇÕES SEVERAS COMO DESCLASSIFICAÇÃO SEM DIREITO A REEMBOLSO.**

6.0) PARTICIPANTES:

6.1 CONTAS DO JOGADOR

Os participantes devem utilizar suas próprias contas e seu próprio nome de sobrevivente (TAG) para competir em torneios realizados pelo E-WARS. **A TAG do JOGADOR deverá ser (SIGLA EQUIPE)+(NOME). Não aceitaremos jogadores fora do padrão de TAG desejado.** Cada participante será travado na sua conta de jogador registrada para o restante do torneio, e não poderá mudar para outra conta de jogador em nenhuma circunstância. **Caso o jogador insista na mudança, pagará uma taxa de R\$ 100 reais pela alteração.**

O nome do jogador de um participante deve ser único. O E-WARS também pode recusar qualquer nome de jogador que seja considerado vulgar, ofensivo, discriminatório ou que esteja infringindo direitos autorais.

6.2 MULTIPLAS CONTAS

Se um participante individual estiver participando de um torneio sob o nome de várias contas de jogador registradas, o participante e todas as suas contas serão imediatamente desqualificadas.

7.0) TIMES

O nome de uma equipe não precisa ser único. No entanto, o E-WARS reserva-se o direito de recusar nomes de equipes que sejam semelhantes a equipes ou clãs conhecidos (por exemplo, se você nomeasse sua equipe "Team Liquid" ou "Team Liquidz", isso não seria permitido).

A E-WARS também pode recusar qualquer nome de equipe que seja considerado vulgar, ofensivo, discriminatório ou que esteja infringindo direitos autorais. Se uma equipe infratora não alterar seu nome adequadamente, o E-WARS se reserva o direito de alterar livremente o nome da equipe ou desqualificar imediatamente a equipe infratora.

7.1 MUDANÇA DE NOME DA EQUIPE

Após o registro bem-sucedido, uma equipe não pode alterar o nome da equipe para o restante do torneio. **Caso as equipes insistam na mudança, pagará uma taxa de R\$ 100 reais pela alteração.**

7.2 RESERVAS

O torneio pode permitir que os reservas sejam registrados. Se a lista de equipes contiver reservas, eles só poderão realizar substituições entre as partidas. Nenhuma substituição é permitida enquanto um jogo é processado. Assim como nenhum acréscimo de jogador é permitido após o evento iniciado

7.3 LOGO DOS TIMES

O torneio pode ou não exigir que as equipes tenham um logotipo exclusivo da equipe. Se um logotipo da equipe for necessário, o logotipo deve ter qualidade e moralidade suficiente, conforme apropriado pelo E-WARS.

7.4 PATROCINADORES/PARCEIRIAS

O E-WARS reserva-se ao direito de proibir ou remover equipes com patrocinadores ou parceiros que sejam exclusiva ou amplamente conhecidos por pornografia, uso de drogas ou outros temas e produtos adultos/maduros de participar dos Torneios do E-WARS a qualquer momento.

8.0) PREMIAÇÃO QUALIFIES

Toda premiação é divulgada juntamente com o Torneio.

A premiação é paga, em até 10 (dez) dias após a divulgação do vencedor.

A premiação poderá acontecer, de acordo com o critério da tabela abaixo, **apenas para jogos com servidor dedicado.**

Esse pagamento será feito:

- **Via Paypal** sem cobrança de encargos de transferência; **(enviado em até 24 horas)**

- **Via transferência bancária**, com cobrança de encargos de transferência. **(Enviado em até 10 dias)**
 - a) **Para Paypal**, o responsável pela inscrição deverá informar o e-mail de cadastro para transferência imediata.
 - b) **Para cobrança bancária**, o responsável pela inscrição da equipe, deverá ter uma conta em banco, ou autorizar, via e-mail com cópias de Identidade e CPF (caso seja solicitado pela organização), uma outra conta que terá direito em receber a premiação.
 - c) **Pagamento Premiação**: O E-Wars se reserva ao direito de usar a tabela abaixo como referência, caso o mínimo de times informados em seus torneios, que são 16 times, não se inscrevam, para efetuar o pagamento da premiação, na seguinte proporção:

Tabela de Regressão e Progressão dos Modos:

Squad

Media Squad Qualify 1º Lugar		
Media ano 16	400,00	100%
Media entre 13 e 15	280,00	70%
Media entre 9 e 12	140,00	50%
Media abaixo de 8	42,00	30%
Media Squad Qualify 2º Lugar		
Media ano 16	120,00	100%
Media entre 13 e 15	84,00	70%
Media entre 9 e 12	42,00	50%
Media abaixo de 8	12,60	30%

Duo

Media Duo Qualify 1º Lugar		
Media 30	200,00	100%
Media entre 20 e 29	140,00	70%
Media entre 9 e 19	70,00	50%
Media abaixo de 8	21,00	30%
Media Duo Qualify 2º Lugar		
Media 30	80,00	100%
Media entre 20 e 29	56,00	70%
Media entre 9 e 19	28,00	50%
Media abaixo de 8	8,40	30%

Solo

Media Solo Qualify 1º Lugar		
Media 55	100,00	100%
Media entre 45 e 54	70,00	70%
Media entre 20 e 43	35,00	50%
Media abaixo de 20	10,50	30%
Media Solo Qualify 2º Lugar		
Media 55	60,00	100%
Media entre 45 e 54	42,00	70%
Media entre 20 e 43	21,00	50%
Media abaixo de 20	6,30	30%

9.0) CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em caso de dúvidas, sempre prevalecerá a regra geral

Estas regras podem ser alteradas, modificadas ou complementadas pela organização do E-Wars a fim de assegurar partidas justas, o bom prosseguimento e a integridade do torneio de maneira geral, sem prévio aviso.

Qualquer equipe que tenha dúvidas na regra, precisará enviar um e-mail para organização, contato@ews-brasil.com para saná-la. Caso a equipe não o faça e interprete a sua forma a dúvida, ela se colocará, sem direito a reivindicações, na posição de acatar a decisão, que melhor convir a organização do E-Wars.

Uma vez que uma equipe é dissolvida, todas as partidas dessa equipe são zeradas

Para saber sobre conduta de jogadores e outros detalhes, **leia a regra geral**.

10.0) REGRA GERAL

10.1 Dos Competidores:

Permitido apenas o número de Jogadores estipulado na regra específica do Jogo.

O time **NÃO** poderá ter nenhuma adição de jogadores após o término da inscrição (data informada pelo E-Wars).

Caso um jogador não cadastrado entre na partida ele será automaticamente excluído, sem qualquer direito de reclamação, por parte do time

Menores de 16 anos só podem se inscrever nos torneios, mediante a autorização dos responsáveis. Baixe o documento de autorização no site, imprima, peça para seu responsável assinar, tire uma foto e envie para o e-mail: contato@ews-brasil.com. Caso essa regra seja desobedecida, o time poderá ser desclassificado do torneio e sem direito a reembolso.

IMPORTANTE:

É de total responsabilidade das equipes inserir a pontuação no site da Battlefy, comprovando com foto legível, nas fases em que os jogos não forem conduzidos pelo E-Wars.

Caso a equipe não insira a pontuação, ou a foto não esteja legível, a equipe perderá a pontuação referente aquele jogo, sem direito a contestação.

10.2 Conduta dos jogadores:

Regras básicas de boa conduta devem ser respeitadas, garantindo assim um bom relacionamento entre as equipes.

Qualquer infração cometida em jogo, deverá ser devidamente apresentada, através de fotos, mensagens, vídeos, ou qualquer outra prova, via e-mail (contato@ews-brasil.com) identificando o Dia / Jogo / Título e Horário, nome do denunciante e do denunciado, anexando as devidas provas. Esse material será analisado para a organização do E-Wars, que será a única autorizada a aprovar ou negar a acusação. Uma contestação sem PROVAS, não será analisada pela organização em hipótese alguma, nem dará direito a nenhuma equipe a contestá-la.

NÃO SERÃO PERMITIDAS OFENSAS OU RACISMO DE QUALQUER GÊNERO;

A direção poderá aplicar punição de pesos diferentes a qualquer equipe que desrespeite outros participantes, praticando racismo ou fazendo analogias de cunho racial, religioso ou econômico.

O grau da punição será medido pelo nível da agressão e dano causado, podendo ser aplicado desde uma advertência verbal à uma desclassificação da equipe. Na grande maioria dos casos serão aplicadas advertências verbais, porém caso a mesma infração persista, a equipe poderá ser desclassificada.

10.3 Direitos de publicação:

Ao se inscrever no campeonato, os participantes concordam em ceder, neste ato, os direitos de uso de sua imagem e da equipe que representa. Ao E-Wars cabe a escolha das partidas a serem estreçadas.

A organização do torneio terá todos os direitos de publicar e declarar que um membro da equipe foi penalizado. Qualquer membro da equipe ou time poderá ser citado nessas declarações, renunciando assim a qualquer direito de ação judicial contra a organização, e ou seus parceiros, subsidiários, afiliados, funcionários, agentes ou contratados.

10.4 Estrutura do Torneio:

Os torneios serão online e presenciais de acordo com a decisão da organização, informando previamente as equipes.

As inscrições sempre se encerram **entre 2 e 5 dias antes** do início do evento. Diante disso, nenhum player poderá ser adicionado a Line após o término do prazo de inscrição.

Sempre 2 ou 1 dia (s) antes do torneio, enviaremos um modelo de vídeo, por e-mail, falando sobre o torneio vigente, lendo os pontos mais importantes da regra e dúvidas frequentes sobre o torneio.

Após o encerramento do prazo de inscrição, todos os responsáveis pela inscrição da equipe, terão acesso em até 24 horas antes do torneio, no site da Battlefy, sobre chaveamento completo informando:

Quem irá enfrentar;

Cada torneio poderá ter duração de no mínimo 1 dia, e no máximo 12 meses.

Depois que todas as equipes tiverem se inscrito, dentro do prazo estabelecido pelo torneio, será construído o chaveamento do Torneio que será divulgado no site da Battlefy, informado via e-mail pelo E-Wars

10.5 Infração

As equipes acumularão infrações pelas ofensas de seus membros e de outros participantes assim como também a organização e seus membros. Penalidades de infração são:

- Advertências Verbais
- Desqualificação Imediata

Dependendo do grau de ofensa o E-Wars poderá desqualificar a equipe ou o jogador imediatamente. O critério é determinado apenas pelo E-Wars.