



Regras do torneio LATAM Mercenaries

1 Informação geral

1.1. Regulamentos Gerais

O Regulamento Geral foi decidido pelos administradores da Mercenários LATAM.

Os administradores são os que moderam a página, organizam e gerem as diferentes competições. Eles se reservam o direito de modificar essas regras a qualquer momento e sem aviso prévio.

É obrigação de todos os utilizadores e / ou jogadores terem lido e compreendido o regulamento, pois o desconhecimento não será desculpa para infringir as regras.

1.2. Aplicação de regulamento

Os usuários do site aceitam todas e cada uma das regras aqui estabelecidas, bem como as condições gerais de uso e regras de comportamento estabelecidas em outras seções do site.

As novas regras indicadas nas informações de cada torneio / copa prevalecerão sobre as aqui estabelecidas. Portanto, o usuário, ao se inscrever em torneios, aceita todas e cada uma das regras aqui estabelecidas, bem como aquelas indicadas nas informações de cada evento, pelas quais é obrigado a cumpri-las.

O não cumprimento de qualquer um dos pontos aqui ou ali pode levar à expulsão do torneio.

A organização reserva-se o direito de tomar decisões sobre os pontos não contemplados no regulamento para manter a ordem do torneio.

2. Contas

Para participar de qualquer evento online, é necessário ter o Game ID (Nome do Jogador) correspondente indicado na configuração do perfil.

É responsabilidade de cada jogador que o valor indicado em cada caso seja o correto. Ter um ID de jogo errado pode causar a expulsão do torneio.

2.1. Jogador

Cada jogador, apenas, pode ter uma conta na web. Isso pode configurar sua conta como desejar, desde que os dados inseridos sejam reais e verdadeiros.

Para participar de qualquer torneio / evento online é necessário inserir o seu "GameID" nas configurações do perfil. Passo importante a ser dado, uma vez que inserir um "GameID" incorretamente pode significar sua expulsão do torneio ou, na sua falta, sua equipe.

Apenas, um jogador / equipe não será expulso da competição se o "GameID" correspondente for mal implementado devido à introdução do TAG e não o "GameID" ou uma falha mínima de caractere sobre o "GameID" original. Obviamente este jogador / equipe será avisado pela organização do seu preenchimento incorreto dos dados, os quais devem ser corrigidos o mais rápido possível. Apenas uma pessoa por equipe pode ter seu "GameID" incorretamente inserido. Caso contrário, ter vários jogadores com seus "GameID" incorretamente inseridos, não importa o quão pequenos sejam os erros, levará às medidas estabelecidas acima.

É de inteira responsabilidade de cada jogador que o valor inserido em cada etapa esteja correto. Se isso atinge uma equipe, a responsabilidade recai sobre ela, sofrendo as consequências.

2.1.1. ID do jogo

O usuário deverá ter uma conta Battlenet. Para participar em qualquer evento é necessário ter o correspondente Game ID (Battletag) indicado na configuração do perfil. É responsabilidade de cada jogador que o valor indicado em cada caso seja o correto. Ter um Game ID preenchido incorretamente pode levar à expulsão da competição.

3 Torneios

3.1. Modo de jogo ONLINE

- O formato do torneio será no modo COMANDANTES
- Todas as rodadas serão Bo3

3,2 Suspensórios

- Frango zangado (NÍVEL 15 a 20)
- Estalajadeiro (NÍVEL 24 a 29)
- Legenda (LEVEL 30 com equipamento)

3,3. Formato do jogo.

- O formato será o modo "COMANDANTE".
- O modo comandante é composto por 2 mercenários obrigatórios que NÃO PODEM girar nos alinhamentos, que serão os "COMANDANTES".
- você deve ter 3 mudanças forçadas nas outras escalações.
- Quando um alinhamento vence este deve-se trocar para o segundo e assim sucessivamente até terminar os 3 alinhamentos que foram apresentados.
- Você não pode usar a mesma escalação mais de uma vez.
- O tempo de início entre os jogos será de 5 minutos, para escolha do time mercenário e para o início do jogo será de 10 minutos.

EXEMPLOS:

- **2 comandantes mercenários**, sempre presente em todas as equipes
- 3 equipes Mercenárias diferentes.
- Cada equipe deve ter diferentes combinações de mercenários, exceto para os 2 comandantes

Comandantes: Xyrella Cariel

Equipe 1: Samuro, Thrall, Mukla, Tamsin,
Equipe 2: Tyrande, Cornelius, Millhouse, Tasmin
Equipe 3: Samuro, Cornelius, Mukla, Thrall.

3.4. Desconexões.

- No caso de haver mais de 5 desconexões consecutivas por um dos 2 jogadores, a vitória total da partida será concedida ao participante que não teve desconexões ou menos desconexões.
- Tudo isso deve ser demonstrado por screenshots para os organizadores do torneio.

3.5. Vencedor de uma partida

- A vitória será dada ao jogador que tiver derrotado toda a equipe adversária, ela mesma aos 6 mercenários rivais em cada confronto.
- A vitória total do confronto será dada em caso de desligamento de 10 minutos ou mais.
- A derrota ocorre quando um jogador não tem mais mercenários para jogar e o último mercenário ou comandante morre.
- A derrota ocorre quando um jogador escolhe uma equipe errada que já utilizou o jogo e é entregue diretamente ao rival.
- A derrota ocorre quando um jogador tem uma desconexão de 10 minutos ou mais, aí é considerada derrota total.
- Em caso de empate, o confronto se repete com os mesmos alinhamentos

4 Procedimento de partida

4.1. Antes da partida

4.1.1. Folha de jogo

Quando um torneio começa, a partida é criada automaticamente na web, onde os jogadores podem falar por meio de comentários para resolver quaisquer dúvidas, ver o "Battletag" do outro jogador, o tempo da partida, etc.

4.1.2. Tempo limite / não comparecimento

Quando um dos dois jogadores não aparece, 15 minutos de cortesia são permitidos. Se após esse tempo ele não aparecer, uma vitória padrão (defwin) será concedida ao jogador que estiver presente naquele confronto.

O referido jogador presente deve informar os organizadores, através de um protesto do tipo "Adversário não apresentado",

informando os árbitros que o seu rival não compareceu e agem em conformidade. Os árbitros podem solicitar provas ao jogador que abre o protesto, devendo carregar as provas no arquivo do jogo, carregá-las ou enviá-las para a organização Discord

4.2. Durante a partida

4.2.1. Interrupção do jogo

Se um jogador se desconectar e não puder se reconectar, o jogo em jogo será automaticamente derrotado.

4.2.2. Abandono voluntário do jogo

Nenhum jogador tem permissão para deixar uma partida em andamento. Se ocorrer sem uma justificativa válida, a partida será considerada perdida e uma sanção oportuna será aplicada.

Quando o problema afeta ambos os jogadores (travamento dos servidores do jogo, etc.), o jogo em jogo é cancelado e deve ser jogado novamente.

4.3. Depois da partida

4.3.1. Insira o resultado

No final da partida, o jogador deve ir ao arquivo da partida e inserir o resultado da partida no formulário que será fornecido durante os torneios. Quando o resultado é inserido, o jogador adversário deve confirmar o resultado.

Se os dois jogadores concordarem com o resultado, a partida será encerrada, apresentando o time vencedor na próxima rodada.

Se houver desacordo no resultado final, os jogadores devem fornecer evidências esclarecendo o resultado da partida. Se, por outro lado, ninguém fornecer qualquer prova, a partida será cancelada após dez minutos, portanto nenhum jogador irá para a próxima rodada.

4.3.2. Pedido de inquérito

Quando um jogador se sentir vítima de uma violação das regras durante o jogo, ele não deve interromper o jogo naquele momento, pois ele ainda não terminou. Assim que a partida terminar, o jogador pode solicitar uma investigação formal com os organizadores do torneio.

Da mesma forma, no mesmo arquivo da partida, ele deve abrir um protesto, no qual ele, seu adversário e os árbitros podem comentar em privado. Recomenda-se fornecer informações tão detalhadas quanto possível, incluindo evidências, como fotos ou gravações do jogo, se houver, para ajudar em sua investigação. Os testes devem ser carregados no arquivo da partida ou se preferir ao Discord da organização.

5 Penalidades

5.1. Sanções

A organização do torneio reserva-se o direito de determinar a severidade da sanção tomando a decisão de acordo com as ações realizadas pelos membros participantes.

Todos os programas de trapaça são totalmente proibidos e qualquer jogador que os use será expulso do nosso Torneio. Claro, o uso de "bugs" ou glitches no jogo, para aproveitar a situação, é totalmente proibido e as mesmas providências serão tomadas.

Qualquer tipo de falsificação de contas de jogo ou qualquer outra ação que possa alterar a veracidade da competição será punida com a expulsão imediata da competição e provavelmente dos torneios subsequentes.

A violação de qualquer uma das regras implicará na desclassificação imediata do participante ou na perda parcial ou total do jogo ou partida.

A organização reserva-se o direito de modificar o regulamento a seu critério antes do início do Torneio sem aviso prévio, bem como fazer ajustes e correções durante o torneio para solucionar qualquer incidente.

6 Esclarecimentos

É aconselhável usar o chat entre jogadores / equipes ao mínimo. Os comentários podem ser mal interpretados, portanto, para não causar problemas, é preferível não fazer comentários agressivos ou que possam levar a mal-entendidos.

Esperamos e zelamos pelo respeito dos jogadores / equipes para com seus concorrentes ou qualquer membro da administração. Se isso não acontecer, o referido jogador / equipe será expulso ou banido dos Torneios. Portanto, sempre respeite se quiser ser respeitado.

