

REGULAMENTO ARENA TDM

As decisões tomadas pelos ADMs são mandatórias. É de inteira responsabilidade dos participantes dos eventos do Arena TDM a leitura prévia deste documento, sendo eles, sem se limitar ao tópicos:

1. DAS PARTICIPAÇÕES

1.1 Todos os jogadores inscritos regularmente no servidor do discord do Arena Apex estão aptos a participar do ARENA TDM.

1.2 As regras e políticas da EA são válidas para a participação sendo proibidos uso de cheats, hardwares que modifiquem a jogabilidade, scripts, binds que modifiquem a jogabilidade, comércio de contas e uso de smurfs e/ou contas emprestadas. Qualquer outra violação, mesmo que não citada acima, está sujeita a punição.

1.3 Os eventos, campeonatos e ligas poderão ter divisão por elos, sendo eles até a presente data: Arena Runner, Arena Hunter, Arena Elite e Arena IGL Elite e cabe aos jogadores verificarem os elos permitidos no ato da inscrição.

1.4 Jogadores banidos não podem participar. Os jogadores que estiverem sob regime de suspensão ou punição deverão aguardar o fim do acordo para participar.

1.5 Os times serão selecionados por ordem de inscrição, exceto aviso prévio.

1.6 O modelo de inscrição deverá seguir conforme abaixo:

NOME DO TIME

@discord_player01 Nick_De_Jogo (C)

@discord_player02 Nick_De_Jogo

@discord_player03 Nick_De_Jogo

SUB

@discord_player_reserva01 Nick_De_Jogo

@discord_player_reserva02 Nick_De_Jogo

2. DA JOGABILIDADE

2.1 Os jogadores poderão participar sendo 3 jogadores principais + 2 reservas. Qualquer alteração de reserva da inscrição é somente sob aprovação.

2.2 Os jogadores deverão se atentar quanto ao horário, banimento de lendas, troca de mapas, atualizações do jogo, carregamento de shaders e instabilidades do servidor.

2.3 Qualquer bug, queda de server ou problema que venha a ocorrer que fuja da competência do Arena Apex resolver, deverá ser direcionada para a EA.

2.5 Haverá a tolerância de 2 minutos para os jogadores entrarem além do horário estabelecido.

2.4 Haverá no máximo 1 reset, caso caia um player. Um novo reset só ocorrerá mediante aprovação do arena.

2.5 Qualquer solicitação de reset, pausa, encerramento, deverá ser feita antes de 2 minutos de partida ou antes da ocorrência de 10 kills por qualquer um dos times, o que ocorrer primeiro.

2.6 Armas de air drop, drop, care package, também denominadas como armas vermelhas e douradas estão proibidas de utilizar. Armas douradas somente se o jogador conseguir upgrade da arma inicialmente utilizada por meio de desempenho do jogo.

2.7 É proibido, no mapa Skulltown, subir sobre os telhados das casas das vilas, acessar o topo dos prédios ou escalar os ossos da fera derrubada. Essa prática, popularmente conhecida como “high ground”, não será permitida. Em caso de descumprimento, a equipe infratora será desclassificada ao término da partida.

2.8 A rotação de arma do TDM é aleatória pelo algoritmo do jogo.

2.9 O modo padrão de jogo será por meio de meio-chaveamento (8 times) ou chaveamento completo (16 times). Os times, em cada lado da chave poderão ter uma derrota, desde que seja antes da etapa final, da seguinte forma:

- 8 times disputam de 2 em 2;
- Os 4 vencedores avançam para a semifinal;
- Os 4 perdedores caem para a “losers/“repescagem”;
- Os 2 vencedores da losers, enfrentam os 2 perdedores da semifinal da winners;
- Os perdedores da losers são eliminados;
- Os 2 últimos da winners se enfrentam para garantir a vaga na final e, o perdedor, é eliminado sem direito a repescagem;
- O vencedor da final da losers enfrentará o vencedor da winners na grande final.

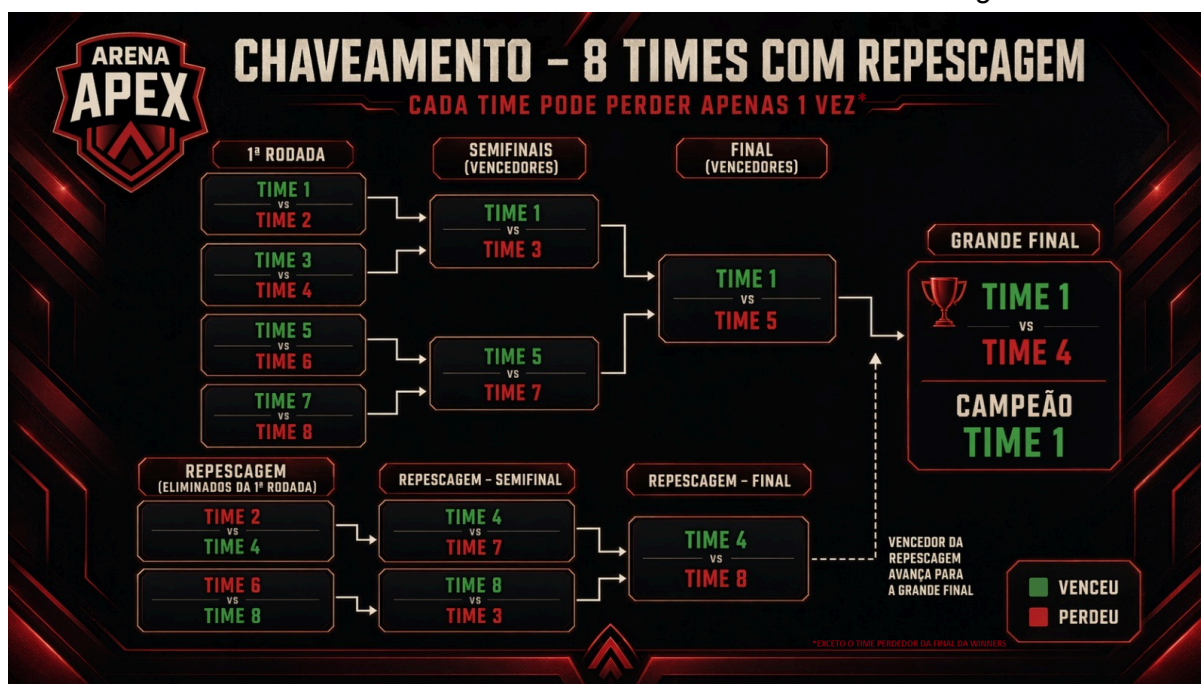


Figura 1. Exemplo do chaveamento de 8 times.

3. DAS PUNIÇÕES

3.1 Qualquer ocorrência de cheat, hack, script, uso de smurfs, contas emprestadas, hardwares como XIM, Cronus Zen, DMA, entre outros, serão passíveis de punição como a eliminação imediata do time no campeonato, scrim ou liga, banimento do arena e encaminhamento da denúncia para a Respawn/EA.

3.2 A ocorrência do item 3.1 elimina diretamente o time envolvido sem direito a repescagem. Qualquer premiação que o time tenha conquistado será revogada sem direito a recorrer.

3.3 Desrespeito aos organizadores, admins, patrocinadores são inaceitáveis e poderá implicar na eliminação e banimento do player e/ou do time, mediante análise da Administração.

3.4 Não serão admitidos: preconceitos, racismo, xenofobia, homofobia, intolerância religiosa, propagações e discurso de ódio, apologia a pedofilia e misogenia, pornografia e qualquer outra atitude que infriam as leis vigentes no país.

3.5 Provocações e brincadeiras podem ser feitas mas deve haver um limite. Jogadores que se excederem na provocação gerando tumulto ou desconforto excessivo no alvo da gozação será passível de punição desde uma advertência, suspensão, até o banimento.

3.6 Falsas acusações, manipulação de provas e difamações são possíveis de punição. Toda acusação deverá ser feita por ticket no canal de atendimento do Discord do Arena Apex. Acusações públicas comprometem a investigação da ocorrência.

3.7 A ocorrência de bugs poderá ocorrer, todavia, o uso abusivo bugs para tirar vantagens é passível de punição.

4. DA PREMIAÇÃO

4.1 Nem todos os eventos e etapas de campeonatos são premiados.

4.2 O valor divulgado de "Prizepool" não se refere a premiação do time campeão. A divisão de prêmios será divulgada antes do ato da inscrição.

4.3 A premiação poderá ser feita em até 7 dias úteis após a data de término do evento, independente de qual etapa o jogador ou o time a conquistou.

4.4 A premiação poderá ser revogada caso, após o término do campeonato, seja identificado alguma infração da seção 3. DAS PUNIÇÕES.

4.5 Prêmios referentes a MVP, análise de vídeos com jogadas boas, ruins, engraçadas, análise de desempenho, jogador revelação, entre outras, que não utilizam somente de dados analisáveis, são de decisão da organização do evento, exceto aberta votação ao público, não cabendo aos participantes questionar a decisão tomada.

4.6 O prêmio do time será pago ao jogador designado como Capitão (C) no ato da inscrição. Prêmios de performance individual serão pagos ao jogador que conquistou a premiação.

5. DOS PROBLEMAS QUE POSSAM OCORRER

5.1 Meu time se desfez durante uma liga ou campeonato: a classificação é atribuída ao capitão do time, escolhido no ato da inscrição.

5.2 O cargo de capitão poderá ser transferido para outro player? Sim, mediante a concordância de todos os lados sendo eles o atual capitão, futuro capitão, demais player do time e administração do Arena Apex. O desacordo mantém o cargo com o atual dono dele.

5.3 Server do apex deu problema, jogo bugou, caiu a steam/EA, o que vai acontecer? Uma nova data poderá ser marcada. Os jogos que já ocorreram permanecerão, os jogos interrompidos durante o andamento, mesmo que esteja faltando 1 segundo para acabar ou 1 kill, serão refeitos. A nova data é decidida pela administração do Arena e cabe aos jogadores aguardarem a votação.

5.4 Se um time foi excluído pela seção 3 ou outro motivo, o que acontece? Nas etapas classificatórias poderão ser abertas inscrições para times substitutos. Em etapas finais, poderá ter a classificação direta, a vitória direta, uma nova data para a etapa ou uma nova decisão a ser definida pelo Arena, não cabendo ao time afetado a decisão a ser tomada.

5.5 Tem um cara descumprindo a seção 3: abra ticket no canal de denúncias. Não é necessário fazer alarde.

ESTE DOCUMENTO PODERÁ SOFRER REVISÃO A QUALQUER MOMENTO. QUALQUER ALTERAÇÃO SERÁ ENVIADA NO CANAL DE COMUNICADOS E ESTARÁ DISPONÍVEL PARA CONSULTA.