



# REGULAMENTO

## 1. Regras Gerais de Conduta

- 1.1. Respeito entre os Participantes:** Todos os jogadores devem tratar colegas, árbitros, a equipe técnica e espectadores com respeito. Ofensas, provocações e comportamento abusivo não são permitidos.
- 1.2. Linguagem Adequada:** Linguagem ofensiva, injuriosa ou discriminatória é proibida, tanto em comunicação presencial quanto em redes sociais e plataformas de streaming associadas ao evento.
- 1.3. Imparcialidade e Integridade:** É esperado que os jogadores mantenham a competição justa, evitando trapaças, subornos ou manipulações de resultados.
- 1.4. Anti-fair play:** Jogadores que perturbem deliberadamente o oponente, desliguem equipamentos, ou causem interferências serão penalizados, perdendo a partida por 0-3.
- 1.5. Proibição de Hacks e Software Não Autorizado:** Uso de hacks, cheats ou qualquer software de vantagem resulta em desclassificação imediata por 0-3.
- 1.6. Representação Adequada:** Os participantes devem manter uma postura que respeite a imagem dos patrocinadores, organizadores e do E-Sport.
- 1.7. Representação do Clube:** Dependendo da gravidade em infração de alguma das regras supra citadas o clube também pode sofrer penalização até mesmo banimento parcial ou definitivo do atleta, clube ou ambos.

## 2. Regras Específicas para Competição

- 2.1. Duração das Partidas:** Configurações (2 minutos) e jogo (10 minutos).
- 2.2. Configuração Tática:** Os jogadores têm 2 minutos para configurar táticas após autorização da arbitragem.
- 2.3. Pontualidade e Presença:** Atrasos acima de 5 minutos resultam em perda por 0-3; ausência de ambos resulta em 0-0.

### CONTACTOS

+00 245 966 644 464

ases.esports@gmail.com





- 2.4. Justificativas de Não Comparência:** Não são aceitas justificativas de ausência, incluindo motivos de saúde, sendo considerado abandono.
- 2.5. Abandono/Desistência:** Desistência durante a partida resulta em derrota por 0-3.
- 2.6. Equipamento e Configuração:** Cada jogador deve assegurar o funcionamento de seu equipamento antes das partidas, com um tempo máximo de 2 minutos para ajustes.
- 2.7. Interrupções e Desconexões:** Problemas técnicos devem ser reportados à arbitragem; desconexões intencionais resultam em desclassificação por 0-3.
- 2.8. Final da Partida:** Após a partida, os jogadores devem deixar o jogo correr até às estatísticas. Falha em cumprir pode resultar em penalidades.
- 2.9. Problema de Saúde:** Em caso de má disposição grave, a partida é interrompida e retomada no mesmo ponto, em nova data se necessário.
- 2.19. Repescagens:** Em caso de necessidade de repescagem para a fase 1x1, aplicam-se os Critérios de Desempate.

### **Critérios de Desempate:**

- 1º - Maior número de vitórias.
  - 2º - Vencedor de confrontos diretos.
  - 3º - Mais gols marcados.
  - 4º - Menos gols sofridos.
  - 5º - Menos cartões vermelhos.
  - 6º - Menos cartões amarelos.
  - 7º - Confronto 1x1 com penalidades, se necessário.
- 2.11. Recursos:** Após cada partida, os jogadores podem preencher um formulário de avaliação ao árbitro, que permite recursos contra decisões questionáveis.

### **CONTACTOS**

+00 245 966 644 464

ases.esports@gmail.com

