

REGRA ESPECÍFICA ARENA E-WARS: BATTLEFIELD 1

Simbologia:

0.1 - Esse jogo poderá ser narrado.

0.2 - Esse jogo poderá ser transmitido pelo:

Youtube Gaming: <https://gaming.youtube.com/c/EWarsTorneiosBrasil/live>

Twich: <https://go.twitch.tv/ewarstorneiosbrasil>

Facebook: <https://www.facebook.com/ewars.torneios>

DICIONÁRIO:

- Melhor de 1 mapa: Em 1 único mapa poderão ter vários Rounds
- Melhor de 3 mapas: Em 3 mapas diferentes poderão ter vários Rounds
- 3 rounds: jogo com 3 rodadas
- 5 ou mais rounds: jogo com 5 ou mais rodadas
- 1 Round: composto por apenas 1 jogo
- 1 Partida: composto por vários rounds;
- 1 Torneio: composto por várias partidas;
- 1 Season: composto por vários torneios;
- Eliminatória: tipo de torneio “mata-mata”, perdeu saiu.
- Classificatória: tipo de torneio por pontuação.

1.0 Competidores:

1.1 Permitido apenas **5 jogadores** titulares para cada time e no máximo **3 reservas**.

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

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

1.4 EXPRESSAMENTE PROIBIDO O USO DE ACESSÓRIOS (PEN DRIVE, CRONUS MAX, ENTRE OUTROS) E APLICATIVOS ALTERNATIVOS QUE MODIFIQUEM OU FACILITEM DE FORMA “DESONESTA” O PLAYER, ASSIM COMO O USO DE **MOUSE E TECLADO (em consoles)**, SUJEITO A PUNIÇÕES SEVERAS SEM DIREITO A REEMBOLSO.

1.5 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 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.

1.6 Todos os competidores devem ler a **REGRA GERAL** e a **REGRA ESPECÍFICA do JOGO** que participará.

2.0 Nos torneios online:

2.1 Somente equipes SULAMERICANAS poderão participar dos torneios do Brasil, aonde os jogos serão narrados em português.

2.2 Assim como somente equipes Norte Americanas poderão participar dos torneios online no EUA e MEXICO

2.3 Equipes EUROPEIAS, só poderão participar dos torneios online na EUROPA

2.4 Caso as equipes tenham jogadores em outros países, precisarão acatar a seguinte regra de que, **apenas 2 dos jogadores**, poderão ser de outros países fora o de origem.

2.5 Todo Squad (time de jogadores) deve nomear um capitão, que será o porta voz do time. Somente ele poderá se reportar aos organizadores para qualquer sugestão, dúvida ou reclamação.

3.0 Espera de Players

3.1 O prazo de espera para começar no 1º mapa de cada dia de torneio, somente da 1ª partida, será de no máximo 15 minutos.

3.2 Caso termine os 15 minutos, as equipes estarão sujeitas as seguintes condições abaixo:

- **Se estiverem com menos de 3 participantes:** a equipe incompleta perderá por W.O.
- **Com 3 participantes:** a equipe incompleta perderá **1 mapa**, ou seja, a equipe completa já começará com o placar de 1X 0
- **Com 4 Participantes:** O jogo começará após os 15 minutos, e a equipe incompleta jogará com -1 player, mas não sofrerá penalização de pontos.
- **Com 5 players,** jogo em condição de igualdade

3.3 Atenção: essa regra só vale para a 1ª partida do dia. Para as outras, essa regra NÃO tem validade.

3.4 Ao final dos 15 minutos inicia-se a partida, **(sem atrasos)**, sempre obedecendo as regras do item.

3.5 IMPORTANTE: SE 1 OU MAIS JOGADORES CAÍREM NO MEIO DA PARTIDA, A EQUIPE JOGARÁ DE FORMA INCOMPLETA, PORÉM NÃO SOFRERÁ PENALIZAÇÃO DE PONTOS. E SE TODA EQUIPE CAIR OU SAIR DO ROUND, PERDERÁ 1 PONTO NO PLACAR.

3.6 Se as equipes caírem por problemas de servidores do título do jogo, o round será anulado, independente de quem estiver ganhando ou perdendo e um novo round iniciará.

3.7 Se a Steam, PSN, Xbox Live, ou Servidores do título caírem por completo, sem retorno no mesmo dia, a partida ou torneio será paralisado, manteremos o placar válido, até o momento do problema, o round jogado será invalidado e uma nova data poderá ser remarcada para todos os players. Essa decisão caberá somente ao E-Wars.

4.0 Instalação do MOSS: (apenas para torneios de PC)

4.1 O Moss é a ferramenta escolhida por diversos torneios profissionais para inibir o uso de Cheaters. Por isso se faz OBRIGATÓRIO, a instalação dele.

4.2 Todos os jogadores de todas as equipes precisam instalar o MOSS em sua máquina através desse link:

<https://play.eslgaming.com/rainbowsix/latam-pc/news/263661> Ou <http://nohope.eu/>

4.3 Atenção:

- A não instalação desse sistema, poderá desclassificar uma equipe, sem direito a reembolso

4.4 Para saber se o seu título está na listagem de MOSS **que é atualizada diariamente**, veja esse vídeo de ativação para ajudá-lo na instalação e consulte se o nome do jogo que irá representar está na lista.

4.5 Segue o vídeo explicativo: https://www.youtube.com/watch?v=k_Mvzv03IyQ

4.6 Ao final de cada partida, todos os jogadores, precisam salvar seu arquivo MOSS contendo todos os MAPAS jogados naquele dia, e enviar para seu capitão, que cuidará de enviar todos os arquivos em um único e-mail para:

contato@ews-brasil.com

Título do E-mail: Arquivo MOSS (Nome da equipe)

Nele deve contar **todos os arquivos** de **todos os players que jogaram**.

4.7 Atenção:

- Caso uma equipe não envie, ou envie, com falta de jogadores, e seja DENUNCIADA por uso de Cheater, ela poderá ser desclassificada do torneio, sem direito a contestação.

5.0 Hospedagem do Servidor nos Rounds 1, 2, 3, 4, 5, 6, Semifinal e Final.

5.1 A equipe de hospedagem é responsável por garantir que todas as configurações estejam corretas antes do lançamento do mapa. Hospedar configurações incorretas resultará em uma perda desse mapa.

5.2 A equipe que ficar à ESQUERDA da Chave, vide exemplo abaixo, será a **responsável por hospedar** o servidor. Lembrando que precisará seguir, todas as configurações, de **item 6.3**

Figura 1.0

#	EQUIPE	RESULTADO	EQUIPE
1	Light Storm Gaming	2 : 0	ABC Stars White
2	SpetsnaZ Team e-S...	2 : 0	Solaris Gaming

5.3 Caso a equipe que for hospedar, esteja com problemas, desde que em comum acordo, entre as equipes, a outra equipe, poderá hospedar o servidor, tendo a mesma responsabilidade do item 6.4.5

5.4 Toda equipe que ficar como responsável pela criação do servidor, precisa nomeá-lo com o nome do confronto. Usando a **figura 1.0** como exemplo, o nome do servidor seria:

Server: Light Storming Gaming x ABC Stars White

Server: SpetsnaZ Team e-Sports x Solaris Gaming

6.0 Configurações do Server:

6.1 IMPORTANTE: O QUE NÃO FOR INFORMADO NAS CONFIGURAÇÕES DEVERÁ FICAR EM MODO PADRÃO.

6.2 Se alguma partida não obedecer às configurações abaixo, a partida poderá ser invalidada e as duas equipes desclassificadas pelo E-Wars,

6.3 Todas as partidas serão em mapas clássicos do **BATTLEFIELD 1** e obedecerão às seguintes configurações:

Formato:

Todos Rounds + Semifinal: 3 Mapas

Final: 3 Mapas

Modo de Jogo: Domination

- Rounds 4, 5 e 6, precisam estar alinhados com a regra 5.3.1 da REGRA GERAL
- A Semifinal e Final deverá seguir a regra de Mapas caso não seja transmitida
- Em todas as fases as equipes são responsáveis pela compra do SERVER
- Quando o jogo for transmitido pelo E-Wars, ela quem será responsável pela compra do Servidor

Mapas Autorizados:

- Amiens
- Argonne Forest
- Ballroom Blitz
- Empire's Edge
- Monte Grappa
- Sinai Desert
- St. Quentin Scar
- Suez
- Giant's Shadow

Weapons:

- Melee: On

- Shotgun: Off
- Handgun: On
- Explosives: On
- LMG: On
- SMG: On
- Self-Loading Rifles: On
- Single-Action Rifles: On

Kits :

- Assault: On
- Medic: On
- Support: On
- Scout: On
- Elite Classes: Off

Vehicles :

- Land Vehicles: Off
- Air Vehicles: Off

Misc :

- KILL CAM: OFF
- HUD: ON
- FRIENDLY FIRE: ON
- REGENERATE HEALTH: ON
- 3D SPOTTING: OFF
- MINIMAP SPOTTING: ON
- ALWAYS FOG: OFF
- NAMETAGS: ON
- VEHICLE 3P CAM: ON
- AUX. MIRA: ON
- AUX. MIRA SUAVIZADO: ON

Rules :

- BULLET DAMAGE: 100%
- TICKET COUNT: 100%
- RESPAWN TIME: 100%
- VEHICLE RESPAWN: 50%

Sequência dos Mapas.

- Cada equipe terá o direito de escolher 1 Mapa dos validados pela organização. Já o 3º Mapa, obrigatoriamente, deverá ser uma das 3 opções abaixo, respeitando o tipo de Round.

Exemplo1:

Jogos do Round 1

- Time 1 escolheu: Sinai Desert
- Time 2 escolheu: Suez
- 3ª Mapa deverá ser pela ordem o Amiens. (usando a sequência de Mapas do Round 1)

Exemplo2:

Jogos do Round 1

- Time 1 escolheu: Amiens
- Time 2 escolheu: Suez
- 3ª Mapa deverá ser pela ordem o Ballroom Blitz. Uma vez que o Mapa Amiens já foi escolhido (usando a sequência de Mapas do Round 1)

- Round 1: Amiens / Ballroom Blitz / Monte Grappa
- Round 2: St. Quentin Scar / Giant's Shadow / Argonne Forest
- Round 3: Empire's Edge / Sinai Desert / Sinai Desert
- Round 4: Monte Grappa / Argonne Forest / Amiens ***
- Round 5: Sinai Desert / Argonne Forest / Suez ***
- Round 6: Suez / Monte Grappa / St. Quentin Scar ***
- Semifinal: Argonne Forest / Suez / Empire's Edge
- Final: Giant's Shadow / Empire's Edge / Ballroom Blitz

*** Dependendo da quantidade de jogadores esses rounds poderão acontecer alinhado ao item 5.3.1 da REGRA GERAL

Semifinal e Final, seguirá esse critério caso não seja transmitido

Restrições

Locais Proibidos:

- Telhado Central em Empire's Edge é proibido também

Granadas Proibidas:

- Gas Grenades
- Light-Anti Tank

- Impact Grenades

Gadgets Proibidos:

- Anti-Tank Grenade (Assault)
- Dynamite (Assault)
- Rifle Grenade HE / FRG (Medic)
- Crossbow Launcher HE / FRG (Support)
- Mortar AIR / HE (Support)
- Limpet Charge (Support)
- Flare Gun – Spot (Scout)
- Tripwire Bomb : HE / GAS / INC (Scout)

Penalização de uso dos itens Restritos:

- Usou uma arma proibida: 1ª vez, perde 30 Tickets / Reincidência +30 Tickets / 2ª Reincidência desclassificação
- Usou um local proibido: 1ª vez, perde 30 Tickets / Reincidência +30 Tickets / 2ª Reincidência desclassificação
- Usou uma granada proibida: 1ª vez, perde 30 Tickets / Reincidência +30 Tickets / 2ª Reincidência desclassificação
- Usou um Gadget proibido: 1ª vez, perde 30 Tickets / Reincidência +30 Tickets / 2ª Reincidência desclassificação

6.4 Condições exclusivas para os torneios de Battlefield 1

6.4.1 Remake

Se um jogador cair dentro do primeiro 1º minuto, após o jogo ter começado, o jogo será reiniciado. Será autorizado apenas 1 remake por time por mapa.

Se um jogador cair após este tempo limite, o round tem de ser concluído. O tempo de espera para um jogador que cair, volte, é de máximo 5 minutos, após esse prazo o jogo será retomado com o sem ele.

6.4.2 Player Prontos

- Assim que todos os Jogadores estiverem dentro do server (dentro do horário do jogo, ou do prazo de tolerância de 15 minutos) eles iniciarão o server no minuto 3.
- Se algum jogador cair dentro desse tempo, a equipe que teve seu jogador desconectado, estará usando seu direito de remake, e por isso o jogo só começará no minuto 8.

- Se na espera do minuto 8, outro ou o mesmo player dessa mesma equipe cair, o Jogo poderá começar no minuto 8 sem a obrigação de esperar, uma vez que essa equipe já usou o seu direito de remake.
- Caso na espera do minuto 8, o player que cair for da outra equipe, que não tinha utilizado o remake, o jogo começará no minuto 13.
- Após o minuto 13, as equipes, completas ou não, o jogo deverá começar impreterivelmente.