



# **REGULAMENTO**

## **DO TORNEIO eHÓQUEI**



## 1. DISPOSIÇÕES GERAIS

- 1.1. Um torneio se refere a uma competição de eSports entre três e cinco jogadores.
- 1.2. Cada torneio é dotado de um número único (doravante referido como "Temporada").
- 1.3. Os torneios de eHóquei da CLA são realizados diariamente durante o ano civil.
- 1.4. A expressão "Ano civil" se refere ao período entre 1º de janeiro e 31 de dezembro. Cada ano é composto por doze meses (fases).
- 1.5. Os cinco melhores jogadores do grupo são determinados no final de cada mês.
- 1.6. Todos os torneios são realizados na plataforma de jogos PlayStation, dentro do ambiente de jogo da versão licenciada do simulador de hóquei "NHL" da editora Electronic Arts (doravante denominada NHL). Os participantes competem no modo "Play Now" no nível de dificuldade "Super Star".
- 1.7. Somente jogadores maiores de 18 anos de idade podem participar do torneio. Todos os participantes precisam das devidas credenciais e aprovação dos organizadores do evento.
- 1.8. Todos os torneios são realizados em locais fixos especializados em eSports, e tanto os participantes quanto os organizadores precisam cumprir todas as normas sanitárias e higiênicas.

## 2. PROCEDIMENTO PARA A COMPETIÇÃO

- 2.1. Como parte do torneio, cada participante é atribuído a uma equipe com a composição atual no momento da competição, por meio de um sorteio on-line.
- 2.2. Os torneios de eHóquei da CLA são realizados em um sistema round-robin de pontos corridos, com os participantes jogando em duas rodadas no formato "um contra um".
- 2.3. Se mais de cinco participantes desejarem participar do mesmo torneio, os participantes são divididos em dois grupos ("Grupo A" e "Grupo B") e jogam dois torneios separados.
- 2.4. O resultado é inserido nas estatísticas do torneio no final do tempo regulamentar. O vencedor da partida também é determinado dentro do tempo regulamentar do jogo.
- 2.5. O termo "Tempo de jogo" significa três tempos de 20 minutos cada (60 minutos no total), o que equivale a doze minutos de tempo real.

2.6. Se a partida terminar com um "Empate" dentro do tempo regulamentar do jogo, os participantes escolhem a opção "Aceitar empate".

### 3. DETERMINANDO O VENCEDOR DO TORNEIO

3.1. Cada participante joga duas partidas contra todos os outros participantes do torneio (uma partida "em casa" e uma partida como "visitante").

3.2. Com base nos resultados da partida, o jogador recebe pontos:

- a) 3 pontos pela vitória.
- b) 1 ponto pelo empate.
- c) 0 pontos pela derrota.

3.3. Se, devido a circunstâncias de força maior (Seção 5), for impossível manter ou concluir a partida, os participantes recebem 0 pontos cada.

3.4. Se a partida for interrompida por motivos técnicos, o resultado dos participantes no momento da interrupção é inserido na tabela do torneio (seção "Gols") e levado em consideração para determinar o vencedor do torneio.

3.5. Se dois participantes marcarem o mesmo número de pontos, o vencedor do torneio, assim como todas as outras posições na tabela do torneio, serão distribuídos da seguinte forma:

- a) pelo número de gols marcados em todos os confrontos realizados no torneio.
- b) pela diferença de gols marcados e sofridos em todos os confrontos realizados dentro do torneio.

3.6. Os resultados de todas as partidas são inseridos nas estatísticas oficiais do torneio, que são atualizadas on-line.

### 4. DETERMINANDO OS CINCO MELHORES JOGADORES DO MÊS

4.1. Ao final de cada mês, os cinco melhores jogadores (doravante, a Classificação de "Top-5") são determinados entre todos os participantes da competição.

4.2. Os jogadores que participaram de mais de trinta torneios em um mês podem entrar no "Top-5".

4.3. Para organizar a colocação dos jogadores no "Top-5", os seguintes critérios são levados em consideração:

a) porcentagem de vitórias por mês do calendário.

b) número de gols marcados em todos os confrontos realizados durante o mês do calendário.

## 5. CIRCUNSTÂNCIAS DE FORÇA MAIOR

5.1. Se uma partida agendada não puder ser jogada devido a problemas técnicos, a partida será cancelada.

5.2. Partidas canceladas não são remarçadas; eles mantêm seu status de "Cancelada".

5.3. Se uma partida tiver problemas técnicos e não puder mais ser disputada, a partida será cancelada. Partidas interrompidas não são remarçadas; elas mantêm o status de "Interrompida".

5.4. Uma partida pode ser retomada nos casos descritos abaixo, desde que o erro tenha sido detectado antes da abertura do placar e/ou do final do primeiro tempo:

a) se a partida não foi iniciada de acordo com a programação.

b) se a equipe foi selecionada incorretamente.

c) se a escalação das equipes foi definida incorretamente.

d) se o lado da casa/visitante foi selecionado incorretamente.

5.5. Em outros casos, tal partida será considerada cancelada.

5.6. Se, devido a circunstâncias de força maior, o jogador declarado não puder participar da partida, dependendo das circunstâncias, será realizada uma substituição antecipada ou urgente do jogador. Na impossibilidade de substituição, o torneio é disputado sem o jogador previamente declarado.