



REGULAMENTO

DO TORNEIO eBASQUETE



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 eBasquete 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. Os torneios podem ser realizados em computadores pessoais (doravante: PC) ou na plataforma de jogos PlayStation (doravante: PS).
- 1.7. Todos os torneios são realizados no ambiente de jogo da versão licenciada do simulador de basquete "NBA" da editora 2K Sports (doravante: NBA). Os participantes competem no modo "Quick Play" (Jogo Rápido) no nível de dificuldade "Superstar".
- 1.8. 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.
- 1.9. 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 eBasquete da CLA são realizados em um sistema round-robin, 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. 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 tempo regulamentar consiste em quatro quartos de cinco minutos, para um total de vinte minutos de tempo de jogo. A duração de uma prorrogação (tempo extra) é de três minutos de tempo de jogo. O tempo de jogo é equivalente ao tempo real.

2.6. Se a partida terminar em "Empate" dentro do tempo de jogo regulamentar, os competidores jogam o tempo extra até que um deles complete a prorrogação com um ou mais pontos de vantagem. O número de prorrogações em uma partida é ilimitado.

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. A porcentagem de vitórias de cada participante é calculada de acordo com os resultados de todas as partidas disputadas no torneio.

3.3. Se em conexão com as circunstâncias de força maior (Seção 5) não for possível realizar ou concluir a partida, os participantes recebem 0% de porcentagem total de vitórias.

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 "Pontos") e levado em consideração para determinar o vencedor do torneio.

3.5. Se dois participantes tiverem a mesma porcentagem de vitórias, o vencedor do torneio e todas as outras colocações na tabela do torneio são distribuídos da seguinte forma:

- a) pelo número de pontos ganhos em todos os confrontos realizados no torneio.
- b) pela diferença de pontos ganhos e perdidos 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 pontos ganhos 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 quarto:

- 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.