

TÍTULO I - DISPOSIÇÕES FUNDAMENTAIS

Art. 1º - Este regulamento é o conjunto de disposições que regerá a competição chamada LIGA UNIVERSITÁRIA W7M - PRAVALER CHALLENGE (“Regulamento”).

§ Único - O Regulamento somente poderá ser alterado pela Organização da competição. A Organização será composta pela equipe de funcionários da W7M GAMING (“W7M”) e da Pravaler (“PRAVALER”) (“Organização”).

Art. 2º - A interpretação deste regulamento é de competência exclusiva da Organização.

Art. 3º - Estarão aptos a participar os alunos de instituições de ensino superior regularmente inscritos nos cursos de graduação ou pós-graduação (lato sensu). É vedada a participação de alunos especiais, com matrícula trancada no semestre letivo da competição (1º semestre de 2021) ou que já tenham se formado.

Art. 4º - Somente será aceito um time por instituição de ensino superior. Na verificação de mais de um time inscrito por instituição, a Organização deliberará internamente sobre a solução.

Art. 5º - Qualquer forma de trapaça verificada em qualquer das partidas disputadas acarretará a exclusão do atleta da competição e de qualquer competição futura organizada pela Organização.

TÍTULO II - DAS INSCRIÇÕES

Art. 6º - As inscrições serão realizadas por meio do site <http://w7mgaming.com/ligauniversitaria/> (“Site”) por um representante de cada equipe interessada em participar.

Art. 7º - Após a inscrição, o representante receberá um e-mail (“E-mail”) no endereço cadastrado, com link para um formulário no qual deverá preencher com o envio de toda a documentação necessária de cada um dos membros da equipe.

§1º - O representante da equipe deverá enviar o logo de seu time ou atlética, vetorizado, em formato *png*.

§2º - Cada um dos membros da equipe deverá fornecer comprovante de matrícula atestando que é aluno matriculado e documento de identidade com foto, ambos em formato de arquivo *pdf*. Também haverá espaço para preenchimento do número do RG, CPF, da instituição de ensino superior e do período de cada um dos integrantes.

§3º - Os membros da equipe deverão também informar suas redes sociais do Twitter e Instagram e seus usuários e *tags* no aplicativo Discord.

§4º - Os membros da equipe deverão enviar, por fim, seus perfis na *Steam* e *Faceit*. Os membros da equipe deverão utilizar os mesmos perfis durante toda a duração do campeonato, não sendo autorizada qualquer mudança.

§5º - O E-mail será o meio de comunicação oficial entre a Organização e as equipes.

Art. 8º - Ao fim da inscrição, após a confirmação de todo o procedimento necessário, os representantes das equipes receberão link para acesso ao canal do Discord da Competição. Todos os membros da equipe deverão ingressar no Discord até o dia anterior à realização das fases preliminares.

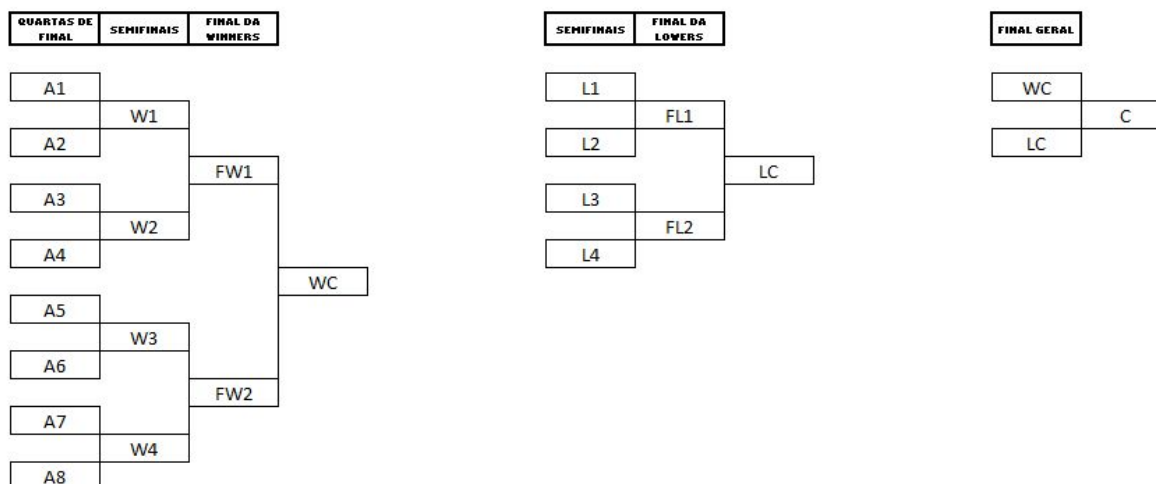
Art. 9º - As inscrições terão início em 08/02/2021 e se encerrarão em 19/02/2021.

Art. 10º - As equipes deverão ser compostas de no mínimo 5 (cinco) e no máximo 10 (dez) jogadores. As equipes podem ainda inscrever outro aluno como *Coach*, mas este não poderá participar das partidas em hipótese alguma.

TÍTULO IV - DA COMPETIÇÃO

Art. 11 - A Organização reserva os dias 06, 07, 13 e 14 de março de 2021 para a realização da competição. O calendário oficial da competição será oportunamente divulgado às equipes participantes por meio do E-mail cadastrado pelo representante das equipes.

Art. 12 - As equipes regularmente inscritas serão sorteadas em chaves para realização de partidas em sistema de *double elimination*, conforme tabela desenhada abaixo:



Art. 13 - As partidas de Quartas de Final e Semifinais serão realizadas em formato MD1. As partidas Final da Winners e Final da Lovers serão realizadas em formato MD3. A Final Geral será realizada em formato MD4 (similar ao formato MD5, mas com o time vencedor da Final da Winners começando com um mapa de vantagem).

Art. 14 - As equipes deverão estar presentes no canal do Discord disponibilizado pela Organização 15 (quinze) minutos antes da realização da partida. Todos os membros da equipe serão requisitados a abrir a câmera do Discord para verificação de suas identidades de acordo com a documentação fornecida na competição.

§ Único: Em partidas disputadas em formato MD1, o atraso superior a 15 (quinze) minutos no prazo destacado no Art. 12, supra, de uma formação completa com pelo menos cinco membros, acarretará na derrota para a equipe. Em partidas disputadas em formato MD3 ou MD4, ao final do prazo de 15 (quinze) minutos de atraso, será concedido 1 (um) ponto à equipe adversária, com novo prazo de 15 (quinze) minutos sendo concedido até a próxima punição.

Art. 15 - Os times utilizarão a tabela a ser divulgada pela Organização para a criação do lobby dos jogos pela plataforma Faceit após a liberação pelos fiscais no Discord.

Art. 16 - Os mapas disponíveis na Competição serão: *de_inferno*, *de_nuke*, *de_mirage*, *de_vertigo*, *de_overpass*, *de_dust2* e *de_train*.

Art. 17 - Em partidas disputadas em formato MD1, as equipes, a começar daquela que venha primeiro pelo sorteio da tabela, realizarão o banimento dos mapas disponíveis até que sobre apenas 1 (um). Em partidas disputadas em formato MD3, as equipes, a começar daquela venha primeiro na tabela, realizarão um banimento cada. Após dois banimentos, cada equipe escolherá um mapa. Após a escolha, novamente cada equipe realizará um banimento cada. O mapa restante será o da disputa. A partida disputada no formato MD4 se dará da mesma maneira das partidas disputadas no formato MD3. Havendo a necessidade da quarta partida, a Organização escolherá o último mapa dentre os banidos pelas equipes por forma de sorteio.

Art. 18 - As equipes poderão solicitar 1 (um) *pause* técnico de até 3 (três) minutos ou 1 (um) *pause* tático de até 10 (dez) minutos para a Organização por meio do Discord.

§ Único: O uso de *pause* sem autorização da Organização acarretará na penalidade de 1 (um) round ganho para a equipe adversária com a eliminação no round de todos os membros da equipe penalizada.

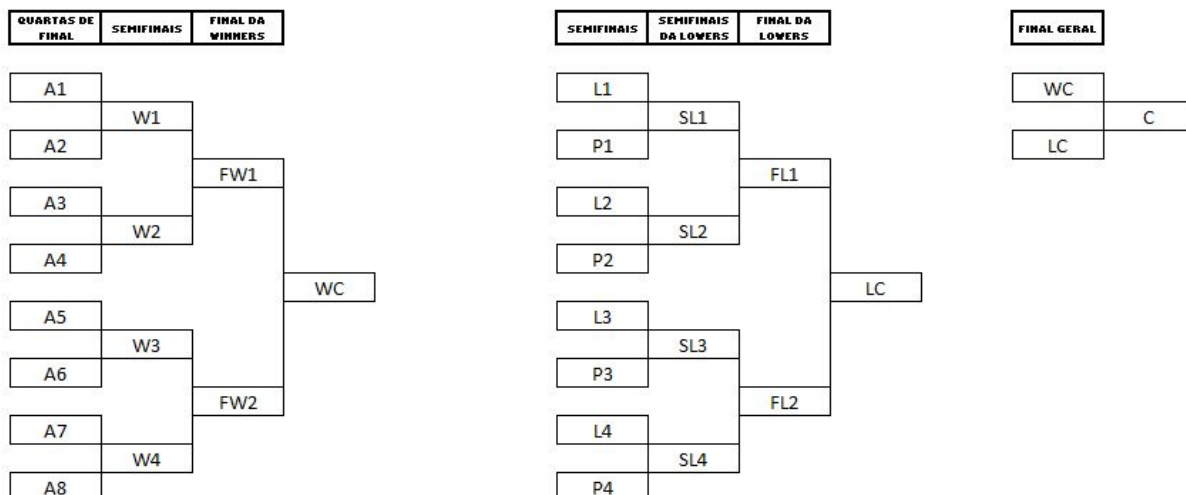
Art. 19 - A troca entre jogadores reservas só será permitida entre mapas, e não entre rounds, salvo por problema técnico como desconexão de jogador. Neste caso, a equipe poderá pedir o *pause* técnico, conforme Art. 17, supra, no início do round seguinte, para a inclusão do jogador reserva.

§ Único: Caso um jogador tenha que deixar a partida por problema técnico, ele não poderá retornar à partida até a conclusão do mapa.

TÍTULO III - DA FASE PRELIMINAR

Art. 20 - A depender do número de equipes regularmente inscritas, a Organização se reserva o direito de realizar fases preliminares, sem transmissão, com a presença de fiscais, entre os dias 22/02/2021 e 26/02/2021.

Art. 21 - A depender do número de equipes regularmente inscritas, a Organização se reserva também o direito de alterar a tabela da Competição regular, passando até 4 (quatro) equipes para a tabela da fase *Lowers*, deixando o desenho da competição conforme a imagem abaixo:



Art. 22 - As regras da fase preliminar serão similares às da competição, no que for aplicável.

Art. 23 - Todas as partidas da fase preliminar serão disputadas em formato MD1.

TÍTULO IV - DAS PREMIAÇÕES

Art. 24 - Os três primeiros colocados receberão premiações monetárias nos valores de R\$3.000,00 (três mil reais) para o primeiro colocado, R\$1.500,00 (hum mil e quinhentos reais) para o segundo colocado e R\$500,00 (quinhentos reais) para o terceiro colocado.

Art. 25 - A Organização se reserva o direito de anunciar novas premiações suplementares ao longo do torneio, sejam elas em valores monetários ou em produtos, brindes, etc., de acordo com a disponibilidade.

Art. 26 - As equipes premiadas serão contatadas após o encerramento do torneio para o acerto de detalhes do envio das premiações.

Art. 27 - Além da premiação monetária e eventuais premiações suplementares tratadas nos Arts. 22 e 23, supra, a equipe campeã terá a oportunidade de disputar partidas de exibição contra equipes da VIVO KEYD e da W7M em partidas transmitidas em data e horário oportunamente divulgados pela Organização.

TÍTULO V - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 28 - As equipes participantes das fases preliminares e da Competição são encorajadas a enviar jogadas e *clips* de momentos a sua escolha para a Organização por

meio do E-mail através da plataforma Google Drive. As jogadas serão selecionadas para postagem nas redes sociais do campeonato e da W7M.

Art. 29 - As equipes participantes e seus membros deverão levar quaisquer reclamações, denúncias ou comentários em geral à Organização antes de tomar qualquer atitude externa, como, por exemplo, a postagem em redes sociais. O descumprimento deste artigo poderá implicar em punições para a equipe em questão, de acordo com avaliação da Organização.

Art. 30 - Todas as decisões tomadas pela Organização e pelos fiscais envolvidos nas partidas serão absolutas e deverão ser acatadas pelas equipes participantes.