

A



CLÁSSIC OS DO PLAY

e-Sports

Torneio de eSport Oeste Barueri

Objetivo do documento: Estruturar a organização do campeonato para cumprir prazo estimulado para a conclusão, assim como capacidade de flexibilização no caso de uma aderência maior do que a mínima desejada. Definir também regras importantes para a realização das partidas.

Pontos principais do documento:

- Mostrar a estrutura para cada fase do campeonato
- Trazer exemplos para um maior entendimento
- Estipular prazos ideias para cada etapa
- Mostrar fluxo para controle dos jogos e postagem de resultados
- Definir regras para os confrontos

1- Plataforma, jogo e modelo de jogo

Faremos um torneio de PES 2020, jogo da Konami, para PlayStation, na modalidade X1.

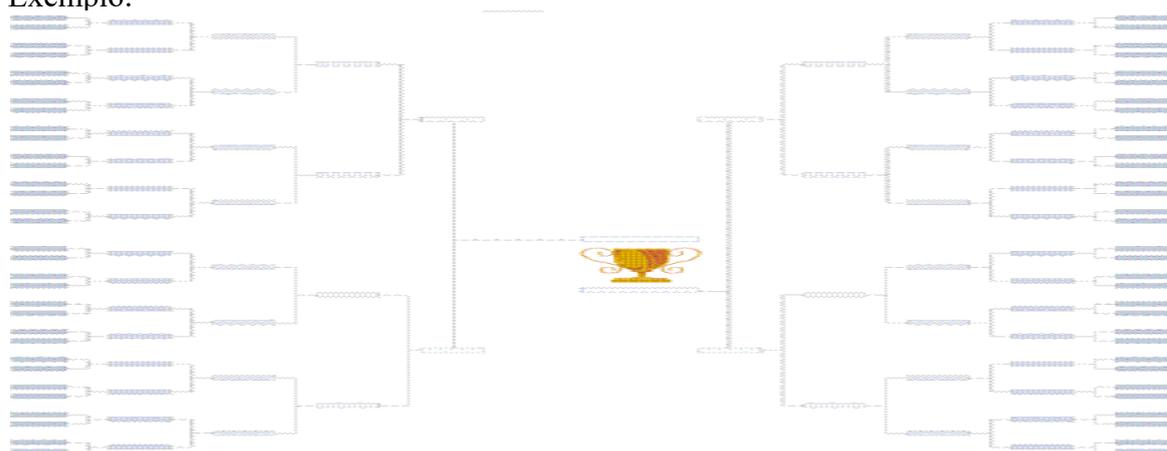
2- Divisões

Mínimo estimado para este projeto é de **128 competidores** e no máximo **512 competidores**.

3- Fase de mata-mata

Todos os competidores participarão dessa etapa, a fase mata-mata.

Exemplo:



Cronologia da fase:

- Divisão de jogos: Nesta fase serão jogos de IDA e VOLTA de 10 minutos cada um e com possibilidade de um 3º jogo de 5 minutos com pênalti ligado.
- Sistema de pontos: Mata-mata direto, o vencedor entre os jogos IDA/VOLTA passam para a próxima fase assim sucessivamente chegando até a fase final.

Fase Semifinal e Final

Os quatro (4) participantes que chegarem à etapa final farão seu jogo AO VIVO transmitido pelo canal do OESTE FC e redes parceiras do projeto, com narração profissional do Narrador digital que será determinado pela organizadora.

Cronologia da fase:

- Divisão de jogos: Nesta fase serão jogos de IDA e VOLTA de 10 minutos cada um e com possibilidade de um 3º jogo de 5 minutos com pênalti ligado.
- Sistema de pontos: Mata-mata direto, o vencedor entre os jogos IDA/VOLTA passam para a próxima fase ou se consagra campeão.

4- Prazo das fases

Será necessário estipular 2 dias para cada etapa da fase mata-mata, considerando uma participação máxima de 512 jogadores. Este prazo poderá se flexibilizar havendo uma adesão menor, podendo passar para 3 ou mais dias se assim achar necessário o organizador do evento.

Relembrando:

- Fase mata-mata com jogos de IDA e VOLTA com possibilidade de um 3º jogo de 5 minutos com pênalti ligado.
- Inclusão para um 3º jogo na fase mata-mata.
- Será feito um 3º jogo entre os participantes em disputa caso haja resultados simultâneos no placar agregado. Exemplo:

1º Jogo: Casa 3 x 4

fora 2º Jogo: Fora 2 x

3 Casa

Placar final no agregado ficou “Casa 6 x 6 Fora”

Neste caso haverá um 3º jogo de “5 minutos” com pênalti ligado para assim definir o vencedor para a próxima fase.

5- Postagens de resultados

Cada jogador será responsável por disponibilizar o resultado do seu jogo, com a postagem do placar da partida e marcando o seu adversário do confronto. O local onde será lançado o resultado será informado pela administração do campeonato podendo também ser criado um grupo para postagens seguindo alguns padrões como no exemplo abaixo:



Qualquer divergência na partida, será analisada pelos moderados do grupo. Os moderados já são treinados e estão acostumados a lidar com todas os tipos de problemas que podem ocorrer em uma partida. Definimos mais a frente, algumas regras que precisam ser informadas aos atletas como uma forma mitigar possíveis problemas dentro do confronto online.

Os jogos serão lançados e diariamente atualizaremos informes aos jogadores e organizadores sobre os status de cada etapa, assim como: ranking do grupo, confrontos e resultados do dia, próximas partidas ou partidas pendentes.

6- Regras para a competição

Desconexão ou queda de rede: Caso um jogo venha a cair à conexão será solicitado vídeos para serem analisado as seguintes ocasiões:

- 5.1 1º Caso:** Se o jogo cair aos 10 ou 15 minutos do 1º tempo voltará a ser jogado outro jogo com o placar mantido antes da queda e os mesmos 10 minutos do jogo serão mantidos.
- 5.2 2º Caso:** Se o jogo cair aos 30 a 40 minutos do 1º tempo voltará a ser jogado outro jogo com o placar mantido antes da queda, porem agora com um jogo inteiro de 5 minutos.
- 5.3 3º Caso:** Se o jogo cair aos 10 ou 15 minutos do 2º tempo voltará a ser jogado outro jogo com o placar mantido antes da queda com um jogo normal de 5 minutos.
- 5.4 4º Caso:** Se o jogo cair aos 35 ou 40 minutos do 2º tempo o jogo será validado como terminado e o placar final será o que esteve na tela.
- 5.5 5º Caso:** Se um jogo cair ou não conectar por 3 vezes tentativas com os mesmos adversário, estes tentarão fazer seu jogo outro horário ou até mesmo outro dia.

Casos de desconexão simultânea de um mesmo participante baseado em relatos e apresentação de fatos de outros adversários para o mesmo competido, este será desclassificado por questões técnicas.

5.6 Jogada mal disputada (GAIOLA): Em casos de um competidor se aproveitar da famosa “Gaiola” sem deixar o jogo rolar desde o começo, ficando tocando entre zaga e goleiro por motivo de placar curto com o intuito de matar o jogo de forma irregular será penalizado. Para esta penalização ser validada deverá ter evidência da “Gaiola” por outros competidores do grupo disputado, assim a administração validará o fato e aplicará a penalização de 3 pontos negativos para este competidor.

5.7 Pause no Jogo: Será liberado 4 pause total em uma partida, assim deixando o jogo fluir naturalmente e sem atrapalhar o adversário.

5.8 Palavras ofensivas: Será penalizado aquele competidor que xingar seu adversário ou faltar com respeito para com os integrantes da competição, assim pela ocorrência o mesmo perderá pontuação no campeonato, caso venha o fato a ocorrer novamente este competidor levará W.O e conseqüentemente a sua inscrição cancelada da competição.

5.9 Só uma inscrição por CPF: Só é válida uma inscrição por pessoa, por CPF, e cada competidor deve participar com o seu número de CPF, não sendo autorizado a inscrição com o CPF de terceiros. Caso alguém se inscreva mais de uma vez com o mesmo CPF, iremos considerar apenas uma inscrição.

5.10 Para participar o inscrito deve estar de acordo com os termos e regras da competição, colocadas aqui neste documento. Só será aceita a inscrição do competidor que estiver de acordo com este documento.

5.11 Os competidores terão que competir online com seu próprio equipamento, PlayStation, terem o jogo PES Konami 2020 instalado no seu console por conta própria e conta atina na <https://www.playstation.com/network>

5.12 O Campeonato será de PES 2020, no PlayStation, modelo X1.

5.13 O campeão do torneio, entende-se aquele que disputar e vencer todas as partidas, vai ganha uma bolsa de 50% para todo período do curso profissionalizante de animação 2D na SAGA.

5.13 O vice-campeão do torneio, entende-se aquele que disputar e vencer todas as partidas, exceto a última, a final, vai ganha uma bolsa de 50% no primeiro semestre e 20% no segundo semestre (não estão inclusos os materiais didáticos para o curso) na Wizard Barueri.

5.13 Todos aqueles que se inscreverem, tiverem sua inscrição validada, com seus dados preenchidos de forma correta e participarem ativamente do torneio, disputando as partidas online, ganharão um curso de Photoshop na Saga com 100% de bolsa.

7- Disponibilização dos Jogos para homologação

As transmissões deverão ser feitas pelo YouTube e enviando o link para os organizadores para homologação posterior.

#AmantesDe sport
#LoucosO Futebol



Contatos:

Josi 11. 96648-5628

Oliveira 11. 96166-5357