

# REGULAMENTO OFICIAL



**RAINBOW SIX SIEGE**  
**Qualificatória Online 1**



## SUMÁRIO

<b>CAPÍTULO I – INTRODUÇÃO E PROPÓSITO</b>	<b>3</b>
<b>CAPÍTULO II – ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES</b>	<b>3</b>
<b>CAPÍTULO III – DAS INSCRIÇÕES DE JOGADORES</b>	<b>4</b>
<b>CAPÍTULO IV – FORMATO DA COMPETIÇÃO</b>	<b>7</b>
<b>CAPÍTULO V – DA PREMIAÇÃO</b>	<b>11</b>
<b>CAPÍTULO VI – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS</b>	<b>11</b>

## CAPÍTULO I – INTRODUÇÃO E PROPÓSITO

**Art. 1** – Este documento tem como finalidade reger a competição intitulada São Paulo Jogos de E-sports, que é apresentado pelo Banco do Brasil, com realização da FUNDABOM, organização da Nomad, apoio institucional da Secretaria de Esportes do Estado de São Paulo e tecnologia da SporTI.

**Art. 2** – O que está estipulado aqui será denominado como regras oficiais (Regras) as quais se aplicam a todos os participantes. Ao se registrar, todos os participantes aceitam cumprir estas Regras, bem como os Termos de Uso e Política de Privacidade da Plataforma e-SporTI, que estão sujeitas a mudança em qualquer momento que a SporTI considerar necessário.

**Art. 3** – Em caso de requererem esclarecimentos e/ou resolução de conflitos, os participantes poderão consultar os Árbitros, por meio do suporte aos jogadores da SporTI e somente a sua decisão será válida e definitiva.

## CAPÍTULO II – ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES

**Art. 1 – Idade:** nenhum jogador será considerado elegível para participar se não tiver completado 16 (dezesseis) anos de idade na data limite de inscrições da competição, sem exceções.

**Art. 2 – Nacionalidade:** para participar, cada jogador deverá contar com a nacionalidade ou naturalidade brasileira, mesma região onde a competição acontecerá.

**Art. 3 – Residência:** para fins destas Regras, se define como residência estar de maneira física e legal no território brasileiro. Para participar, cada jogador deverá ser residente no Brasil, no Estado de São Paulo, onde a competição será realizada.

**Art. 4 – Estrangeiros:** será considerado estrangeiro qualquer jogador que não tem a nacionalidade e residência no Brasil.

**Art. 5 – Prova de nacionalidade e residência:** caso a SporTI venha requerer evidência documental que valide a nacionalidade dos jogadores, a evidência documental aceitável de nacionalidade inclui somente elementos legais e oficiais, tais como, por exemplo, passaporte vigente, cédula de identidade, carta de naturalidade, certidão de



nacionalidade, certidão de nascimento e comprovante de residência.

**Art. 6 – Comprovante de Vínculo com instituição de ensino Paulista:** No momento da inscrição, será solicitado que o jogador anexe o comprovante de matrícula com a sua escola ou universidade Paulista. Se o comprovante enviado estiver com qualquer indício de fraude ou ilegível, o jogador será eliminado da competição.

## CAPÍTULO III – DAS INSCRIÇÕES DE JOGADORES

**Art. 1 –** O período de inscrição de jogadores se encerrará no dia **27/04/2022, às 23:59h, horário de Brasília (UTC-3).**

**§1o –** As inscrições são gratuitas para todos aqueles elegíveis a participar da competição.

**§2o -** A inscrição deverá ser feita pela Plataforma **e-SporTI**, disponível em <https://spjogosdeesports.com.br/> ou aplicativo oficial para smartphones.

**§3o -** Não é permitido mais de uma inscrição por jogador na mesma competição, ainda que utilizando-se de perfil, e-mails e contas diferentes.

**§4o -** Os jogadores devem usar suas próprias contas de Rainbow. Se for descoberto que um participante está usando a conta de outro jogador, o participante será desclassificado, imediatamente, a qualquer momento da competição, inclusive após o seu encerramento, para fins da entrega da premiação.

**§5o -** Os jogadores devem usar apenas computadores e notebooks compatíveis com o jogo. Não é permitido recursos que ampliem a vantagem por meio da estrutura física e/ou lógica de jogabilidade.

**Art. 2 -** Cada jogador inscrito deverá preencher e introduzir o seu ID do Uplay do Rainbow Six Siege com os mesmos caracteres que aparecem no jogo na área “Minha conta”, dentro do Painel da Plataforma **e-SporTI** bem como todos os dados mínimos solicitados, marcados com asterisco vermelho (\*). O não preenchimento dos dados completos e verdadeiros é passível de desclassificação quando analisado pela



## ORGANIZAÇÃO.

**§1o** - Caso não consiga adicionar seu ID do Uplay por causa de caracteres especiais, abra um chamado com o chat do suporte da Plataforma e-SporTI, informando o ID do Uplay exatamente como está escrito no jogo juntamente com o seu e-mail para adicionarmos à sua conta via suporte.

**Art. 3** - Não haverá cancelamento ou substituição de jogadores após o dia **27/04/2022**.

**Art. 4** - Caso o limite de vagas de equipes seja atingido antes da data final das inscrições, a organização da competição irá adotar os seguintes critérios para seleção dos jogadores:

- a) data do pedido de inscrição da equipe;
- b) situação cadastral completa da equipe inscrita;

**§1o** – O limite de vagas para a competição é de 32 (trinta e duas) equipes.

**Art. 5** – Os jogadores são responsáveis por seus próprios equipamentos, sendo tais como:

**§1o** – proteção e funcionamento de seu PC;

**§2o** – software que joguem;

**§3o** – estabilidade de conexão a Internet;

**§4o** – atualizar o jogo e que seu PC possa executá-lo;

**§5o** – rendimento do jogo em seu PC.

## **Art. 6 - JOGADORES**

Os jogadores devem ter o espírito esportivo sempre, ou seja, todos devem seguir as regras estabelecidas pela própria desenvolvedora do jogo, UbiSoft:

1. Trate todos os envolvidos no torneio com respeito e tenha espírito esportivo durante todo o campeonato.
2. Seja pontual e esteja sempre preparado para o início das partidas 15 minutos antes.



## SÃO PAULO JOGOS DE E-SPORTS - REGULAMENTO OFICIAL

3. Informe quaisquer infrações (das regras) que presenciarem a um juiz ou organizador do torneio.
4. Deixe a sua conta Rainbow Six Siege preparada no servidor regional adequado (brasileiro).
5. Não se inscreva no torneio se não puder participar! As datas e horários das partidas precisam ser cumpridas à risca para o bom andamento do torneio.

### **Art. 7º – EQUIPE**

Cada equipe deve ter cinco integrantes oficiais. Cada jogador só poderá estar inscrito em uma única equipe. A equipe poderá realizar a substituição de jogador apenas antes de cada início de jogo, devendo avisar a organização sobre a substituição. Além das responsabilidades comuns a todas as equipes, os integrantes devem:

1. Informar os nomes, nicknames e e-mail, preenchendo TODOS os campos solicitados na minha conta na plataforma SporTI.
2. Estar presentes nos dias e horários agendados para os jogos com antecedência ao início das partidas.

### **Art. 8º - CAPITÃO DA EQUIPE**

Todas as equipes devem escolher um jogador para desempenhar o papel de capitão da equipe. Os capitães representarão a equipe perante os oficiais do torneio. Além das responsabilidades comuns a todos os jogadores, os capitães devem:

1. Comunicar-se com os oficiais do torneio em nome da equipe.
2. Comunicar-se com as outras equipes em nome da equipe.
3. Dar a palavra final nas decisões da equipe durante o torneio.
4. Comunicar tudo o que for preciso aos membros de sua equipe.
5. Representar as opiniões da equipe como um todo, de modo imparcial. Uma vez iniciado o torneio, o capitão da equipe só poderá ser alterado com a permissão dos oficiais do campeonato, geralmente apenas nos casos em que o capitão atual não puder mais participar do torneio.
6. Gerenciar os cadastros e inscrição da equipe na Plataforma e-SporTI.

## CAPÍTULO IV – FORMATO DA COMPETIÇÃO

Os jogos acontecerão nos dias 30/04/2022 e 01/05/2022, conforme tabela abaixo:

Rodada	Início	Término
Fase de Grupos	30/04/2022 das 13h	30/04/2022 às 22h
Semifinais	01/05/2022 a definir	01/05/2022 a definir
Final	01/05/2022 a definir	01/05/2022 a definir

**Art. 1** – As equipes serão divididas em 2 grupos, sendo o Grupo A com 5 equipes e o Grupo B com 4 equipes.

**§1o – MD1** - Disputa em jogo único com 12 (doze) rodadas com os confrontos dentro do grupo.

**§2o** – Número máximo de jogadores por equipe: 5 (cinco);

**§3o** – Formato: chaveamento e mata-mata;

**§4o – Rodada.** Uma instância de uma competição em que se joga até que se determine uma equipe ganhadora. Nesse caso, até que todos os jogadores do time adversário tenha perdido;

**§5o** – Os dias e os horários serão definidos até **23:59 da sexta-feira, 29/04/2021**, após sorteio automático e aleatório da Plataforma e-SporTI.

**Art. 2** – Na final (disputa final), deverão ser obedecidos os seguintes critérios:

**§1o** – Disputa Md3 – Melhor de 3 quedas (uma em cada mapa)

**§2o** – A equipe campeã garante vaga no evento final, dia 26/06/2022.



**Art. 3** – Os árbitros são membros da SporTI que tem responsabilidade de julgar cada assunto, pergunta e situação que ocorra antes, durante e imediatamente depois de cada jogo. As decisões dos Árbitros são definitivas e, ao participar da competição, todos os jogadores concordam em não discutir após conclusão da decisão.

**Art. 4** – A competição será jogada com a versão atual disponível do jogo.

**Art. 5** – Os jogadores poderão verificar a data e horário de suas partidas neste regulamento e no Portal de Notícias da e-SporTI, na página da competição e notícias veiculadas.

**Art. 6** – Haverá 5 (cinco) minutos de tolerância a partir da hora indicada para o início das partidas para poder se apresentar no lobby do jogo. Finalizado esse tempo, o jogo iniciará sem esperar nada mais, podendo o jogador que não estiver presente ser eliminado da competição. O tempo de tolerância é válido somente para a 1ª (primeira) queda de cada rodada.

**Art. 7** – Os Árbitros serão os responsáveis por criar a sala de jogo oficial. São eles que convidarão os jogadores por meio da Plataforma **DISCORD** a se unirem à sala entregando os dados desta. Os dados do servidor do Discord serão enviados previamente por e-mail aos jogadores para acesso antes e durante as partidas.

#### **§1o** – Ajustes gerais / de partida

##### **a) Criação da partida**

O criador da sala será o jogador capitão da equipe que aparece à esquerda do confronto na página da SporTI.

##### **b) Configuração da Sala**

Momento do dia: Dia

Configuração de interface: Pro League

##### **c) Configuração da partida**

Número de vetos: 4

Cronômetro de vetos: 20





## SÃO PAULO JOGOS DE E-SPORTS - REGULAMENTO OFICIAL

Número de Rodadas: 12

Mudança do papel de atacante/defensor: 6

Rodadas com prorrogação: 3

Diferença de pontuação de prorrogação: 2

Alternância de grupo: 1

Parâmetro de rotação do objetivo: 2

Rotação de tipo de objetivo: Rodadas jogadas

Aparição única do atacante: Sim

Cronômetro de fase de escolha: 15

Fase da Sexto Escolha: Sim

Cronômetro da fase da Sexto Escolha: 15

Limite de dano: 100

Dano do fogo amigo: 100

Ferido: 20

Corrida rápida: Sim

Inclinar: Sim

Replay da morte: Não

### **d) Modo de Jogo: CME – Bombas**

Duração do posicionamento: 7

Duração do desarme: 7



## SÃO PAULO JOGOS DE E-SPORTS - REGULAMENTO OFICIAL

Tempo de ativação: 45

Seleção do portador do defuser: Sim

Duração da fase de preparação: 45

Duração da fase de ação: 180

### e) Mapas disponíveis

Um mapa aleatório será selecionado entre os seguintes:

Fronteira

Clube

Consulado

Litoral

Kafe Dostoyevski

Vila

**Art. 8** - Poderão ser adicionadas restrições a qualquer momento antes ou durante uma série, se há erros conhecidos de algum elemento de jogo. O fato de ignorar essas restrições, seja de forma deliberada ou intencional, poderá ser motivo de derrota e expulsão da equipe na competição.

**Art. 9** – Somente poderá fazer uso do chat para falar sobre dúvidas importantes ou responder ao Árbitro.

**Art. 10** – Ao final de cada partida, os árbitros serão os responsáveis por fazer a captura da tela de resultados e reportá-la na página da partida.

Os Árbitros assumirão o cargo de revisar os resultados, fazer cálculos de pontuações e atualizar a classificação na SporTI para cada partida.

**Art. 11** – Em caso de transmissão oficial da competição, não se permitirá que os jogadores transmitam as suas partidas em circuitos públicos. Os jogadores somente podem transmitir suas gravações uma vez terminada a transmissão por parte da SporTI.

**Art. 12** – Não é permitido que os participantes causem intencionalmente uma desconexão durante o jogo. Fazê-lo significa desclassificação do torneio. Se um participante está desconectado devido a problemas de rede, eles podem se reconectar ao jogo enquanto a partida estiver em andamento.

**Art. 13** – Os árbitros podem considerar um remake, ao seu exclusivo critério, se existir falha em um servidor de jogos e que todos os jogadores não podem se conectar, ou se 10 (dez) ou mais se desconectam ao mesmo tempo.

**Art. 14** – O participante é o único responsável pela qualidade de sua conexão de internet. Os participantes não podem solicitar uma pausa ou um remake devido ao ping alto ou más condições de rede.

## **CAPÍTULO V – DA PREMIAÇÃO**

A definir.

## **CAPÍTULO VI – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

**Art. 1** - Ao inscrever-se neste Campeonato, os jogadores tornam-se cientes de que ele será divulgado pelas mídias: escrita, radiofônica e televisiva e concordam em ceder seus respectivos direitos de imagem (direitos de arena) à organizadora do evento, ficando esta, autorizada, desde já, a repassar os citados direitos a qualquer emissora de TV, Rádio ou similar.

**Art. 2** - A SporTI não se responsabilizará por acidentes, quebra ou danos em aparelhos smartphones ocorridos durante a competição ou por estes ocasionados a terceiros, antes, durante e depois das partidas, sendo essa responsabilidade dos jogadores e espaços envolvidos.

**Art. 3** - As seguintes ações estão totalmente proibidas e estarão sujeitas a sanções a

critério dos Árbitros.

**§1o** – Confabulação. Qualquer acordo ou ação entre 2 ou mais jogadores para deixar os adversários em desvantagem ou se beneficiar de um resultado.

**§2o** – Hacker. Qualquer modificação ao cliente do jogo.

**§3o** – Aproveitamento. Usar de maneira intencional qualquer erro dentro do jogo para tentar tirar vantagem.

**§4o** – Representação. Jogar na conta de outro jogador.

**§5o** – Obscenidade e discriminação. Usar linguagem obscena, vil, vulgar, insultante, ameaçadora, abusiva, injuriosa, caluniosa ou difamatória.

**§6o** – Assédio. Atos sistemáticos, hostis e repetidos que realizam para exilar ou excluir uma pessoa ou afetar sua dignidade.

**§7o** – Discriminação e difamação. Ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa privada ou grupo de pessoas por meio de palavras ou ações depreciativas, discriminatórias ou desrespeitosa por causa de raça, cor da pele, etnia, origem nacional ou social, gênero, idioma, religião, orientação sexual, opinião política ou de outro tipo, situação financeira, nascimento ou outro estado.

**§8o** – Declarações negativas. Fazer, publicar ou apoiar qualquer declaração ou ação que tenha ou está designada a ter um efeito prejudicial ou danoso para os melhores interesses da SporTI ou dos outros organizadores.

**§9o** – Atividade criminal. Estar envolvido em atividade que está proibida por uma lei, estatuto ou tratado comum.

**§10o** – Suborno. Oferecer presentes a um jogador, treinador, diretor, árbitro, funcionário da SporTI, NOMAD, Banco do Brasil, Fundabom, Prefeitura de São Paulo ou a outra pessoa relacionada a Competição por serviços que beneficiem nos resultados da competição.

**§11o** – Engano. Apresentar provas falsas ou mentir para os Árbitros.

**§12o** – Confidencialidade. Nenhum jogador poderá revelar quaisquer das informações confidenciais proporcionadas pela SporTI por nenhum método de comunicação, sob pena de eliminação direta.

**§13o** – Tentar obter vantagem por meio de informação indevida observando as telas dos adversários ou de casters / transmissão etc.

**§14o** – Jogar utilizando emuladores ou quaisquer outros recursos e dispositivos que não sejam smartphones e dispositivos móveis compatíveis com o jogo.

**Art. 4** - Infrações. Depois de descobrir que qualquer jogador cometeu violação das regras especificadas acima, a SporTI pode, sem limite de autoridade, emitir sanções a seu critério.

**Art. 5** - Esta competição não é afiliada com ou patrocinada pela desenvolvedora do jogo eletrônico aqui considerado.



