



REGULAMENTO OFICIAL - WILDRIFT

CYBER ARENA – Todos os participantes do torneio “CYBER ARENA”, que acontecerá nos dias **25 de outubro de 2025**, na faculdade **CNEC (Quadra Coberta)**, deverá o seguir todas as regras de conduta descritas abaixo. Qualquer pessoa que não as cumprir estará sujeita a receber advertências, ser penalizada ou até mesmo desclassificada do torneio.

REGRAS DE CONDUTA

1. Distanciamento das Equipes

Deverá haver distância entre os dois times participantes para evitar o fornecimento de informações (“calls”) para a equipe adversária e para garantir uma melhor comunicação entre as equipes.

2. Respeito e Esportividade

Todos os jogadores devem manter uma postura respeitosa com colegas de equipe, adversários e organizadores. Ofensas verbais, provocações excessivas, comportamento tóxico ou antidesportivo não serão tolerados.

3. Proibição de Programas Ilegais

É estritamente proibido o uso de hacks, scripts, macros ou qualquer tipo de programa que ofereça vantagem indevida. O descumprimento resultará em desclassificação imediata.

4. Pontualidade

As equipes deverão estar prontas no local designado até 10 minutos antes do horário marcado para suas partidas. Atrasos injustificados poderão resultar em perda de mapa, partida ou até eliminação.

FORMATO DO TORNEIO

O torneio será disputado no modo de jogo 5v5 com escolhas alternadas, sendo permitida a banimento de 1 campeão por jogador. As escolhas de lado deverão ser decididas a base do ímpar ou par pelos líderes do time.

1. Fase de Pontos Corridos

- Todas as equipes participantes se enfrentarão em partidas únicas (MD1).
- A cada vitória, a equipe soma **1 ponto**. Derrotas não concedem pontos.
- A classificação será definida pela soma total de pontos.

2. Critérios de Desempate

Em caso de empate entre equipes, serão aplicados, na seguinte ordem:

- a) Confronto direto;
- b) Maior saldo de vitórias por tempo de partida (partida mais rápida vence);
- c) Se necessário, partida de desempate (MD1).



3. Semifinal

- As **4 melhores equipes** classificadas avançam para a fase eliminatória.
- O 1º colocado enfrentará o 4º colocado, e o 2º colocado enfrentará o 3º colocado.
- As semifinais serão disputadas em **partida única (MD1)**.

4. Final

- Os vencedores das semifinais disputarão a **Grande Final** em série **Melhor de 3 (MD3)**.
- O campeão será a equipe que conquistar **2 vitórias**.

SISTEMA DE PONTUAÇÃO

1. Pontuação por Partida (Fase de Pontos Corridos)

- **Vitória:** 1 ponto
- **Derrota:** 0 pontos

2. Classificação para a Semifinal

- As **4 equipes mais bem colocadas** na tabela de pontos corridos avançam para a semifinal.
- Caso haja empate na zona de classificação (4º lugar), será aplicada obrigatoriamente uma **partida de desempate (MD1)**.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE

1. Critérios de Desempate

Caso duas ou mais equipes terminem com a mesma pontuação, será utilizada a seguinte ordem de critérios:

- a) **Confronto direto** – vitória no jogo entre as equipes empatadas;
- b) **Tempo médio de vitória** – a equipe com partidas vencidas em menor tempo terá vantagem;
- c) **Número total de abates** – a equipe com maior número de abates acumulados durante a fase de pontos corridos;
- d) **Partida de desempate** – caso os critérios acima não definam, será realizada uma partida única (MD1).

Em caso de um ou mais jogadores sofrerem **problemas de conexão** durante a partida, a equipe afetada deve **informar imediatamente a organização**.



A organização avaliará a situação e poderá autorizar o **remake da partida**, desde que:

- A desconexão ocorra **nos primeiros 10 minutos** de jogo;
- O problema seja comprovadamente de **conexão individual ou local**, e não de vantagem intencional ou uso de recursos indevidos;
- A equipe afetada esteja em posição de **não causar vantagem injusta** para a outra equipe.

Se a desconexão ocorrer **após 10 minutos de jogo**, a partida continuará normalmente e o resultado será válido, salvo decisão da organização em casos excepcionais.

Remake só poderá ser solicitado **uma vez por equipe por partida**. Solicitações repetidas sem justificativa serão **negadas**.

TOLERANCIA DE ENTRADA NAS SALAS

Haverá uma **tolerância de 10 minutos** para a entrada na sala. Caso o TIME não entre dentro desse período, a partida será iniciada com os jogadores presentes, ficando o TIME incompleto. Se a equipe não comparecer, será **desclassificada sem direito a reembolso**.

DESISTENCIA

Em caso de desistência por parte da guilda, **não haverá reembolso do valor da inscrição**.

INSCRIÇÕES

As inscrições serão feitas através do **Google Forms**, disponível no site www.cyberarenaunai.com. Haverá uma **taxa simbólica de inscrição de R\$ 50,00 por time**, e o valor total arrecadado será destinado integralmente às **premiações do próprio torneio competitivo**.

A premiação em dinheiro será concedida apenas para o **1º e 2º lugar**. Cada competidor premiado receberá, além da premiação em dinheiro, uma **medalha do evento** e um **certificado de participação**.

PREMIAÇÃO

Os dois times mais bem pontuados receberão as seguintes premiações, **baseadas no valor total das inscrições**:

- **1º lugar:** 60% do valor total das inscrições
- **2º lugar:** 20% do valor total das inscrições

A premiação para o **melhor jogador (MVP)** será de **R\$ 50,00**.

A porcentagem restante será destinada para **custos do evento**.



DUVIDAS E INFORMAÇÕES

Telefone: (38) 99876 - 6657 (Jose- Mikael)