

## **REGULAMENTO PARA CAMPEONATO PONTOS CORRIDOS MODO ESQUADRÃO CANAL JOGA10**

Versão – 3.0

Neste documento estará disponível todo o conjunto de regras que compõem o regulamento do Canal Joga10 para o game Fortnite.

Leia com atenção, pois quaisquer dúvidas e medidas serão respondidas e tomadas de acordo com esse documento.

## 1.0 TORNEIO OFERECIDO

Atualmente o Canal Joga10 oferece somente 1 torneio com inscrições abertas para o público competitivo, sendo ele o “**Pontos Corridos**”.

Todas as edições realizadas, terá um único ranking, juntando todas as equipes das 3 plataformas. Vale a pena lembrar de que, essa junção não atrapalha em nada o desempenho das equipes, uma vez que cada plataforma joga somente contra o lobby da sua mesma plataforma.

OBS – Jogadores que utilizarem o PC, estão liberados para participarem de equipes do PS4 ou XBOX, sem nenhum problema. A inscrição nesses casos deverá ser realizada como plataforma da equipe, sendo a que tiver mais jogadores, por exemplo, em uma equipe com 3 jogadores do PS4 e 1 jogador do PC, a equipe se inscreve como PS4.

## 2.0 INSCRIÇÕES

Para inscrever o seu esquadrão, basta acessar a página de inscrição, escolher o torneio a ser participado, plataforma e modo, realizar o preenchimento correto dos dados requeridos, e finalmente, realizar o pagamento. Oferecemos acesso à 100 esquadrões (seguindo os modelos de inscrições Padrão e Premium descrito a baixo) para participarem e concorrerem à premiação que varia de acordo com a edição do torneio.

### 2.1 MODELOS DE INSCRIÇÕES

**PADRÃO** – Tem o direito de inscrever 4 jogadores no esquadrão. Possui alteração de esquadrão antes do início do torneio.

**PREMIUM** - Tem o direito de inscrever 5 jogadores (1 Reserva) no esquadrão. Possui alteração de esquadrão antes do início do torneio.

### **3.0 CONFIGURAÇÕES DE JOGO COMPETITIVO**

Todas as partidas deverão sempre, ser disputadas em servidor “BRAZIL”, sendo de acordo com o torneio, servidor ESQUADRÃO.

A equipe somente pode-se utilizar de jogadores inscritos na equipe para participarem da rodada, sendo assim, em caso de falta de jogadores inscritos, a equipe tem o direito de jogar com, 3 jogadores, 2 jogadores ou até mesmo 1 jogador somente, não sendo obrigatório a participação de todos os jogadores na rodada disputada, porém, a procura de jogo, não poderá contar com o preenchimento automático de jogadores aleatórios do lobby. Em casos que aconteça a participação de jogadores não inscritos na rodada, a mesma será invalidada pela ADM, perdendo qualquer pontuação feita pela equipe participante.

### **3.1 REPORTE DE RESULTADO**

Todas as seguintes configurações deverão ser adotadas como forma de oficialidade no reporte de resultado, caso contrário, a ADM do Canal Joga10 poderá não aceitar o reporte que não siga TODOS os critérios disponíveis abaixo.

O formulário de reporte deverá ser enviado até 35 Minutos no máximo após o término da rodada e encerramento da transmissão ao vivo. Comprovando assim, conforme vídeo explicativo de reporte de resultado (LINK ABAIXO) a oficialidade da sua rodada.

LINK - <http://canaljoga10.com.br/fortnite/reporte.php>

O mesmo deverá conter o print do modo replay para comprovar o horário de início da rodada pela equipe, conforme descrito abaixo em “Uso do modo replay”.

OBS – Em casos de erro na transmissão, o participante pode encaminhar uma “transmissão do modo replay” como reporte, porém, ficará a critério da ADM aceitá-la ou não.

### **3.2 TRANSMISSÃO AO VIVO**

Para a rodada do torneio, realizada pelo esquadrão ser oficializada, é necessário que pelo menos 1 jogador, presente na partida, realize uma **TRANSMISSAO AO VIVO**.

#### **PLATAFORMAS DE TRANSMISSAO AUTORIZADAS**

Para equipes do **PS4** será autorizado o uso das seguintes plataformas: **YOUTUBE** e **TWITCH**. As equipes deverão configurar corretamente a sua plataforma para que a transmissão ao vivo se torne VIDEO após o termino da mesma, em caso contrário, onde não haja vídeo, não será validado o reporte da equipe.

Para equipes do **PC** será autorizado o uso das seguintes plataformas: **YOUTUBE** e **TWITCH**. As equipes deverão configurar corretamente a sua plataforma para que a transmissão ao vivo se torne VIDEO após o termino da mesma, em caso contrário, onde não haja vídeo, não será validado o reporte da equipe.

Para equipes do **XBOX ONE** será autorizado o uso das seguintes plataformas: **YOUTUBE, TWITCH** e **MIXER**. As equipes deverão configurar corretamente a sua plataforma para que a transmissão ao vivo se torne VIDEO após o termino da mesma, em caso contrário, onde não haja vídeo, não será validado o reporte da equipe.

OBS – O canal que realizou a transmissão da rodada deverá guardar o vídeo das rodadas até o término do torneio, não podendo excluir o vídeo ou transmissão.

Modelo do título da transmissão = Campeonato Fortnite Canal Joga10 (Plataforma) - Rodada “número da rodada disputada”.

**Exemplo = Campeonato Fortnite Canal Joga10 (PS4) - Rodada 1**

**OBS – A transmissão que não apresentar o total de eliminações do esquadrão no final, antes de encerrar a transmissão, apertando o botão “Options” no PS4, e os seus correspondentes no XBOX ONE e PC, o esquadrão não terá a pontuação de eliminações agregada a sua pontuação geral da rodada. Não serão aceitas “PRINTS” mostrando o resultado final das eliminações.**

**A ADM indica que pelo menos, 2 jogadores do esquadrão, transmitam a partida para que no caso de esquecimento, tenham uma 2 opção de envio como reporte.**

### **3.3 MODO REPLAY**

O modo replay chegou com uma grande atualização no game e também no campeonato! Agora, as equipes participantes deverão enviar um “PRINT” da sua tela, contando todos os replays salvos na sua plataforma, seguindo os passos abaixo.

Não poderá conter nenhum outro replay dentro do tempo limite do início da rodada do torneio, sendo o tempo total de 5 minutos, ou seja, se a rodada está marcada para ser iniciada as 20:30, a equipe deverá encaminhar o print da tela replay conforme explicado nos passos abaixo, porém, não pode haver nenhuma outra rodada sendo iniciada das 20:30 até as 20:35, classificando assim, a rodada como oficial.

Caso haja esse problema, a rodada encaminhada pela equipe não será validada por caracterizar o uso indevido de mais de uma rodada para pontuação e realização da rodada do torneio.

## PASSO 1

Em sua tela de replay, verifique qual é o replay referente a rodada realizada do campeonato.

Ex:



The screenshot shows the Fortnite replay menu. At the top, the 'FORTNITE' logo is on the left, and the player's name '800' and team size '2' are on the right. Below the logo, the word 'REPLAYS' is displayed. A table lists several replays with the following columns: NOME, DATA, DURAÇÃO, TERMINAR, and ELIMINAÇÕES. The first row is highlighted in yellow. At the bottom right of the table area, there is a button labeled 'Abrir pasta de replay'. At the very bottom of the screen, there are several buttons: 'Global', 'Indisponível no momento.', 'ESC Voltar', 'Jogar', 'Excluir', and 'Renomear e Salvar'.

NOME	DATA	DURAÇÃO	TERMINAR	ELIMINAÇÕES
UnsavedReplay-2018.04.30-15.49.14	30/04/18 15:49	04:47	56/94	1
UnsavedReplay-2018.04.14-13.27.47	14/04/18 13:27	04:00	0/0	0
UnsavedReplay-2018.04.14-13.24.09	14/04/18 13:24	03:01	27/97	1
UnsavedReplay-2018.04.14-13.19.42	14/04/18 13:19	03:36	24/100	0
UnsavedReplay-2018.04.14-13.04.12	14/04/18 13:04	08:33	15/100	2
UnsavedReplay-2018.04.14-12.58.43	14/04/18 12:58	03:58	30/96	1
UnsavedReplay-2018.04.14-12.52.16	14/04/18 12:52	04:24	31/93	0

## PASSO 2

Agora que você já verificou qual é o replay referente a rodada do torneio, renomeie o replay com o nome da rodada do campeonato, como no exemplo a seguir.

Ex:

NOME	DATA	DURAÇÃO	TERMINAR	ELIMINAÇÕES
Rodada 1	30/04/18 15:49	04:47	56/94	1
UnsavedReplay-2018.04.14-13.27.47	14/04/18 13:27	04:00	0/0	0
UnsavedReplay-2018.04.14-13.24.09	14/04/18 13:24	03:01	27/97	1
UnsavedReplay-2018.04.14-13.19.42	14/04/18 13:19	03:36	24/100	0
UnsavedReplay-2018.04.14-13.04.12	14/04/18 13:04	08:33	15/100	2
UnsavedReplay-2018.04.14-12.58.43	14/04/18 12:58	03:58	30/96	1
UnsavedReplay-2018.04.14-12.52.16	14/04/18 12:52	04:24	31/93	0

### PASSO 3

Encaminha o “PRINT” final, contando o replay referente a rodada do torneio, renomeado, confirmando o horário de início da rodada, colocação e eliminações através do formulário de **REPORTE**.

#### 3.4 DATA DA PARTIDA

Todas as datas do torneio, desde o início de sua inscrição, até seu término, assim como os horários, estarão disponíveis na página “acompanhe” do site <http://canaljoga10.com.br/fortnite/pontos-corridos-acompanhe.php> em “Calendário de rodadas”.

Não é permitida a troca de qualquer data ou horário de rodada. Somente a ADM pode realizar tal alteração.

### **3.5 HORÁRIO DA PARTIDA**

Todos os horários do torneio, desde o início de sua inscrição, até seu término, assim como as datas, estarão disponíveis na página “acompanhe” do site <http://canaljoga10.com.br/fortnite/pontos-corridos-acompanhe.php> em “Calendário de rodadas”.

Em todas as rodadas é necessário que a equipe inicie a sua transmissão ao vivo dentro do horário preestabelecido pela ADM, disponível na descrição acima, podendo ter até 5 minutos de tolerância.

### **3.6 FORMULÁRIO DE REPORTE**

Após o término da rodada, o líder do esquadrão deverá dentro do tempo limite (Explicado no tópico 3.1), encaminhar o formulário de reporte, encontrado no seguinte link <http://canaljoga10.com.br/fortnite/reporte.php> finalizando assim, da forma correta, a rodada disputada.

## **4.0 RANKING GERAL**



**Toda pontuação será baseada na colocação do esquadrão na partida transmitida ao vivo, uma vez que não existem servidores personalizados para a competição direta.**

O ranking geral dos esquadrões participantes será sempre atualizado após o termino da partida disputada no dia.

A pontuação de cada esquadrão será adquirida com base nas seguintes colocações:

1 colocado = 30 pontos

2 colocado = 25 pontos

3 colocado = 20 pontos

4 colocado = 18 pontos

5 colocado = 16 pontos

6 colocado = 15 pontos

7 colocado = 14 pontos

8 colocado = 12 pontos

9 colocado = 11 pontos

10 colocado = 10 pontos

Do 10 colocado para baixo, NÃO PONTUA.

**Rodada de desempate**

A rodada de desempate, sempre será a última rodada do torneio, tendo como função, definir a colocação final dos participantes.

O ranking geral possui UMA ÚNICA REGRA, as equipes que ficarem abaixo da 1 equipe colocada no ranking geral por até 5 PONTOS, deverão jogar a rodada de desempate.

OBS – supondo que em um ranking geral, a 1 equipe possua 50 pontos, a 2 equipe, 48 pontos, a 3 equipe, 47 pontos, a 4 equipe, 44 pontos... As 3 primeiras equipes deverão jogar a rodada de desempate, que terá o acompanhamento ao vivo da ADM em live no Canal Joga10.

O sistema de pontuação será o mesmo, ou seja, a equipe dentro da rodada de desempate terá a sua pontuação definida através do ranking ilustrado acima e o total de eliminações realizadas pela equipe. Porém, se houver empate no total de pontuação da rodada de desempate entre as equipes participantes, ficará na frente do ranking geral, a equipe que tiver mais pontos sem contar a rodada de desempate, ou seja, conforme ilustrado na OBS acima, se houvesse um empate entre a equipe que tinha 50 pontos e a equipe que tinha 47 pontos, fica na frente, a equipe que possuía mais pontos, ou seja, a com 50 pontos...

### **\*BÔNUS**

1 - A cada eliminação contabilizada para o esquadrão, será creditado 0,5 pontos, sendo automaticamente somados à pontuação total.

OBS – A equipe pode ter quantos jogadores quiser transmitindo a rodada.

## **5.0 PREMIAÇÃO**

Toda a premiação será realizada diretamente para o líder do esquadrão, havendo desconto de taxa de transferência DOC ou TED caso possua banco diferente do ITAU.