

LIVRO DE REGRAS OFICIAL

MAGIC LATAM CHALLENGE

Este livro de regras oficial descreve todas as regras e regulamentos que devem ser cumpridos pelas equipes e respectivos jogadores ao participar do MAGIC LATAM CHALLENGE. O não cumprimento dessas regras e regulamentos pode resultar em desqualificação e / ou outras penalidades, conforme determinado neste livro de regras ou, na falta de regulamentação, conforme determinação discricionária da organização.

Deve ser lembrado que a administração e / ou organização do torneio tem autoridade para cancelar, suspender ou modificar essas regras, além de tomar decisões finais, mesmo em itens que não são especificamente delineados nestas regras e regulamentos, para preservar o fair play e o espírito esportivo a seu exclusivo critério.

A organização espera que todos vocês tenham uma competição divertida e faremos o nosso melhor para torná-la uma competição justa e emocionante para todos os envolvidos.

1. INTRODUÇÃO E VISÃO GERAL

O MAGIC LATAM CHALLENGE é oficialmente patrocinado pela WOTC (Wizards of the Coast) e organizado pela BBL.

O MAGIC LATAM CHALLENGE é uma competição de videogame conduzida usando o Magic:The Gathering Arena (“Jogo”) para PC (“Plataforma Suportada”). O Magic LATAM Challenge é nulo onde proibido ou restrito por lei. Todas as leis e regulamentos federais, estaduais, provinciais e locais se aplicam.

Cada participante ou representante da equipe deve confirmar que leu, compreendeu e aceitou todas as regras e condições estabelecidas neste documento. Ao participar, todos os competidores concordaram com as regras estabelecidas a seguir.

1.1. DEFINIÇÕES

1.1.1. VALIDADE

Este é o único regulamento que se aplica ao torneio, suas equipes e respectivos participantes em todas as partidas e etapas. Ao participar no torneio, os participantes declaram e garantem que compreendem e aceitam todas as regras contidas neste documento.

1.1.2. PARTICIPANTES

Um participante é um jogador ou equipe que faz parte do torneio. Qualquer equipe ou membro registrado é considerado elegível para responder por todas as penalidades ou infrações das regras descritas do torneio.

1.1.3. REGIÕES

Para serem selecionados como participantes, os jogadores devem ser residentes legais de um dos países listados no APÊNDICE C.

1.1.4. FUSO HORÁRIO

Todas as partidas ocorrerão no **Horário Oficial do Brasil (BRT)**, tendo como referência o fuso horário **GMT / UTC-03**. É responsabilidade de todos os participantes verificar e consultar a programação de seus jogos.

1.1.5. OUTROS TORNEIOS

A menos que autorizado pela organização, os competidores estão proibidos de participar de outro torneio que entre em conflito com os horários deste campeonato, tanto para jogos oficiais, "media day" (dias para fotos e produções de conteúdo do torneio) e outras ações.

1.1.6. USO DE DADOS

Cada participante permite a utilização de dados pessoais e de jogo pela comissão organizadora do torneio, de acordo com as leis de proteção do uso de dados privados.

1.1.7. DIREITOS DE BROADCAST

Broadcast se refere a uma transmissão ao vivo ou gravada feita durante o torneio em qualquer plataforma e durante qualquer estágio. A organização do torneio tem o direito de permitir a transmissão oficial para qualquer pessoa ou parceiros. As equipes não podem negar a participação em um jogo transmitido pelos organizadores do torneio e seus parceiros de negócios.

2. REGISTRO E ELEGIBILIDADE

2.1. REGISTRO

Para se inscreverem na primeira etapa, todos os participantes (inclusive para lista de espera) devem:

- Inscreva-se ou registre-se no MTG Melee no site <https://mtgmelee.com/>;
- Acesse o link da inscrição <https://mtgmelee.com/Tournament/View/4089>;
- Faça login no servidor do Discord: <https://discord.gg/BtW7qSZBFC>.

Para mais informações sobre a Lista de espera, confira o item A6.

Devido ao adiamento da Fase Qualificatória 1, os jogadores aptos a jogar no final de semana dos dias 28 e 29 de novembro passarão por um período de inscrição para transferência de plataforma. A plataforma nova será o Battlefy e estes participantes devem:

- Receber um código de uso pessoal e intransferível através do e-mail que foi cadastrado em sua conta do MTG Melee;
- Receber o link para a sua decklist, também através do e-mail;

- Acessar o link de inscrição <https://bit.ly/BfyMagicLatamChallenge>;
- Criar uma conta e/ou fazer login na plataforma do Battlefy;
- Registrar-se no torneio utilizando o código e o link da decklist que foi recebido por email;
 - O período de registro do torneio terá início a partir do dia 26/11, às 15:00, e será concluído no dia 27/11, às 23:55 (UTC-3). Jogadores que não tiverem efetuado o registro até o horário final serão desclassificados e removidos do torneio;
- Em qualquer momento que o jogador perceber que alguma de suas informações esteja incorreta (seja ela e-mail, decklist, nome, tag no MTG Arena e tag no Discord) deverá procurar a equipe de suporte no Discord oficial até 01h (uma hora) antes do torneio;
 - A partir do início dos jogos (28/11, às 13:00, UTC-3), toda e qualquer informação incorreta apresentada acerca de um jogador acarretará em punição para tal jogador, administrada de acordo com a situação em que foi reportada.

Todos os jogadores que cadastraram uma decklist válida até a data limite do último final de semana (21/11) estarão aptos a participar desta nova etapa, mesmo os que não puderam dar check-in no dia do torneio ou desistiram por qualquer motivo, excluindo apenas os jogadores que foram removidos ou banidos pela organização por desrespeito às regras da competição.

ATENÇÃO: Faremos um processo de verificação nos cadastros para eliminar os jogadores que não informarem o link correto de sua decklist.

Também eliminaremos participantes que se inscreveram indevidamente com o código único de outros usuários, por isso **não compartilhem o seu código de inscrição.**

Caso vocês não recebam o e-mail, verifiquem a sua caixa de spams e de promoções ou utilizem a barra de buscas para as palavras-chaves “Magic Latam Challenge”. Se mesmo assim não encontrar, entre em contato conosco via canais de atendimento do Discord oficial do torneio para podermos ajudar.

2.2. ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES

Todos os jogadores devem cumprir os seguintes requisitos:

- Para participar de qualquer jogo, o jogador deve ter no mínimo 18 anos de idade;
- Ser residente em um dos países selecionados;
- Ter uma conta MTG Arena válida (no seu nome);
- Ter uma conta MTG Melee válida (no seu nome);
- Ter uma conta Battlefy válida (no seu nome);
- Ter uma conta Discord válida (no seu nome);
- Ter uma conexão estável de Internet.

Se qualquer participante tiver registrado duas ou mais contas em seu nome, sejam elas de MTG Arena, Battlefy ou Discord, esse jogador e todas as suas contas serão imediatamente desclassificadas.

Os jogadores que decidirem participar do torneio usando um dispositivo que não atenda às especificações de hardware recomendadas, assumem toda a responsabilidade pelos problemas de jogo ou conexão gerados, e nem o organizador do torneio nem a Wizards of the Coast são responsáveis pelos problemas que esses jogadores apresentam.

Os jogadores que não cumprirem suas responsabilidades podem estar sujeitos a sanções e penalidades.

2.3. COMPROVANTE DE RESIDÊNCIA

A qualquer momento, a organização pode solicitar aos participantes que forneçam comprovante de residência em um país elegível para determinar se eles podem competir. A relevância do referido teste ou documentação será determinada pela organização.

2.4. FUNCIONÁRIOS E VÍNCULO DE INTERESSE

Funcionários e suas respectivas afiliadas, subsidiárias, representantes, agências de marketing e publicidade do MTG Melee Inc., Battlefy, BBL, WOTC e empresas e membros da mesma família ou pessoas que vivam na mesma residência que esses funcionários não estão autorizados a participar deste torneio.

2.5. INFORMAÇÕES DE REGISTRO

No processo de inscrição, os participantes devem responder às perguntas solicitadas. Esses dados serão protegidos de acordo com as leis de proteção de dados pessoais.

3. ESTRUTURA DO TORNEIO

3.1. EVENTOS

3.1.1. ONLINE

Todas as fases do torneio serão online. A competição terá 2 fases:

- Qualificatória aberta;
- Playoffs;

3.1.2. LAN

Não haverá evento LAN para este torneio.

4. FORMATO E REGRAS DE PARTIDA

Consulte o APÊNDICE A para ver as regras, o formato e as configurações de jogabilidade deste torneio.

5. PREMIAÇÃO

Os prêmios a seguir serão atribuídos conforme indicado abaixo, com base na classificação final. Todos os prêmios listados abaixo serão distribuídos pela Wizards of the Coast aos participantes. O pagamento será em dólar e estará sujeito a encargos e impostos da região (América do Norte) onde os servidores do jogo estão localizados.

1º LUGAR	USD 10.000,00
2º LUGAR	USD 8.000,00
3º LUGAR	USD 6.000,00
4º LUGAR	USD 5.000,00
5º LUGAR	USD 4.000,00
6º LUGAR	USD 4.000,00
7º LUGAR	USD 4.000,00
8º LUGAR	USD 4.000,00

Os quatro melhores jogadores (top 4) também serão convidados para o Kaldheim Championship.

6. VIOLAÇÃO DE REGRAS

Consultar APÊNDICE B para mais detalhes.

7. DIREITO E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Ao participar do torneio, você concorda que qualquer material de apoio enviado em relação a você e sua equipe, foram criados legalmente e são trabalhos originais. Você declara e garante que os materiais não infringem ou se apropriam indevidamente dos direitos de propriedade intelectual de terceiros, e você irá garantir e defender a administração do torneio e seus respectivos parceiros, acionistas, agentes, gerentes, diretores, oficiais, e suas respectivas afiliadas (coletivamente, as "Partes da Organização") isentas de quaisquer danos, perdas, custos (incluindo honorários advocatícios), responsabilidades e causas de ação decorrentes de ou em conexão com violação real ou alegada de direitos de propriedade intelectual de terceiros pelo uso autorizado dos materiais.

Você concede às Partes da Organização o direito absoluto, mundial e irrevogável e a permissão irrestrita de usar o conteúdo de qualquer gravação (incluindo vídeo, voz e formatos escritos) feito ou feita durante sua participação no evento, para usar, reproduzir, distribuir, modificar e exibir palavras, escritos, semelhança, imagem, voz, nome e aparência, como tal, podem ser incorporados em quaisquer documentos, fotos, gravações de vídeo, fitas de áudio, imagens digitais e semelhantes, incluindo qualquer trabalho derivado dos mesmos, feitas em nome de uma parte da organização em conexão com sua participação, incluindo seus materiais de argumento de venda (doravante coletivamente denominados "Gravações"). Você concorda que as Partes da Organização têm o direito absoluto de criar tais Gravações em conexão com o presente e que possui propriedade total de tal material e pode usar tal material para qualquer propósito consistente com seus fins comerciais, incluindo usos promocionais, comerciais, educacionais e de testemunho em vídeos, publicações, anúncios, comunicados à imprensa, sites ou qualquer outro material promocional, depoimento, comercial ou educacional em qualquer meio. Você reconhece que não receberá qualquer compensação pelo uso de tais imagens, vídeo, semelhança, aparência ou conteúdo, e as renúncias e liberações que você concede ao participar são em consideração à administração do torneio permitindo

sua participação no evento e qualquer boa vontade ou publicidade que você obtém como resultado de sua participação.

Você entende que as “Gravações” devem ser de propriedade exclusiva das Partes da Organização, incluindo, se aplicável, suas respectivas afiliadas, parceiros comerciais e representantes; nem você nem qualquer terceiro terá quaisquer direitos de possuir ou usar as Gravações de qualquer forma, a não ser autorizado pela mesma. Na medida em que quaisquer nomes, logotipos ou marcas (doravante as "Marcas") estejam incluídos nas Gravações, você concede, em nome do titular de tais Marcas, às Partes da Organização, um título não exclusivo, não transferível, licença limitada para usar as Marcas, somente como aparecem nas Gravações e como as Gravações são posteriormente usadas em mídia de marketing e promoção. Você representa e garante que tem autoridade para conceder tal licença em nome do titular das Marcas. As Partes da Organização não usarão, registrarão ou tentarão registrar em qualquer jurisdição qualquer uma das Marcas. Todo o uso das Marcas e todo o fundo de comércio associado a elas reverterá exclusivamente para o benefício do titular de tais Marcas, e o titular terá todo o título de direito e interesse nas e para as Marcas.

8. REGRAS ESPECÍFICAS

Consulte o APÊNDICE D para mais detalhes.

9. COMUNICAÇÃO

O principal meio de comunicação e suporte para o torneio é o [Discord](#). Todos os jogadores devem entrar no servidor oficial para estarem cientes dos anúncios, das mudanças nas regras e poderem se comunicar com administradores e outros jogadores. As notificações serão feitas exclusivamente neste servidor. É responsabilidade de cada jogador garantir que está ciente das informações publicadas oficialmente no servidor Discord.

APÊNDICE A: REGRAS DE TORNEIO

A1. GERAL

Na plataforma do MTG Melee, o check-in deverá ser feito a partir de 90 minutos antes do início das partidas.

Se houver muitos jogadores e o torneio ficar lotado, haverá uma lista de espera no próprio mtgmelee.com. Os jogadores na lista de espera também devem seguir as datas **A6**, incluindo a lista de deck, para que possam jogar.

Na plataforma do Battlefy, não há a necessidade de fazer check-in antes do torneio, apenas antes de cada rodada, caso o jogador não tenha BYE (vitória automática) naquela rodada.

A2. FORMATO

Durante a fase Qualificatória, os jogos serão disputados no formato Padrão (Standard).

- Fase Qualificatória 1 (2 dias)
 - Dia 1
 - 2048 - máximo de jogadores;
 - Formato suíço;
 - ~~6 rodadas~~; **(3 RODADAS)**
 - BO3 (Best of Three);
 - Dia 2 (**CANCELADO**)
 - ~~Formato suíço~~;
 - ~~5 rodadas, mantendo os resultados do dia 1~~;
 - ~~BO3 (Best of Three)~~;
 - ~~Top 512 avançam para a fase 2~~;
- Fase Qualificatória 2 (2 dias) (**ALTERADO**)
 - Dia 1
 - 1860 - máximo de jogadores;
 - Formato Suíço;
 - 8 Rodadas;
 - BO3 (Best of Three);
 - Avançam para o dia 2 todos os jogadores com um resultado igual ou superior a 6-2 (seis vitórias, duas derrotas). Se por qualquer motivo

não existirem 256 jogadores com um resultado igual ou superior a 6-2, avançam os 256 jogadores melhores colocados;

- Dia 2
 - Todos os jogadores com um resultado igual ou superior a 6-2 (seis vitórias, duas derrotas) ou os 256 jogadores melhores colocados;
 - Formato Suíço;
 - 8 Rodadas;
 - BO3 (Best of Three);
 - Top 8 avançam para as playoffs;
- Playoffs e Grand Finals transmitidas (3 dias)
 - 8 jogadores;
 - Eliminação Dupla;
 - BO3 (Best of Three);
 - Grande Final poderá ser duas BO3.

A3. DECKLIST

● REGISTRO DE DECKLIST E SIDEBOARD

- Os jogadores devem registrar seus decks e sideboards antes de jogar. As listas de deck e sideboard devem ser enviadas clicando em “Submit decklist” no MTG Melee. Um jogador não pode participar sem um deck registrado. As listas de deck registradas descrevem a composição original de cada deck e reserva. Os jogadores podem registrar um deck de no mínimo 60 cartas, com uma reserva de até 15 cartas.
- **No Battlefy** os jogadores devem registrar o mesmo deck e sideboard, que foi registrado anteriormente no MTG Melee, no campo “decklist link” usando o link fornecido por e-mail.

● DECKLISTS E SIDEBOARD LOCK

- **A lista de decks e sideboards não pode ser alterada após a conclusão do registro no MTG Melee.**

● ALTERAÇÕES NA DECKLIST E SIDEBOARD

- Em casos de banimentos oficiais de cartas, mudanças poderão ser permitidas entre as Fases, sendo: Entre as Fases de Qualificatórias 1 e 2 e entre as Fases de Qualificatórias 2 e as Playoffs;

- Qualquer alteração, caso liberada, deve ser informada e aprovada pela organização;
- O deck e sideboard devem se manter inalterados entre uma partida e outra, podendo trocar cartas do sideboard para o deck e vice-versa **APENAS** dentro da BO3, conforme as regras básicas do jogo **Magic: The Gathering**.

A4. COMPARTILHAMENTO DE DECKLIST

Em cada rodada, sua decklist será compartilhada com seu oponente antes do início do jogo; da mesma forma, você terá acesso à lista de deck de seu oponente ao mesmo tempo. Isso é feito através do site mtgmelee.com e battlefy.com na página da partida. **Confira o deck do seu oponente** e registre a captura da tela completa caso desconfie de alteração na lista informada. Caso um jogador utilize uma lista diferente da registrada, este jogador será **desclassificado** e **removido** do campeonato. A captura de tela é sua única prova e garantia contra trapaças dos seus adversários.

A5. DESEMPATES (TIEBREAKERS)

Os seguintes critérios de desempate serão usados por padrão para determinar como um jogador é classificado em um torneio:

- Pontos de partida;
- A porcentagem de partidas vencidas pelos oponentes (match-win% dos oponentes);
- Porcentagem de jogos ganhos (% de vitórias em jogos);
- A porcentagem de vitórias dos adversários (% de vitórias do adversário no jogo).

A6. PROGRAMAÇÃO DO TORNEIO

05 NOV	Começo das inscrições
18 NOV	Término das inscrições*
21 NOV	Início Fase Qualificatória 1
22 NOV	Término Fase Qualificatória 1
26 NOV	Início da Transferência de Plataforma**
28 NOV	Início Fase Qualificatória 2
29 NOV	Término Fase Qualificatória 2
11 DEZ	Playoffs dia 1
12 DEZ	Playoffs dia 2
13 DEZ	Grand Finals

* Todos os jogadores devem registrar seus decks e sideboards, clicando em "Submit", até às 23h55 do dia 19 de Novembro de 2020. Aqueles que não o tiverem serão retirados do torneio e a Lista de Espera será adicionada a ele.

** Todos os jogadores devem realizar a sua inscrição na nova plataforma, seguindo as instruções que recebeu por e-mail, até às 23h55 do dia 27 de Novembro de 2020.

● INÍCIO DAS RODADAS

21/nov - 14h (UTC-03)

~~22/nov - 14h (UTC-03)~~ (CANCELADO)

28/nov - 13h (UTC-03)

29/nov - 13h (UTC-03)

11/dez - 18h (UTC-03)

12/dez - 14h (UTC-03)

13/dez - 14h (UTC-03)

● LISTA DE ESPERA

Caso já tenham sido preenchidas as 2.048 primeiras vagas, os jogadores ainda podem se inscrever para ficar na lista de espera. Os jogadores dessa lista também devem seguir as indicações de data limite de inscrição, submissão de decklist e check-in para serem elegíveis a ocupar uma vaga no torneio. A lista de espera terá duas chamadas:

- 1a chamada: 20/nov - onde serão eliminados os jogadores que não fizeram a submissão da decklist, então os que estão na espera e com a lista submetida irão ocupar essas vagas.
- 2a chamada: 21/nov - onde os jogadores que não fizerem check-in até o início do torneio (14h UTC-03) serão automaticamente eliminados e outro jogador da lista de espera que tenha feito o check-in irá ocupar o seu lugar.

A7. EQUIPAMENTO

Durante a fase online, todas as equipes e / ou jogadores são responsáveis por ter todo o equipamento e conexões necessárias para jogar o torneio.

A8. PROBLEMAS

● CONEXÃO

Os jogadores são os únicos responsáveis pela qualidade e estabilidade da conexão à Internet necessária para jogar na competição. Os jogadores também são responsáveis pela estabilidade do sistema rodando o MTG Arena. Os jogadores que se desconectam do jogo têm grande probabilidade de perder a partida, mas os procedimentos a seguir serão implementados para fornecer tolerância sempre que possível:

1. Se um jogador se desconectar de um jogo em execução e puder se reconectar antes que o tempo da partida no MTG Arena expire, ele poderá continuar jogando normalmente. Não é necessário notificar a organização;
2. Se um jogador se desconectar de uma partida em andamento, não conseguir voltar para a partida e perder o jogo no MTG Arena, não será possível refazer esse jogo e a vitória será dada ao jogador que permaneceu na partida, desde que apareça a tela de vitória. **Não nos responsabilizamos por falhas de software e / ou hardware durante as partidas.**

● QUEDA DE SERVIDOR (SOFTWARE CRASHES)

A organização não pode ser responsabilizada por quedas em quaisquer partidas. A capacidade dos jogadores de provocar travamentos ou desconexões torna impossível aplicar quaisquer exceções.

- **ERROS DE JOGO (SOFTWARE BUGS)**

A organização não se responsabiliza por bugs encontrados na MTG Arena. Os jogadores são incentivados a relatar bugs ao atendimento ao cliente do MTG Arena:

<https://mtgarena-support.wizards.com/hc/en-us/articles/360000091646-Known-Issues-List>

A9. NOTAS

Os jogadores podem fazer anotações por escrito durante uma partida e podem consultar essas notas. Eles não são obrigados a revelar essas anotações aos oponentes.

A10. ETAPA DE PLAYOFFS

Durante as playoffs, os jogos serão transmitidos no canal oficial do torneio. Todos os jogadores nesta fase devem baixar o software a ser usado nas partidas em destaque. Baixe e registre uma conta em <https://parsecgaming.com/>. Durante esta fase, todos os jogadores devem seguir as recomendações abaixo::

- **Featured Match**

Se o seu jogo for selecionado para transmissão, entraremos em contato com você no Discord e no mtgmelee.com. Um administrador lhe dará acesso ao Canal de Instrução do Stream, que contém todas as informações sobre como começar a jogar, e o guiará por todo o processo. Estar em uma transmissão de jogo não é opcional; quando solicitado, você deve fazê-lo ou estará sujeito a perder a rodada. Observe que podemos selecionar mais de uma partida em cada rodada, mas apenas transmitiremos uma delas por vez. Isso significa que pode não aparecer no stream. Quando você estiver na transmissão ao vivo, toda a tela da Arena será compartilhada, incluindo o conteúdo da sua mão. Porém, haverá um atraso na transmissão, para que seu oponente não tenha acesso a nenhuma informação em tempo real. O atraso normal será de 10 minutos, embora os eventos individuais possam ser diferentes.

Os jogadores têm total responsabilidade por entrar e sair do aplicativo.

- **PC Specs**

Parsec é um aplicativo de acesso remoto usado em tempo real para ir de um computador a outro, podendo assim jogar o jogo via streaming. Para garantir

a integridade do torneio, todos os jogadores das Playoffs acessarão remotamente computadores com as mesmas especificações para fins de transmissão, fazendo login em suas próprias contas do MTG Arena durante suas partidas. Abaixo temos as especificações dos computadores que todos os jogadores utilizarão:

- i7 8700;
- Rtx 2070 Super;
- 16GB.

A11. REGRAS GERAIS

- Caso o jogador não faça o check-in em até 10 minutos do início de cada rodada, este jogador perderá automaticamente esta rodada e o resultado será computado para o outro jogador;
 - Os jogadores que possuírem Bye em uma determinada rodada não precisarão fazer check-in naquela rodada e o resultado será inserido automaticamente;
- Para a segurança de todos os jogadores, todos os resultados reportados, abertura de contestações e / ou reclamações necessitam obrigatoriamente do envio de capturas de tela comprobatórias;
 - Caso nenhum dos jogadores possua provas de um resultado ou em uma disputa, será declarado o empate pela organização;
- Caso um jogador informe uma decklist e / ou uma tag do MTG Arena que estejam incorretas, este jogador será desclassificado e removido do torneio;
- Caso o jogador seja pego trapaceando, utilizando cartas diferentes das registradas na decklist e / ou reportando resultados errados, este jogador será desclassificado e removido do torneio;
- Caso o jogador precise de qualquer suporte durante ou após uma partida, ele poderá solicitar atendimento através da plataforma do Battlefy ou tickets no Discord oficial do Torneio;
- O tempo estimado por rodada é de 75 minutos, considerando 10 minutos para dar check-in e encontrar seu oponente, 60 minutos para realizar o jogo e 5 minutos para sidebar e reporte de resultados no Battlefy;
 - Após o tempo máximo de rodada (que será informado pelo Battlefy), os jogadores que derem check-in, mas não reportarem seus resultados serão empatados automaticamente pela organização para garantir o bom andamento do torneio;
 - Caso os jogadores não consigam realizar a partida após terem feito o check-in, estes deverão apresentar provas por captura de tela de que realizaram todos os procedimentos corretos conforme descritos neste regulamento. Do contrário, também será declarado o empate;
- Os jogadores se responsabilizam por ficarem atentos às notificações do Battlefy e avisos no Discord oficial do Torneio para se informarem sobre o andamento do evento;
- Os participantes são responsáveis por seus equipamentos durante o torneio.

APÊNDICE B:

CÓDIGO DE CONDUTA

Este Código de Conduta se aplica a todos os participantes. A Organização se reserva ao direito de aplicar penalidades, sanções ou desclassificações de qualquer participante do torneio por seu próprio julgamento, a qualquer momento e pelo motivo por ela determinado.

B1. COMPORTAMENTO DOS PARTICIPANTES

Todos os participantes se comprometem a se comportar de maneira adequada e respeitosa com a organização, bem como com todos os participantes, espectadores, imprensa, equipe do torneio, parceiros e seus administradores. Qualquer tipo de intimidação ou assédio deve ser relatado a qualquer administrador. O assédio envolve, mas não está limitado a, declarações ou ações ofensivas relacionadas a gênero, identidade e expressão de gênero, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, tamanho do corpo, raça, religião, etc. Quem violar este código de conduta será penalizado, sendo considerada expulsão do torneio e possivelmente conduzida a processo criminal.

Esses pontos se aplicam a atividades de interação e troca ao vivo, online e offline, comportamento em redes sociais, concursos transmitidos ao vivo, comportamentos anteriores, que incluem denúncias feitas. Espera-se que todos os participantes cumpram os padrões de ética esportiva, mesmo quando não participam do torneio.

B2. PENALIDADES

A violação de qualquer ponto destas regras pode resultar em sanções, desqualificação, alteração dos resultados do jogo e perda de prêmios. Todos os julgamentos e decisões feitos pela organização são finais e vinculativos (devem ser cumpridos e respeitados). A Organização se reserva ao direito de penalizar qualquer participante do torneio, a qualquer momento e por motivos justificados.

No caso de apenas uma infração, os participantes serão punidos ou serão advertidos de acordo com a gravidade da falta. Se continuarem a agir de forma inadequada e desrespeitosa com os outros participantes, eles podem ser desqualificados do torneio.

- As sanções podem incluir, sem ordem específica, o seguinte:

- Warning;
- Advertência;
- Perde de partida;
- Perda do jogo;
- Redução de pontos;
- Perda de prêmios;
- Perda de pontos;
- Suspensão;
- Desqualificação;
- Banimento.

A organização tem o direito de anunciar publicamente as sanções aplicadas a qualquer um dos participantes.

B3. CHEATING

- **Software:** qualquer tipo de software que promova algum tipo de vantagem para os participantes no início do jogo, software de áudio, texto e / ou assistência de qualquer natureza (não permitidos pelo MTG Arena);
- **Ghosting:** Qualquer tipo de vantagem ao ver a tela do oponente ou uma transmissão ao vivo é considerado trapaça. Se um participante suspeitar que alguém está assistindo a sua tela ou ouvindo os narradores, deve avisar os administradores o quanto antes para que o caso seja resolvido e as devidas providências sejam tomadas;
- **Abuso de informação:** A comunicação com outras pessoas para ter privilégio de informação ou em momentos proibidos ou com terceiros durante a partida é proibida, a menos que autorizada pela organização.

B4. ÁLCOOL E DROGAS

O uso de álcool ou drogas pelos participantes é proibido nas instalações de qualquer evento ao vivo (transmissões), e os jogadores não podem estar sob a influência de drogas ou álcool durante sua participação.

Fumar, incluindo o uso de e-cigarros e vaporizadores, é proibido em qualquer momento durante o evento ao vivo e nas transmissões oficiais.

B5. DOPING

O doping será considerado o uso de substâncias que possam dar ao jogador algum tipo de vantagem, e o jogador se opõe aos testes para determinar se está usando algum tipo de substância ilegal. A lista de substâncias proibidas pode ser encontrada no seguinte link: <http://list.wada-ama.org/>.

Se algum jogador consumir alguma substância sob prescrição médica, deverá apresentar a recomendação médica. Em caso de situações específicas, deverão ser encaminhados à comissão organizadora.

B6. APOSTAS

Nenhum participante, jogador, treinador, gerente de equipe, equipe ou organização pode estar envolvido em jogos de azar, fazer parte de grupos de apostadores e / ou sites de apostas, ou fornecer informações que possam beneficiar ou encorajar esta prática, direta ou indiretamente, para qualquer fase do torneio em geral. Qualquer aposta contra sua própria equipe resultará na desqualificação imediata do torneio e banimento de torneios futuros para todos os envolvidos. Qualquer outra infração será sancionada a critério exclusivo da organização do torneio.

B7. MANIPULAÇÃO DE RESULTADOS

Oferecer suborno ou forçar outras a manipular os resultados de um jogo causará a desqualificação e proibição dos envolvidos de participarem de todos os eventos futuros. Pedir ou tentar alterar os resultados de uma partida com fins lucrativos é considerado manipulação de resultados e todos os envolvidos serão desclassificados.

Se um jogo ou partida não for concluído, os jogadores podem conceder ou concordar mutuamente em empatar nesse jogo ou partida. Uma partida é considerada completa quando o resultado é relatado ao administrador principal. Até esse ponto, qualquer um dos jogadores pode conceder ou empatar com o outro, embora se o jogador que concede vencer um jogo na partida, a partida deve ser relatada como 2-1.

B8. MODIFICAÇÃO DE PARTIDAS

Qualquer ação ou acordo que coloque o próprio em desvantagem e/ou que prejudique outras partes, é passível de punição. Adulterar o resultado de uma partida, tentar perder uma partida ou limitar os esforços de vencer uma partida também é passível de punição.

Qualquer participante ou equipe que não cumprir esta regra poderá ser retirado do torneio, perder os prêmios e levar à suspensão das contas vinculadas ao participante ou equipe.

Os seguintes são considerados comportamentos inadequados e proibidos:

- Perder um jogo intencionalmente sem motivo e a qualquer momento;
- Jogar em nome de outro Concorrente, usando uma conta secundária, a qualquer momento;
- Qualquer forma de manipulação de resultados;
- Jogar de forma abnegada, definido como um competidor ou equipe que não realiza ações razoáveis e justas para obter uma vantagem sobre seus oponentes em uma partida;
- Concorde em dividir o prêmio em dinheiro entre duas ou mais equipes.

Não é suborno quando os jogadores compartilham prêmios que ainda não receberam no torneio atual e eles podem concordar com isso antes ou durante a partida, desde que tal compartilhamento não ocorra em troca de qualquer jogo ou resultado da partida ou a queda de um jogador do torneio.

Não é suborno quando os jogadores na última rodada anunciada da parte de eliminação única de um torneio concordam com um vencedor e em como dividir os prêmios do torneio subsequentes. Nesse caso, um dos jogadores deve concordar em sair do torneio. Os jogadores recebem os prêmios de acordo com sua classificação final.

O resultado de uma partida ou jogo não pode ser determinado aleatoriamente ou arbitrariamente por qualquer meio que não seja o progresso normal do jogo. Os exemplos incluem (mas não estão limitados a) lançar um dado, jogar uma moeda, queda de braço ou qualquer outro jogo.

Todo caso suspeito de modificação de partida será analisado pela organização.

B09. COMPORTAMENTO

As equipes, jogadores e seus representantes devem tentar resolver qualquer problema com o organizador antes de fazer declarações nas redes sociais que possam prejudicar a marca ou desonrar a reputação da organização. Caso isso não seja possível e o organizador se recuse a realizar qualquer ação, as equipes podem postar declarações nas redes sociais.

Os participantes devem respeitar os outros. Comportamento ameaçador ou inapropriado para com os árbitros e outros participantes não será tolerado. Incidentes e punições serão identificados a critério completo.

B10. IMAGEM DA MARCA

Se um participante pretende prejudicar a reputação da organização ou dos patrocinadores, o organizador tem o direito de desqualificar e proibir todos os envolvidos em eventos ou torneios futuros e de iniciar ações para defender a reputação da marca.

APÊNDICE C: REGIÕES E TERRITÓRIOS

Para ser elegível para participar, os participantes devem ser residentes legais de um dos países abaixo:

- **AMÉRICA DO SUL**

- ARGENTINA
- BOLÍVIA
- BRASIL
- CHILE
- COLÔMBIA
- ECUADOR
- PARAGUAI
- PERU
- URUGUAI
- VENEZUELA

- **AMÉRICA CENTRAL**

- COSTA RICA
- EL SALVADOR
- GUATEMALA
- HONDURAS
- NICARÁGUA
- PANAMÁ

- **AMÉRICA DO NORTE**

- MÉXICO

- **CARIBE**

- CUBA
- REPÚBLICA DOMINICANA
- HAITI

APÊNDICE D:

REGRAS ESPECÍFICAS DE JOGO

D1. VERSÃO DE JOGO

Todos os jogadores devem instalar a versão mais recente do jogo para participar dos torneios. As atualizações devem ser instaladas antes do início do torneio, para que os atrasos sejam mínimos.

D2. PROCESSO PRÉ JOGO

- Versão do jogo: verifique a versão do jogo
- Conta do jogador: os jogadores usarão suas contas pessoais;
- Garantir a qualidade do equipamento;
- Conecte e calibre o equipamento;
- Ajuste as configurações do jogo;
- Teste e certifique sua própria conexão.

D3. PROCEDIMENTO DE PARTIDA

● CONECTANDO COM SEU Oponente

Ao receber seu oponente no mtgmelee.com e / ou no battlefy.com, você imediatamente exibirá uma caixa de bate-papo onde poderá falar com seu oponente e também verificar sua lista de deck. Certifique-se de dizer “Olá!”. Você também pode usar esta função para resolver quaisquer problemas ao estabelecer uma conexão. É obrigatório fazer o check-in no jogo antes de começar a jogar.

Geralmente, os jogadores devem iniciar um TORNEIO DE DESAFIO (partida de torneio) um contra o outro no MTG Arena. Ambos os jogadores também precisarão usar o mesmo modo de jogo para este desafio (veja abaixo).

● ADICIONAR SEU Oponente

A organização indica para adicionar o seu adversário como amigo no MTG Arena. Isso facilita a conclusão dos desafios, pois um dos dois amigos precisa iniciar um desafio e o outro recebe a notificação. Isso minimiza a quantidade de erros.

Ao adicionar ou desafiar seu oponente, lembre-se de que o MTG Arena ID diferencia maiúsculas de minúsculas e possui um discriminador e identificador de 5 dígitos.

Caso o desafio do torneio direto pareça não estar funcionando e os jogadores não consigam encontrar seus oponentes, é **obrigatório adicionar seu oponente como amigo** para enviar a solicitação de partida. O jogador que se recusar a fazê-lo ou recusar a solicitação de partida perderá o jogo caso o oponente apresente provas disso. Lembre-se de que você sempre pode remover pessoas de sua lista de amigos após o jogo, então não há motivos para negar solicitação de amizade e facilitar o processo.

Independente do modo de solicitação de partida ser direto ou através da lista de amigos, a partida deverá ser no modo Tournament Match (partida de torneio, melhor de 3) no MTG Arena.

- **INÍCIO BO1**

Se o jogador fizer tudo corretamente, o jogador deverá visualizar na partida um ambiente do tipo coliseu greco-romano. Se o seu campo de jogo for diferente, você provavelmente começou uma partida melhor de 1 (BO1). Termine este jogo e depois inicie outro desafio (desta vez usando o modo correto).

Caso os jogadores tenham jogado no modo de partida errado o primeiro jogo, o perdedor do jogo da melhor de 1 deverá conceder o primeiro jogo da melhor de 3 quando ambos recomeçarem o desafio da maneira correta, assim os dois seguem para o Sideboard e podem continuar a partida normalmente.

- **INÍCIO COM ATRASO**

Espera-se que os jogadores comecem seus jogos 5 minutos após as duplas serem postadas, mas haverá 10 minutos de tolerância (tempo do MTG Melee e do Battlefy) após o início da rodada. Caso seu oponente realizar o check-in, mas não responder para iniciar a partida, entre em contato conosco através do suporte do Battlefy para julgarmos a situação e computar o resultado para você. Você não pode enviar nenhum resultado sem verificar antes com o administrador.

- **PROBLEMAS DE DECKLIST**

Se perceber que você e / ou seu oponente estão jogando com um deck ilegal ou que não corresponde à lista registrada, entre em contato com um administrador abrindo uma disputa na sua partida no Battlefy assim que descobrir a irregularidade. Se o problema for o deck do seu oponente, esteja preparado para fornecer uma captura de tela. Jogar um deck que não corresponda à lista que você enviou antes do evento pode resultar em penalidades, a critério exclusivo dos administradores do torneio.

- **FIM DE RODADA**

Ambos os jogadores devem registrar através de uma captura de tela e enviar ou verificar o resultado de sua partida no mtgmelee.com e / ou battlefy.com.

- O tempo máximo estimado por rodada é de 75 minutos, considerando 10 minutos para dar check-in e encontrar seu oponente, 60 minutos para realizar o jogo e 5 minutos para sidebar e reporte de resultados no Battlefy;
 - Após o tempo máximo de rodada, os jogadores que derem check-in, mas não reportarem seus resultados serão empatados automaticamente pela organização para garantir o bom andamento do torneio;
 - Caso os jogadores não consigam realizar a partida após terem feito o check-in, estes deverão abrir uma disputa na partida do Battlefy e apresentar provas por captura de tela de que realizaram todos os procedimentos corretos conforme descritos neste regulamento;
 - Será declarado o empate entre os jogadores caso:
 - Ambos não consigam apresentar provas de que jogaram e / ou de que realizaram os procedimentos corretos de solicitação de partida;
 - Os jogadores não finalizarem a partida no MTG Arena no tempo limite da rodada;
 - Será declarado a vitória para um dos dois jogadores caso:
 - Sejam apresentadas capturas de tela que comprovem a vitória, desde que seja dentro do tempo limite da rodada;
 - Sejam apresentadas capturas de tela que comprovem que você realizou os procedimentos corretos de solicitação de partida, mas o seu oponente não;
 - Já tenha sido registrado no Battlefy uma captura de tela do resultado da primeira partida e o tempo limite da rodada acabe antes dos jogadores reportarem o resultado das demais.

D4. PROCESSO DE FIM DE JOGO

- Resultados: A organização publicará todos os resultados da rodada atual antes de iniciar a próxima.

D5. STREAM DE JOGADORES

Todos os jogadores são livres para transmitir apenas suas partidas de qualificatórias e devem transmitir com um atraso mínimo de 10 minutos na transmissão. Quando você transmitir, pedimos que inclua a hashtag “#magiclatachallenge” no título de sua transmissão.

- Se algum jogador estiver transmitindo sem atender ao requisito de atraso mínimo, ele será forçado a interromper a transmissão durante todo o dia da partida;
 - A primeira ofensa será um aviso;
 - A segunda ofensa será a perda de pontos para a partida;
 - Uma terceira ofensa será a desqualificação.