



MODALIDADES CLASH ROYALE

REGULAMENTO ESPECÍFICO

INSCRIÇÕES PELO LINK NO INSTAGRAM
@PRAEUNIRV

PRAE
PRÓ-REITORIA DE ASSUNTOS ESTUDANTIS

Uni RV
Universidade de Rio Verde

o NOSSO
IDEAL É
VER VOCÊ
CRESCER

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE CLASH ROYALE

1. A competição de Clash Royale será realizada de acordo com este Regulamento.
2. Os jogos serão realizados on-line.
3. Poderá inscrever um quantitativo livre de alunos(as) - atletas.
4. É obrigação de cada aluno(a)-atleta conhecer as regras e conhecer as configurações de jogo em sua totalidade.
5. A competição será realizada na categoria individual.
6. Antes do início de cada partida os jogadores devem escolher a carta do jogo.
7. Cada partida terá duração de 3 minutos, sendo considerado vencedor o jogador que destruir o maior número de torres adversárias.
 - a) Em caso de empate será concedido mais 3 (três) minutos, sendo considerado vencedor o jogador que derrubar o maior número de torres adversária primeiro.
 - b) Persistindo o empate o jogador que obtiver a torre com maior número de vidas será considerado vencedor.
8. O(a) aluno(a)-atleta deverá estar conectado à plataforma de jogo com antecedência mínima de 10 minutos antes da partida.
9. É de plena responsabilidade do jogador o equipamento de jogo.
10. Jogadores usarão seus logins pessoais. É de responsabilidade do jogador configurar a sua conta.
11. O sistema de disputa será decidido pela Coordenação da Modalidade, de acordo com a quantidade de inscritos e de tempo hábil para a realização da competição sendo em forma de:
 - a) Série – Uma série de jogos disputados até que o jogador vença a maioria do total de jogos. Ex: vencer dois jogos de três (“melhor-de-três”); vencer três jogos de cinco (“melhor-de-cinco”). O jogador vencedor avançará para a próxima fase no torneio.
12. Não haverá reinício da partida (remake).
13. Árbitros dos e-SPORTS UniRV podem ordenar a pausa de um jogo a qualquer momento.
14. Partidas em que jogadores tenham sido desclassificadas, serão declaradas como vitória pelo placar mínimo possível (2x0 para partidas melhor-de-três ou 3x0 para partidas melhor-de-cinco). Nenhuma estatística ou número adicional serão válidos para partidas em que um jogador tenha sido desclassificado.

Ausência (WxO)		
<i>Clash Royale</i>	2 x 0	Melhor-de-3
	3 x 0	Melhor-de-5

15. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos árbitros dos e-SPORTS UniRV.
16. A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão.
17. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento.