

# Regras do Torneio

## Seção I – Do torneio

### 1. Das disposições gerais

**1.1** Somos um grupo de voluntários que trabalha para criar eventos organizados em jogos online, tendo propósito único o lazer de todos os usuários do portal. Nossa equipe é formada por voluntários e toda ação dela e dos nossos usuários fora do portal Batalha Pelo Mundo não é de nossa responsabilidade, mesmo que estes ou aqueles estejam usando a tag BPM. A equipe não possui voluntários fixos e qualquer pessoa que se encaixe no perfil, a ser avaliado pela administração, poderá fazer parte da equipe ou deixar a mesma.

**1.2** Regras é o conjunto de normas estabelecidas a fim de manter a ordem e o bom funcionamento de uma organização. Este portal possui regras pré estabelecidas e elaboradas criteriosamente com a finalidade de prestar o melhor nível possível de conduta e comportamento em nossos veículos de convívio.

Ao confirmar o cadastro, o membro concorda em cumprir à risca todas as regras aqui estipuladas. A liberdade de expressão é garantida em nossos meios de comunicação, mas tal liberdade é regida pelas normas de boa conduta e legitimidade que comandam o convívio social de uma forma geral. Portanto, termos como "Censura", "Ditadura" e outros termos similares que incitem e tentem justificar o descumprimento das regras, estão proibidos. Dessa forma, quaisquer meios de expressão utilizados neste portal que não forem condizentes com o que é socialmente aceitável e afrontem as regras está passível de intervenção por parte dos administradores ou staff, que tomarão as medidas cabíveis para reestabelecer a ordem, o bom andamento do fórum e o cumprimento incondicional das Regras.

O BPM não se responsabiliza por nenhum conteúdo postado pelos usuários do portal, bem como por conversas em nossos servidores de TeamSpeak e de jogos, assim como opiniões pessoais emitidas pelos usuários, representações, empresas, instituições, associações ou grupos de jogo que participem deste portal. Inadvertidamente, o portal não poderá também se responsabilizar por qualquer conteúdo enviado via Mensagem Privada (MP), mesmo que de ordem pessoal, tal como senha, e-mail, endereço pessoal, nome e etc.

Apesar do rigoroso controle de conduta proposto pelas regras do fórum, o portal não se responsabilizará por qualquer prejuízo, dano, vexame, injúria, calúnia, ou difamação, sofrimento ou qualquer dano que venha a ser causado pelas regras do portal, assim como a relação entre os usuários.

**1.3** Qualquer fato que não se encaixe em nenhuma das regras desse documento será discutida pelos Juízes, Staff e Responsáveis pelo Batalha pelo Mundo.

**1.4** Em caso de necessidade e por situação aqui não mencionada ou prevista e para o bom andamento da competição, a organização e administração se reservam ao direito de alterar o conteúdo do presente manual de regras sem prévia notificação.

## **Seção II – Do exército**

### **1. Da Hierarquia e Estrutura**

**1.1** A estrutura hierárquica dos exércitos é pré-determinada pela staff, que indicará o número máximo de companhias além do limite máximo de jogadores que atuarão como oficiais a cada novo torneio.

**1.2** Todo o jogador alistado fará parte de um exército, portanto, todos inscritos devem sempre obedecer ao seu superior hierárquico imediato. Desobediência à hierarquia será punida por cada exército que poderá ser até de exclusão do torneio. Exceções quando a ordem for contra as regras do portal e/ou do torneio. Neste caso o jogador deve sempre obedecer as regras prioritariamente.

## **2. Do Alto Comando**

**2.1** É dever do alto comando:

- a) Manter seus exércitos organizados tanto no fórum como na sua estrutura.
- b) Ter um representante para participar de todas as atividades oficiais do torneio;
- c) Resolver qualquer tipo de conflito dentro do exército e crises entre exércitos e juízes, podendo estipular punições aos soldados quando julgar necessário, sempre avisando os juízes caso resulte em impedimento do jogador entrar no servidor;
- d) Zelar sempre pelo bom andamento do torneio e de seu exército;
- e) Publicar as condecorações ou definir responsáveis pelas condecorações, que são expostas no perfil de cada jogador no fórum, durante a batalha e depois por tempo ilimitado no fórum;
- f) Postar as imagens capturadas dos placares das partidas afim de aferir o resultado. Em caso de não existirem tais imagens e havendo dúvidas quanto ao resultado, os Responsáveis se reunirão para resolver o placar da partida, sendo essa decisão irrevogável;
- g) Respeitar as regras do portal e torneio.
- h) Fazer as reclamações para os Juízes, sem a presença do Alto Comando adversário na sala do TeamSpeak;
- i) Não fazer reclamações via whisper (Bind) para membros do AC adversário, exceto na ausência do Juiz para resolver questões de vagas no servidor e restart;

**2.2** É direito do alto comando:

- a) Escolher a estratégia a ser utilizada em batalha;
- b) Levantar questionamentos junto aos juízes e Responsáveis, desde que via MP, TeamSpeak ou fórum específico para isso;
- c) Propor ajustes e soluções.

**2.3** Poderá sofrer punições, inclusive com o afastamento, da organização do torneio caso contrário não cumpra com suas funções.

**2.4** Os acordos entre ACs virarão regras após aprovação dos Juízes/Staff e postagem nos fórum de "Avisos".

**2.4.1** Os acordos devem ser informados pelo AC no fórum "Clube do Alto Comando" até sexta-feira anterior a batalha.

**2.5** É dever de cada exército testar e checar os mapas. Qualquer defeito em mapa deve ser informado até a 4 dias antes do dia da batalha. A Organização não se responsabilizará por defeitos em mapas, apresentados após esse período.

### **3. Dos Oficiais**

**3.1** Os Oficiais são pessoas responsáveis pela companhia, sempre procurando o melhor aproveitamento de seus soldados, mantendo a harmonia e o respeito entre seus integrantes, companhias do mesmo exército e adversário.

**3.2** É dever do Oficial:

- a) Manter os fóruns atualizados e organizados;
- b) Manter seus soldados alinhados ao estabelecido pelo Alto Comando;
- c) Respeitar as regras do torneio;
- d) Promover o respeito mútuo entre exércitos e companhias, coibindo provocações;
- e) Zelar sempre pelo bom andamento do torneio.

**3.3** Poderá sofrer punição de seu Alto Comando ou mesmo dos Juízes ou Responsáveis do portal em caso de desrespeito às regras.

### **4. Dos Soldados**

**4.1** É a peça principal do torneio patente inicial de todos, deve cumprir as ordens de seus superiores hierárquicos e respeitar as regras.

**4.2** Proibido ofender ou provocar seus companheiros de exército aliado e adversários, e toda equipe de voluntários do portal.

**4.3** É de responsabilidade de todo soldado condecorado, verificar se suas premiações foram realmente efetivadas no prazo máximo de 15 dias. Após esse período, o portal não se responsabilizará por condecoração não efetivada.

## **Seção III - Das Partidas**

### **1. Do início da batalhas**

**1.1** O início da batalha será sempre pelo horário oficial de Brasília e será postado no fórum de avisos. Qualquer alteração será feito nesse mesmo fórum ou, caso ocorra problemas na hora do início, os jogadores serão informados via TeamSpeak.

### **2. Das Substituições**

**2.1** É obrigação dos exércitos fazerem o revezamento de seus soldados na fila de espera, não podendo haver qualquer tipo de prioridade em detrimento de outro soldado, exceto pelo item 2.2.

**2.2** Soldados que treinarem mais durante a semana deverão ter prioridade de revezamento, tanto no início, quanto no número de rounds jogados no dia da batalha.

**2.3** O exército que não fizer o revezamento, poderá ter nos rounds que isso ocorreu a perda de 100 tickets por round. As reclamações deverão ser feitas para os Juízes via TeamSpeak na hora da batalha ou via MP (mensagem privada) com provas do ocorrido. Se houver necessidade os juízes poderão solicitar provas de defesa do exército contrário, tendo esse 48 horas para se defender.

### **3. Do cancelamento de rodadas**

**3.1** Uma rodada (round) pode ser cancelada caso ocorra algum problema nos servidores (jogo e/ou TeamSpeak) ou qualquer problema não esperado.

**3.2** Caso haja algum problema com os servidores (jogo e/ou TeamSpeak), o round poderá ser validado se já tiver transcorrido 2/3 do round e o placar puder ser confirmado por ambos os lados.

**3.3** A queda de servidor (jogo e/ou TeamSpeak) só é válida caso ultrapasse o mínimo de 75% de jogadores nos servidores.

**3.4** Qualquer tipo de cancelamento de round deverá ser feito pelos Juízes presentes.

## **4. Da comunicação durante a batalha**

**4.1** Durante a batalha os membros do AC só podem fazer reclamações via whisper para os Juízes, nunca para o AC adversário.

**4.2** Quando não houver a presença do Juiz, o AC poderá se comunicar com o outro AC para informações obrigatórias, como restart de round e troca da posição de commander.

## **5. Dos Juízes das Partidas**

**5.1** Os juízes devem fiscalizar a partida, treinos e os fóruns para que as regras sejam respeitadas portanto possui o direito de intervir em qualquer situação que julgar necessário.

**5.2** Os juízes terão sempre duas vagas no servidor, nunca jogarão no mesmo exército, quando necessário poderão mudar de time temporariamente para desfecho de conflitos na partida.

**5.3** Vagas não utilizadas por juízes podem ser utilizadas pelo exército, devendo disponibilizá-la imediatamente sempre que um juiz requisitar.

**5.4** Juízes não poderão pegar ou usar pickup kits na partida e veículos, exceto veículos unicamente de transporte terrestre e aquático.

**5.5** São deveres dos juízes:

- a) Postar mapa da semana no fórum avisos;
- b) Atuar in game verificando se as regras estão sendo cumpridas;
- c) Acompanhar o placar das partidas e postar em avisos;
- d) Mover jogadores nas salas do TeamSpeak para tirar dúvidas, dar advertências ou dirimir conflitos;
- e) Evitar problemas entre jogadores (discussões e outros).

## **6. Das formas de punição**

**6.1** As infrações poderão ser punidas com advertência, suspensão de round, suspensão de batalha, suspensão de uma semana dos fóruns e dos servidores de jogo, banimento do torneio, banimento do Portal Batalha pelo Mundo, reversão de rounds ou perda de tickets.

**6.2** Em casos onde não houver provas contundentes, haverá direito de defesa.

**6.3** Procedimentos de investigação não deverão ter publicidade até o desfecho da mesma, para evitar constrangimento do investigado.

**6.4** O jogador poderá ser afastado temporariamente até que seja investigado e analisada a situação, ressalta-se que o jogador será considerado inocente até a apuração final dos fatos, a suspensão visa preservar o jogador de situações que possam vir a ser danosas tanto ao jogador como à Batalha pelo Mundo.

**6.5** Caso o Alto Comando tenha conhecimento e a aprovação do ato irregular a punição poderá ser estendido ao exército com perda de 25% da pontuação final do time infrator ou até perda da batalha.

**6.6** Punição poderá ser dada mesmo depois do fim da partida desde de que baseada em provas; ScreenShot, Vídeos, log de servidor ou observação por um Juiz ou Staff.

## **7. Das Irregularidades na batalha**

### **7.1 Do all chat**

**7.1.1** É proibido o chat aberto durante as partidas, os jogadores devem somente usar o chat fechado ao seu exército ou esquadrão.

**7.1.2** Somente o alto comando, juiz ou oficial em comando do exército poderão utilizar este recurso (all chat).

**7.1.3** No primeiro all chat o jogador será punido com desconexão do servidor, podendo voltar em seguida.

**7.1.4** Segundo all chat, terá como pena uma rodada sem poder jogar, podendo voltar a batalha depois de cumprir a punição e o exército poderá substituí-lo até o final da round.

**7.1.5** Terceiro all chat, terá como pena o banimento da batalha e o exército poderá substituí-lo até o final da batalha.

**7.1.6** É agravante:

**7.1.6.1** Conteúdo com palavras ofensivas ou provocativas já no primeiro all chat, o jogador poderá ser punido com o banimento da batalha. Nesse caso os juízes decidirão se o exército poderá ou não substituir o jogador.

**7.1.6.2** All chat proposital o jogador será punido com o banimento do round.

**7.1.6.3** Se aproveitar de situações de início, intervalo ou fim da batalha para uso do all chat. O jogador que fizer uso dessas situações poderá ser banido do round, da batalha seguinte ou do restante da campanha.



**7.1.7** É atenuante, se for constatado simples falha ou erro, contendo apenas letras, caracteres ou conteúdo em branco, o jogador será punido apenas com kick do servidor.

## **7.2 Do teamkill**

**7.2.1** Irregularidade que deve ser tratada por cada exército internamente através de seus alto comandos. Podendo o jogador ser banido da rodada ou campanha, conforme entendimento de seu exército.

## **7.3 Da traição**

**7.3.1** Irregularidade considerada gravíssima, onde o soldado que for pego passando informação exclusiva do exército ou cooperar de alguma forma para o exército adversário, será excluído de forma definitiva de todos os Torneios do Portal Batalha pelo Mundo.

## **7.4 Da espionagem**

**7.4.1** Irregularidade grave. É proibido mudar de lado durante as batalhas com o objetivo de ver o posicionamento do Exército adversário. A punição será a expulsão do jogo e no caso de reincidência, será banido por tempo determinado pelos Juízes.

## **7.5 Do kamikaze**

**7.5.1** É expressamente proibido qualquer tipo de kamikaze.

**7.5.2** Conceituamos, como sendo Kamikaze a ação do jogador em bater ou atirar seu veículo sobre qualquer veículo ou objetivo aéreo, terrestre ou marítimo.

**7.5.3** Qualquer avião que bater em helicóptero, será considerado kamikaze. Sofrerá punição com afastamento da rodada e o exército poderá substituí-lo. Se tiver menos de 100 tickets para o fim da rodada, o piloto ficará afastado pela rodada seguinte também.

**7.5.4** Reincidência pode agravar a punição dada a jogador infrator.

## **7.6 Do base-camping**

**7.6.1** Toda e qualquer atividade na main-base inimiga é proibida e chamado de base-camping ou BC.

**7.6.2** A exceção são que aviões e helicópteros que estiverem indo para se consertar podem ser abatidos.

**7.6.3** Fica proibido cerco a base, ou seja, não é permitido que o inimigo cerque a base inimiga para infringir baixas quando esses estiverem saindo de suas bases.

## **7.7. Do squad-hopping**

**7.7.1** Não será permitido mudar de squad com a finalidade de aproveitar respaw de outros squads. Nem sair e voltar do seu squad para troca do squad leader para usar como respawn.

**7.7.2** A punição para os jogadores flagrados será expulsão do round, em caso de reincidência será banido por 1 batalha.

## **7.8 Das trapaças e exploração das falhas**

**7.8.1** Irregularidade grave. Não será permitido que nenhum Exército se beneficie com o uso de trapaças ou vantagens através de exploração de falhas do jogo.

## **7.9 Do veículo bomba**

**7.9.1** É proibido utilizar veículo bomba contra o inimigo.

**7.9.2** Entende-se por veículo bomba o ato de fixar um explosivo em qualquer veículo e utilizá-lo contra o inimigo. Transitar com explosivo ainda que não tenha atingido o inimigo também é considerado veículo bomba. Será punido com o banimento do round. Caso tenha menos de 100 tickets o banimento se estende ao round seguinte.

**7.9.3** A reincidência acarretará no banimento do infrator da batalha ou do torneio.

## **7.10 Do combate aéreo**

**7.10.1** O combate ar/ar é caracterizado após a total decolagem e plena capacidade de manobrabilidade do veículo que decola; caso contrário será considerado cerco a base.

**7.10.2** O retorno da aeronave a sua main base para conserto ou remuniamento não caracteriza incapacidade de defesa, qualificando, assim, seu eventual abate como sendo legítimo.

**7.10.3** Sobre o combate ar/terra, todo e qualquer ataque à infantas ou veículos que estão dentro da demarcação de main base será considerado BC, mesmo o piloto atacante estando em perseguição a outra aeronave que sobrevoa a main base e que, acidentalmente, atinja infantas ou veículos na tentativa de abater o inimigo; na dúvida, o atacante deve abortar os disparos.

**7.10.4** Fica proibido o piloto se ejetar do seu veículo aéreo, exceto com o mesmo no chão parado para reparo.

**7.10.5** Fica proibido o uso do radar ativo das aeronaves, permitido somente para antiaérea móvel.

**7.10.6** Cada piloto de avião/jato é obrigatório ficar em squad sozinho e trancado.

## **7.11 Da modificação do jogo**

**7.11.1** Só serão permitidas as modificações no jogo feitas pela organização do torneio, sendo que também são consideradas modificações a utilização de programas "de terceiros". O jogador que infringir essa regra poderá ser excluído do torneio em caráter definitivo.

**7.11.2** É conferida à organização do torneio aplicar a pena de exclusão de jogadores que tenham antecedentes na utilização de recursos ilegais, mesmo não havendo a comprovação de tais práticas no torneio presente ou nos anteriores.

### **7.12 Esquadrão Fantasma**

**7.12.1** Fica proibido o uso de Esquadrão Fantasma, conhecidos como Ghost Squad, que é a prática do squad ou boa parte do squad esperar por muito tempo para nascer no Squad Leader (SL) quando esse estiver melhor posicionado.

**7.12.2** A punição será dada pelos juízes, conforme sua análise e irá depender da gravidade. Poderá ser desde uma simples advertência, até o banimento de partidas de todos do Esquadrão, inclusive seus superiores.

**7.12.3** Não é considerado Esquadrão Fantasma aquele que estiver aguardando para nascer em veículo de main base, no caso de jogos que permitam nascer diretamente no veículo.

### **7.13 Suicídio no início do round**

**7.13.1** Fica proibido o suicídio no início do round, sendo permitido apenas após um dos times tomarem uma bandeira. Caso aconteça "suicide" antes do permitido, o soldado deverá nascer na base. Se ele repetir a infração, ficará fora do round e poderá até ser excluído do torneio.

### **7.14 Squads especiais**

**7.14.1** Os squads especiais, também conhecidos como Squads do AC, que formam um squad/companhia a mais que o estipulado pela organização do torneio, incluindo jogadores de diversas companhias diferentes. Esses squads/companhias ficam proibidos.

## **8 Do vencedor da batalha**

**8.1** Será considerado vencedor do round o exército que conseguir zerar os tickets do adversário.

**8.2** Será o vencedor da batalha quem alcançar a maior pontuação final.

**8.3** A pontuação de cada batalha será composta por uma proporcionalidade de rounds ganhos por total de rounds jogados.

**8.4** Fórmula Geral para pontuação de cada batalha:  $(\text{rounds ganhos} / \text{total de rounds da batalha}) * 100$ .

Simulação da pontuação:

Batalha, Exemplo:

Time A 7x4 Time B

Total de rounds:  $7 + 4 = 11$

Time A:  $( 7 / 11 ) * 100 = 64$  pontos

Time B:  $( 4 / 11 ) * 100 = 36$  pontos

**8.5** O torneio poderá ser encerrado se não houver mais possibilidade matemática para virada ou um time tiver menos de 75% da quantidade de jogadores ativos do outro time e estiver com 50% de pontos a menos no placar geral. Em caso de comum consenso do alto comando, staff e administração.

## **9 Do vencedor do torneio**

**9.1** Será vencedor do torneio o time que atingir maior pontuação.

## **10 Das proibições específicas**

**10.1** Fica proibida qualquer tipo de ação contra o portal que tente prejudicar ou paralisar nossos eventos.

## **11 Do uso do TeamSpeak**

**11.1** Fica proibido qualquer gravação de áudio ou vídeo das salas do TeamSpeak, exceto sob autorização da Staff.

**11.2** Fica proibido soldados, oficiais e ACs entrarem em salas do(s) exército(s) contrário.

**11.3** É obrigatório estar no teamspeak com microfone funcionando e não mutado para participar da batalha.

**11.4** Proibido desrespeito ou provocação via texto, poke ou voz.

**11.5** É obrigatório o uso do seu nick correto no TeamSpeak conforme sua conta no fórum, sem tag de clã e sem adicionais.

**11.6** É proibido imagens de pornografia explícita no TS, seja com link ou com avatares.

**11.7** As salas dos exércitos seguem um padrão e só podem ser alteradas, criadas e/ou deletadas perante autorização prévia dos Juízes/Staff. Exceto a descrição da sala.

**OBS:** Regras preliminares. A revisão da mesma será feita após ouvirmos e consultarmos os usuários.

**Última Publicação:** 14/11/2014 15:30 Horário de Brasília (BRST)