



Edital N° 001 – 2020/2021

Regulamenta o I Torneio Estadual DeMolay de E-Sports do Pará, no âmbito do Grande Conselho Estadual do Pará.

I TORNEIO ESTADUAL DEMOLAY E-SPORTS DO PARÁ

LAILSON PINTO SILVA e MANASSÉS ALVES DA ROCHA FILHO, Mestre Conselheiro Estadual e Adjunto do Grande Conselho da Ordem DeMolay do Estado do Pará, com supedâneo em suas prerrogativas dispostas no art. 73 do Estatuto Social do SCDB e no art. 38 do Estatuto Social do GCE – PA.

CONSIDERANDO:

1. A pandemia de *Coronavírus Disease* (COVID-19) decretado pela Organização Mundial de Saúde (OMS), em março de 2020;
2. A busca por congregar todos os irmãos, especialmente neste período de adversidade, em que muitas pessoas se encontram reclusas, em suas casas;
3. Aproveitando o período de férias escolares e recesso, resolvem publicar o seguinte:

CAPÍTULO I DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º. O projeto *I Torneio Estadual DeMolay de E-Sports (TMES) do Pará Sports* consiste em uma disputa saudável entre equipes do Estado do Pará, nos jogos online *League of Legends (LOL)*, *Free Fire* e *Call of Duty Mobile (CODM)*.

Art. 2º. Os objetivos principais do projeto são:

I - A interação entre os irmãos e tios da região, através das modalidades de jogos online escolhidas, em consenso, através de enquete feita pelo Gabinete Estadual.

II - Incentivar a prática do trabalho em equipe e do relacionamento virtual entre os participantes.

III - Atingir e disponibilizar meios e atividades diferenciadas, garantindo uma boa competitividade e ampla participação.

CAPÍTULO II DA COMISSÃO ORGANIZADORA

Art. 3º. O TMES será organizado pelo Gabinete Estadual do Pará e pela Associação Alumni Pará, com o acompanhamento e participação dos Secretários Regionais.



Art. 4º. O Gabinete Estadual estará acompanhando a realização do evento, bem como auxiliará em eventuais necessidades para a efetiva realização e divulgação das atividades.

Art. 5º. A Comissão Organizadora é responsável pela coordenação-geral, com decisões submetidas ao Gabinete Estadual, surtindo efeito para todos os participantes, sendo dever de cada jogador e Capítulo respeitar a autonomia dos organizadores.

CAPÍTULO III DAS INSCRIÇÕES E DOS PARTICIPANTES

Art. 6º. O Torneio se aplica a todos os DeMolay's Ativos, Sêniores e Tios maçons regulares perante o Grande Conselho da Ordem DeMolay do Estado do Pará e o Supremo Conselho DeMolay Brasil.

Art. 7º. Os equipamentos de cada jogador são de sua própria responsabilidade, não havendo qualquer interferência ou gerência por parte dos organizadores.

Art. 8º. Os participantes deverão manter o decoro necessário à competição sadia, podendo ser desclassificados, permanente ou temporariamente, caso fujam dos padrões comportamentais de boa-fé e cortesia, conforme as Regras e Regulamentos do Grande Conselho e do Supremo Conselho.

Art. 9. As inscrições serão disponibilizadas a todos os Capítulos regulares dos Estados, em formulário divulgado pela organização, através da plataforma Google Forms, no link que será disponibilizado pela comissão organizadora, pelo prazo de até 12 (doze) horas antes do início das competições.

§ 1º As inscrições deverão, obrigatoriamente, ser realizadas pelos capitães dos times, que preencherão todas as informações solicitadas sobre cada equipe e jogadores, sob pena de não se permitir a participação nos jogos, caso falem ou constem informações errôneas ou imprecisas.

§ 2º Todas as equipes, em qualquer modalidade, deverão indicar um capitão, que será responsável pela coordenação de seus respectivos jogadores, repassando as informações da Comissão Organizadora do Torneio para o time, sendo ele o contato oficial para qualquer tratativa do Torneio;

§ 3º Um mesmo jogador **não** pode ser capitão de duas equipes;

§ 4º A alteração em qualquer membro de equipe está autorizada até 03 (três) horas antes do início das competições, através da mesma plataforma da inscrição, devendo ser realizada pelo Capitão da Equipe;

§ 5º As equipes poderão contar com um técnico (coach), que não está incluso na contagem dos jogadores, permitindo-se que seja DeMolay ou Maçom, desde que regular;

§ 6º As equipes serão formadas por até 9 membros, sendo 5 jogadores, três reserva e um técnico (coach), nos termos já previstos.



- a) Todos os jogadores devem, preferencialmente, ser DeMolay's Ativos;
- b) A equipe poderá ter somente 2 (dois) membros adultos, Sênior DeMolay ou Tio maçom na condição de jogador, desde que regular;
- c) Os integrantes não precisam ser do mesmo capítulo.

CAPÍTULO IV DA COMPETIÇÃO

Art. 10. Os times regularmente inscritos participarão da competição da seguinte forma:

I - Os times serão sorteados para a composição das chaves do campeonato;

II – A equipe que vencer, no mínimo, duas partidas será declarada vencedora e avançará para a próxima fase;

III – Na disputa de semifinais, a equipe que vencer no mínimo três partidas, será declarada a vencedora e avançará para as finais;

IV – Na disputa da final do campeonato, a equipe que vencer no mínimo três partidas, será declarada a vencedora do campeonato.

Art. 11. Para as partidas de jogos na modalidade “*battle royale*”, com o intuito de dinamismo durante a execução do campeonato, será observada a classificação ao fim da partida.

Art. 12. As disposições específicas de cada jogo estarão nos anexos I a III deste edital.

CAPÍTULO V DA PREMIAÇÃO

Art. 13. As 3 (três) equipes que atingirem a 1ª colocação nas modalidades serão premiadas com vales do DeMolay Shop, no valor de R\$ 150,00 (cento e cinquenta reais) para cada time.

CAPÍTULO VI DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 14. Quaisquer casos omissos no presente EDITAL serão sanados pelo Gabinete Estadual (GE) ou pela Comissão Organizadora, com o aval do GE.

Art. 15. Este torneio contará com o apoio do Grande Conselho Estadual da Ordem DeMolay do Estado do Pará (GCE) e da Associação DeMolay Alumni Pará (ADAPA)



Art. 16. Este EDITAL poderá ser modificado pelo Gabinete Estadual, a qualquer momento, inclusive para casos que gerem retroatividade, entrando em vigor na presente data e o Secretário-Geral é o responsável por sua publicação.

Dado e traçado no Gabinete Estadual dos Mestres Conselheiros Estaduais da Ordem DeMolay no Pará, ao sétimo dia do mês de janeiro do ano de dois mil e vinte e um.

Fraternalmente,

Lailson Pinto Silva
Mestre Conselheiro Estadual

Manassés Alves da Rocha Filho
Mestre Conselheiro Estadual Adjunto

Gustavo Monteiro Benjo de Filpo
Secretário-Geral



ANEXO I

REGRAS DO LEAGUE OF LEGENDS

1. TODOS os membros da equipe DEVEM estar inscritos na competição;
2. Cada time pode ter reserva, item não obrigatório;
3. Caso alguém do time tenha problemas de internet antes/durante a partida, devem automaticamente substituí-lo (o reserva entrará);
4. O jogo pode haver pausas durante o andamento (cada time tem 10min de pausa);
5. Terão 15 min de tolerância para o comparecimento das equipes no saguão, caso passe disso, automaticamente a equipe que não compareceu perderá a partida por W.O;
6. Cada Capitão será responsável por passar as ordenadas para o resto da equipe (então cobrem o mesmo);
7. Qualquer desentendimento ao longo da competição ficará ao critério da comissão organizadora para ser resolvido;
8. As regras para os critérios de vitória estão definidas no Art. 11 do Edital nº 001/2020-2021.



ANEXO II

REGRAS DO CALL OF DUTY MOBILE (CODM)

1. TODOS os membros da equipe DEVEM estar inscritos na competição;
2. Cada time pode ter reserva, item não obrigatório;
3. Caso alguém do time tenha problemas de internet antes/durante a partida, devem automaticamente substituí-lo (o reserva entrará);
4. O jogo pode haver pausas durante o andamento (cada time tem 10min de pausa);
5. Terão 15 min de tolerância para o comparecimento das equipes no saguão, caso passe disso, automaticamente a equipe que não compareceu perderá a partida por W.O;
6. Cada Capitão será responsável por passar as ordenadas para o resto da equipe (então cobrem o mesmo);
7. Os mapas de competição serão escolhidos aleatoriamente, não havendo repetição de mapa em uma mesma disputa;
8. Somente será disputado o modo “Multijogador”, na modalidade mata-mata em equipe
9. Qualquer desentendimento ao longo da competição ficará ao critério da comissão organizadora para ser resolvido;
10. As regras para os critérios de vitória estão definidas no Art. 11 do Edital nº 001/2020-2021.



ANEXO IV

REGRAS DO FREE FIRE

1. 12 times disputam entre si uma partida Battle Royale (máximo de equipes por partida)
2. Caso o número de equipes seja superior ao solicitado pela "sala", as demais equipes jogarão em data distinta.
3. De acordo com a Liga Brasileira de Free Fire, são realizadas 8 partidas no qual se acumulam pontos, no fim, a equipe que mais gerar pontos ganha.
4. A tabela é usada para somar a pontuação das equipes durante as partidas.
5. Realizar diversas partidas em apenas 1 único dia acaba sendo muito longo
6. Sugestão: realizar as partidas de 4 em 4 dias.
7. Usaremos apenas 4 (Campeonato usa-se 8) partidas para que o campeonato não fique tão longo.

DAS EQUIPES

1. As equipes são formadas por 4 jogadores;
2. Ninguém será desclassificado até que a Última somatória seja feita.

DA FORMAÇÃO DAS EQUIPES

1. Cada equipe deve conter no mínimo 5 jogadores e no máximo 8 jogadores.
2. Cada equipe pode apresentar um Técnico responsável pelo treinamento da mesma (o técnico poderá estar na sala de comunicação juntamente com os jogadores).
3. O técnico não poderá participar do campeonato como Jogador.

DAS REGRAS GERAIS

- I. A substituição de jogador não ocorre durante a partida. Ela deve ocorrer entre um jogo e outro.
- II. Jogadores e/ou técnicos não podem ser emprestados, cada um só poderá ser inscrito e atuar pela equipe com a qual tem contrato firmado.



III. Está proibido o uso de Emuladores em máquinas (computadores), caso este artigo seja violado, a Equipe inteira será desclassificada, sem possibilidade de voltar a participar do campeonato.

PENALIDADES

I. Conspirar

Participantes que conspirarem com outras pessoas, sejam outros participantes ou pessoas de fora da competição, com o intuito de enganar, trapacear ou ganhar qualquer tipo de vantagem, serão penalizados, podendo chegar à desclassificação da competição.

II. Hacking

Qualquer tipo de modificação no cliente do jogo, incluindo o uso de aplicativos de terceiros para ganhar alguma vantagem no jogo.

III. Apostas

É proibido qualquer tipo de aposta relacionada às competições da Garena Free Fire.

IV. Compartilhar Conta

Usar a conta de outro jogador, permitir que usem a própria conta, ou de alguma forma incitar ou induzir que se jogue em uma conta de outra pessoa.

V. Abuso de Bug

Tirar proveito de algum bug conhecido, para ter algum tipo de benefício.

VI. Ver Outras Telas

Tentar obter informação indevida observando as telas de adversários, ou de casters, ou de transmissão, etc.