



Torneio de Qualificação Dot Gaming

- Regulamento – League of Legends



# Índice

<b>1. INFORMAÇÃO</b>	<b>3</b>
1.1. Número de participantes e Datas	3
1.2. Formato	3
1.3. Premiação	3
<b>2. REGRAS GERAIS</b>	<b>4</b>
2.1. Equipas	4
2.2. Capitão de Equipa e/ou Treinador	4
2.3. Elegibilidade	4
2.4. Condutas de jogo	4
<b>3. CAMPEONATO</b>	<b>5</b>
3.1. Partida	5
3.2. Jogos	5
<b>4. HORÁRIOS</b>	<b>5</b>
<b>5. CONDUTAS GERAIS</b>	<b>6</b>
<b>6. INFORMAÇÕES ADICIONAIS</b>	<b>6</b>
<b>7. AVISO</b>	<b>7</b>

# Regulamento

## 1. INFORMAÇÃO

### 1.1. Número de participantes e Datas

- 1.1.1. O número de participantes é fixo em 8, e são os apurados pelo “Torneio de Qualificação para o Campeonato Universitário Dot Gaming”;
- 1.1.2. A data de início do Campeonato é dia 28 de Novembro de 2020;
- 1.1.3. A data do fim do Campeonato é dia 23 de Janeiro;
- 1.1.4. As datas do playoff são dias 5, 6 e 7 de Fevereiro;
- 1.1.5. O calendário de cada semana de jogo deve ser dado aos participantes até 48 horas antes dos seus jogos.

### 1.2. Formato

- 1.2.1. As equipas jogarão todas entre elas 1 vez;
- 1.2.2. A classificação dentro do Campeonato funcionará através de pontuação que é igual à diferença entre vitórias e derrotas das equipas (Vitórias – (menos) Derrotas, será a forma de medir a pontuação de cada equipa);
- 1.2.3. Desempate em caso de igualdade de vitórias/derrotas:
  - 1.2.3.1. Para estabelecimento da classificação geral das equipas que, no final da competição se encontrarem com igual pontuação, será aplicado, para efeitos de desempate, o critério de confronto direto entre as duas equipas.
  - 1.2.3.2. No caso de haver 3 ou mais equipas empatadas o fator de desempate passa a ser o número de objetivos conseguidos, entre os quais: Turrets, Inhibitors, Nexus, Barons, Drakes e Heralds.
  - 1.2.3.3. No caso de existirem complicações extras com desempates, a organização pode exigir que sejam feitos mais jogos entre os empatados para desempatar os mesmos;
- 1.2.4. No final de todas as equipas jogarem entre elas, as 6 melhores classificadas passam ao **Playoffs**.
  - 1.2.4.1. Todos os encontros nos playoffs serão bo3 à exceção da final que será bo5;
  - 1.2.4.2. Nos playoffs o primeiro e segundo classificados passam diretamente às semifinais;
  - 1.2.4.3. O terceiro defrontará o sexto classificado e o vencedor dessa partida encontrará o primeiro classificado nas semifinais.
  - 1.2.4.4. O quarto classificado defrontará o quinto e o vencedor dessa partida encontrará o segundo classificado nas semifinais.
- 1.2.5. A falta de comparência não justificada de uma equipa a um jogo oficial da competição determina a atribuição à equipa adversária a vitória da partida e, também, derrota à equipa que faltou;

### 1.3. Premiação

- 1.3.1. As 6 melhores equipas do Campeonato são premiadas com a passagem à fase de playoffs.
- 1.3.2. O vencedor dos playoffs, é coroado o Campeão do Campeonato Universitário Dot Gaming.
- 1.3.3. Os prémios nunca estão fechados, e estão em constante desenvolvimento/atualização, e devem ser acompanhados na aba “Prémios” do website oficial da Dot Gaming em: [www.dotgaming.pt](http://www.dotgaming.pt)
- 1.3.4. Os prémios serão entregues até 30 dias após a apuração do Campeão.

## 2. REGRAS GERAIS

### 2.1. Equipas

- 2.1.1. Têm de ser composta no mínimo por 5 jogadores;
- 2.1.2. Conter no máximo 2 suplentes (opcional);
- 2.1.3. É permitido 1 treinador (opcional);
- 2.1.4. Cada jogador tem o dever de:
  - 2.1.4.1. Ter uma conta *Riot Games* e o jogo *League of Legends* que lhes possibilite participar no torneio;
  - 2.1.4.2. Estar preparados para o começo dos jogos à hora designada;
  - 2.1.4.3. Tratar o Staff da competição, outros jogadores e espectadores de forma respeitosa, assim como ter uma conduta desportiva e correta durante o torneio;
  - 2.1.4.4. A falta de incumprimento com algum destes deveres irá ser severamente punida, ou levará diretamente à desclassificação da equipa;
- 2.1.5. Suplentes e titulares podem trocar entre si ao longo do Campeonato sem nenhum aviso prévio;
- 2.1.6. Cada equipa pode fazer adições ao seu plantel original para completar o máximo de elementos da equipa, 7 jogadores, 1 treinador. Após isso, cada equipa pode efetuar 3 alterações ao plantel durante o Campeonato, e apenas com a devida aprovação da Dot Gaming;

### 2.2. Capitão de Equipa e/ou Treinador

- 2.2.1. Todas as equipas terão de definir um capitão. Este ou o treinador têm o dever de:
  - 2.2.1.1. Tratar de toda a comunicação entre a sua equipa e os membros do Staff;
  - 2.2.1.2. Tratar de toda a comunicação entre a sua equipa e as outras equipas;
  - 2.2.1.3. Transmitir as decisões de equipa durante o torneio (como possíveis desistências, substituição de jogadores ou algum tipo de problema);

### 2.3. Elegibilidade

- 2.3.1. A equipa deve ser formada por 5 a 7 estudantes da mesma Universidade, Instituto ou Escola Superior Portuguesa, com matrícula válida no ano corrente, ou no ano letivo anterior;
- 2.3.2. Para validar as inscrições, poderá ser pedido aos participantes para enviar para a Dot Gaming um comprovativo de matrícula na instituição que sedea a Associação, Núcleo ou Grupo representado;

### 2.4. Condutas de jogo

- 2.4.1. Qualquer tentativa de manipulação do resultado através da utilização de bugs, hacks ou scripts de modo a ter vantagem sobre a equipa adversária é estritamente proibida e poderá resultar na expulsão da equipa ou apenas de membros da equipa, da competição;
- 2.4.2. É proibida a utilização de uma mesma conta de *Riot Games* para ligar o *League of Legends* por mais do que um utilizador;
- 2.4.3. Qualquer alteração no nick name de algum membro da equipa deve ser imediatamente comunicada à organização, caso contrário, a equipa e/ou jogador poderão ser punidos.

### 3. CAMPEONATO

#### 3.1. Partida

- 3.1.1. Para realizarem a partida as equipas devem comunicar entre elas ou através de um organizador;
- 3.1.2. Os jogos serão realizados em modo tournament draft;
- 3.1.3. Será feito apenas 1 jogo por partida (bo1) em fase regular. Em playoffs, serão até 3 jogos (bo3) em todas as fases, com exceção à final que serão até 5 (bo5);
- 3.1.4. A decisão do lado a começar já foi feita previamente ao envio dos horários. Ou seja, a equipa que estiver mencionada primeiro no jogo calendarizado, estará no lado azul/esquerdo, e a outra no lado vermelho/direito.
- 3.1.5. A fase de ban/pick, acontece inteiramente dentro do cliente do *League Of Legends*.

#### 3.2. Jogos

- 3.2.1. Os jogos serão feitos sempre aos Sábados, entre as 17:30 e as 19 (em fase regular), e serão decididos em conjunto com as equipas na fase de playoffs;
- 3.2.2. O calendário completo até o dia 23 de Janeiro de 2021 vai ser entregue às equipas até 48 horas antes do seu primeiro jogo no dia 28 de Novembro de 2020;
- 3.2.3. No caso de um ou mais jogadores se desconectarem, poderão usar as mecânicas disponíveis pelo servidor para meter o jogo em pausa, e esperar de novo a conexão.
  - 3.2.3.1. No caso de se esgotarem as mecânicas de pausa, se ambas as equipas concordarem, podem chamar um membro do staff, para refazer o jogo, com as condições que ambas as equipas acordarem, contudo, será limitado a um novo jogo na mesma, e este sem possibilidade de recomeço.
  - 3.2.3.2. No caso de os problemas de conectividade serem encontrados exatamente antes de qualquer morte, ou qualquer objetivo estar concluído, o jogo pode simplesmente ser recomeçado sem qualquer tipo de problemas, sem necessidade de acordo entre as equipas, apenas mediante aviso à organização/staff.

### 4. HORÁRIOS

- 4.1. Os jogadores deverão apresentar-se na sala de jogo 10 minutos antes do início do mesmo;
- 4.2. Serão colocados até 48 horas antes do início do primeiro jogo, nos canais oficiais da organização (Discord e/ou website e/ou redes sociais da Dot Gaming) os horários, que deverão ser respeitados;
- 4.3. Caso ambas equipas concordem, os jogos poderão começar antes do horário definido. Em caso de discordância, mantém-se o horário estipulado e serão dados apenas 10 minutos de tolerância;
- 4.4. Todas as semanas 1 Partida/Jogo será streamado pela Dot Gaming, ou seja, esse jogo não terá um horário fixo, e será avisado também semanalmente à equipa em questão. Esta partida streamada semanalmente começará imediatamente após o jogo anterior a ser streamado ter terminado, com uma espera estipulada em apenas 10 minutos.

## 5. CONDUTAS GERAIS

5.1. Todo o tipo de falta de respeito ou comportamento antidesportivo, assim como comentários racistas, ofensivos, ou depreciativos, que perturbem o bem-estar de qualquer elemento de uma equipa ou membros do staff, resultará na penalização ou desqualificação de uma ou ambas as equipas;

5.2. As penalizações podem ocorrer em 3 graus:

5.2.1. Anulamento de direito de desempate, dando o resultado positivo do desempate à equipa adversária do jogador/equipa penalizada (leve);

5.2.2. Dedução de uma vitória à equipa envolvida, ou do jogador envolvido (média);

5.2.3. Desclassificação do jogador, ou da equipa envolvida (grave);

5.3. Todas as regras aqui descritas devem ser respeitadas, e qualquer tipo de comportamento mencionado em cima, deve ser registado através de um screenshot e reportado no final do jogo a um membro da organização;

5.4. O primeiro julgamento para atribuição ou não de penalizações, vai ter o critério do senso comum, e a organização tentará sempre através da comunicação resolver qualquer tipo de problema, e só se ainda assim nada estiver esclarecido, serão então usadas as penalizações regulamentadas.

## 6. INFORMAÇÕES ADICIONAIS

6.1. As informações pessoais dos inscritos serão incluídas num ficheiro de dados que é propriedade exclusiva da organização e serão tratados pela organização de acordo com a lei vigente;

6.2. Os inscritos aceitam e consentem a inclusão das suas informações pessoais no ficheiro mencionado;

6.3. Os inscritos aceitam e consentem a cedência gratuita de direitos de imagem, transmissão, logotipos e voz à organização para serem usados exclusivamente em prol do evento;

6.4. É obrigatório que os 2 capitães de equipa, envolvidos em cada jogo, apresentem uma screenshot no final do jogo à organização, de forma a comprovar o resultado;

6.5. A organização tem o poder de modificar regras na existência de situações extrarregulamentares;

6.6. É proibida a transmissão de qualquer jogo por parte de uma entidade, equipa ou pessoa sem autorização da organização uma vez que todos os direitos de transmissão são propriedade da Dot Gaming. A transmissão não autorizada de um jogo poderá resultar na penalização da equipa ou participante(s);

6.7. Nenhuma equipa poderá recusar que os seus jogos sejam transmitidos;

6.8. No caso de existir uma situação não prevista neste regulamento a organização decidirá no momento a melhor forma de proceder;

6.9. A organização reserva-se no direito de alterar o regulamento, em qualquer momento e sem aviso prévio;

6.10. A Administração e a Organização do Torneio têm o direito de alterar e aplicar qualquer nova regra antes e durante a duração do Torneio;

6.11. A participação no torneio está dependente da aceitação dos termos e condições referidas neste regulamento;

## 7. AVISO

7.1. Aos participantes, pedimos que leiam atentamente todo o regulamento e que compreendam que este serve de orientação para assegurar o bom funcionamento do torneio, pelo que, em casos extremos, a organização tem o direito de alterar estas regras;

7.2. Este regulamento é propriedade da Dot Gaming, e é protegido pelas leis de direitos autorais. É expressamente proibido a sua cópia, reprodução, utilização, modificação, venda, publicação, distribuição ou qualquer outro uso, na totalidade ou em parte sem autorização nossa por escrito. Excetuam-se a esta interdição os usos livres autorizados por lei, nomeadamente o direito de citação, desde que claramente identificada a sua origem;