



REGULAMENTO

REGULAMENTO



AUTHORIZED GAMES CLASS



CSManager



apes

Associação Portuguesa Esports



Inscrição e Participação

- 1- No máximo poderão inscrever-se 16 escolas.
- 2- Caso existam mais de 16 inscrições serão inscritas as que puderem ser aprovadas por ordem de inscrição
- 3- Caso a escola tenha um clube de esports oficializado, terá lugar cativo.
- 4- Será apenas permitida uma equipa por escola. A equipa deverá ter entre 5 a 10 membros.
- 5- A inscrição é feita através de formulário presente em <https://dotgaming.pt> na aba “Inscrição” dentro de “Competições Dot Gaming | Torneio Interescolas”, ou neste [link](#).
- 6- A inscrição deverá ser feita por um professor responsável, ou excecionalmente, por um aluno com autorização da Direção.
- 7- As inscrições abrem dia 6 de Junho e fecham dia 15 de Julho às 23:59.
- 8- Podem ser feitas alterações à inscrição para adicionar ou retirar alunos da equipa conforme necessário, até ao dia 18 de Julho.
- 9- Após o dia 18 de Julho, podem ser feitas alterações entre cada jornada, limitado a uma alteração por jornada, sendo o limite 23h59 do dia anterior.
- 10- O aluno deve estar matriculado numa escola ou estabelecimento de ensino em Portugal, no ensino secundário, terceiro ciclo, ou equivalente, de qualquer curso científico-humanístico ou profissional, no ano letivo 2020/2021.
- 11- A equipa deve ser composta por alunos da mesma Escola, ou excecionalmente, para completar equipa, de alunos de Escolas diferentes dentro do mesmo agrupamento.
- 12- Ao participar no evento consente que a organização recolha dados como a voz, imagem, gameplay e outros, para fins de publicidade e transmissão.
- 13- Ao participar no evento, certifica que tem autorização do seu encarregado de educação, ou que é maior de idade.
- 14- Ao participar no evento o participante está a certificar que tem autorização da respetiva Direção para utilizar o logotipo e nome da Escola e para a representar oficialmente.
- 15- Ao participar no evento o participante está a concordar com este regulamento.

Conduta

- 16- As decisões do staff são finais. Deve respeitá-las de acordo com este regulamento.
- 17- O participante deve cumprir o princípio do fair-play e do desportivismo, mantendo ambiente cordial para com colegas, staff e oponentes.
- 18- É expressamente proibido qualquer tipo de *match-fixing*.
- 19- É expressamente proibido qualquer tipo de *account-sharing*, o jogador inscrito é o único que pode jogar nessa conta.
- 20- É proibido transmitir os jogos do evento sem autorização prévia. A organização reserva todos os direitos à transmissão dos jogos.
- 21- Nenhuma equipa poderá recusar que o seu jogo seja transmitido.
- 22- É expressamente proibido qualquer tipo de discriminação racial, de identificação ou orientação sexual, de religião, nacionalidade, etnicidade e outros.
- 23- É proibido incorrer em fraude e mentir ou falsificar qualquer documento, resultado, declaração, etc.
- 24- As penalizações podem ocorrer em 3 graus:

- a. Anulamento de direito de desempate, dando o resultado positivo do desempate à equipa adversária do jogador/equipa penalizada (leve);
- b. Dedução de uma vitória à equipa envolvida, ou do jogador envolvido (média);
- c. Desclassificação do jogador, ou da equipa envolvida (grave);

Calendário e Formato

- 25- A data de início é dia 18 de Julho e a data de fim é dia 30 de Julho.
- 26- A competição está dividida em fase de grupos e *play-offs*.
- 27- No caso de um ou mais jogadores se desconectarem, poderão usar as ferramentas de pausa para ganhar tempo até à reconexão.
- 28- Caso a desconexão tenha acontecido exatamente a meio do jogo, o mesmo será recommençado e simulado de igual forma ao anterior até aquele momento. Caso contrário, ou ambas as equipas chegam a um acordo, ou será dada a vitória à equipa que não se desconectou, sendo que a contagem de rondas será igual ao resultado no final da ronda de desconexão.
- 29- As equipas só poderão jogar às horas indicadas e após luz verde do staff quando a partida for transmitida.
- 30- Em caso de empate dentro do grupo, serão seguidos os seguintes critérios, por ordem de prioridade:
 - a. Confronto direto (a equipa que tiver ganho à outra irá passar).
 - b. Diferença de rondas (rondas ganhas – rondas perdidas) entre todas as partidas.
 - c. Rondas Ganhas.
 - d. Rondas Perdidas.
- 31- A fase de *ban/pick*, acontece inteiramente através da plataforma Face It:
 - e. Fase de grupos (bo1) – 6 *bans* à vez, jogando o mapa que sobra.
 - f. *Play-offs* (bo3) – 2 *bans* à vez, um *pick* de cada equipa, 2 *bans* à vez e o mapa que sobra é o *decider*.
 - g. A *map pool* é: *Dust 2*, *Vertigo*, *Mirage*, *Overpass*, *Inferno*, *Ancient*, *Nuke*.
- 32- 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, assumindo que a vitória é 8 rondas a 0.
- 33- Os horários das respetivas partidas serão dados às equipas antes do início da competição, salvo mudanças.
- 34- Poderão ser feitas mudanças aos horários com consentimento da organização e das equipas envolvidas.

Fase de Grupos

- 35- As datas da fase de grupos são de 18 a 27 de Julho.
- 36- As equipas inscritas serão divididas igualmente em até 4 grupos de até 4 equipas.
- 37- Os grupos serão decididos por sorteio aleatório.
- 38- As partidas seguem o formato *round-robin* a duas voltas; cada equipa jogará contra cada outra equipa do seu grupo duas vezes, num total de 6 partidas por equipa.
- 39- As partidas são disputadas à melhor de 1 jogo.

Play-offs

- 40- As 4 melhores equipas entre todos os grupos passarão aos play-offs.
- No caso de existirem 4 grupos, irão passar as equipas com mais vitórias nos seus grupos.
 - No caso de existirem 3 grupos, irão passar as equipas com mais vitórias nos seus grupos e as segundas melhores dos grupos irão fazer um *round-robin* passando a melhor.
 - No caso de existirem 2 grupos irão passar as duas equipas com mais vitórias nos seus grupos.
- 41- A data dos playoffs é dia 30 de Junho.
- 42- Os play-offs seguem o formato *single elimination bracket*; as 4 equipas irão disputar partidas contra outra equipa e a equipa perdedora é eliminada, a equipa vencedora avança até à próxima ronda.
- 43- Não existirá jogo para decidir entre 3º e 4º classificado.
- 44- As partidas são disputadas à melhor de 3 jogos.

Comunicação e Informação

- 45- Os jogadores devem seguir as redes sociais do evento para estarem informados sobre o mesmo.
- Twitter – <https://twitter.com/Interescolasdot>
 - Instagram – <https://www.instagram.com/interescolasdot>
 - Facebook – <https://www.facebook.com/interescolasdot>
 - Discord – <https://discord.gg/J9uutVR4GK>
- 46- Os jogadores têm obrigatoriamente de estar inscritos na HUB da Faceit: <https://www.faceit.com/pt/inv/qTNnv60>
- 47- Qualquer falha de informação devido ao incumprimento da regra anterior é responsabilidade do jogador/equipa.
- 48- Para melhor organização os jogadores deverão utilizar o Discord da competição para comunicar diretamente com o staff e entre os mesmos durante os jogos.
- 49- Os jogadores deverão obrigatoriamente utilizar o Discord da competição para fazer a chamada durante o jogo.
- 50- Será apenas permitida uma pessoa de fora na chamada da partida durante o jogo, apresentada previamente.
- 51- A equipa poderá designar um capitão para ser responsável pela comunicação entre a mesma e a organização.
- 52- A organização poderá pedir vídeos ou imagens de um ou mais jogadores da equipa para fins promocionais (p. ex.: entrevistas, anúncio *match-day*, anúncio *roster*).
- 53- Para mais informação consultar <https://dotgaming.pt> ou contactar, suporte@dotgaming.pt ou 968 968 290 | 912 259 093.

Premiação

- 54- A premiação do 1º classificado são 5 ratos Logitech Pro Hero Gaming e uma aula pro da Authorized Games Class para a equipa.
- 55- A premiação do 2º classificado são 3 bundles de jersey + máscara da EGN.

- 56- A premiação do MVP de cada dia de fase de grupos é uma aula intermedia da Authorized Games Class.
- 57- A premiação do MVP da competição é uma jersey dos Caretos.
- 58- A premiação está sujeita a aumentos.
- 59- A premiação será entregue à Escola ou seu representante.
- 60- A Escola decidirá o que fazer com a premiação.
- 61- A equipa e Escola vencedoras ganham o título de “Campeã CS:GO Novo Atalho Interescolas Esports”.
- 62- A equipa e Escola em 2º Lugar ganham o título de “Runner - CS:GO Novo Atalho Interescolas Esports”.

Outros

- 63- A organização reserva o direito de alterar o presente regulamento a qualquer momento sem aviso prévio.
- 64- Situações não previstas no regulamento serão resolvidas no momento pelo staff seguindo a regra do bom senso.
- 65- Caso exista alguma queixa, incumprimento ou feedback este pode ser dirigido a suporte@dotgaming.pt

