

1ª LIGA X
BATTLEFIELD V
REGRAS



1 – RESTRIÇÕES DE ARMAS E ACESSÓRIOS

1.1 - ARMAS:

1.1.1 – Assalto:

Fuzil de Assalto		Fuzil Semiautomático	
Proibida	Permitida	Proibida	Permitida
	Strumgewehr 1-5	Gewehr 43	
	M1907 SF	Carabina M1A1	
	StG 44	Turner SMLE	
	Ribeyrolles 1918	Selbstlader 1916	
		Gewehr 1-5	
		Ag m/42	
		MAS 44	
		Karabin 1938M	

1.1.2 – Médico:

Submetralhadora		Carabina de Ferrolho	
Proibida	Permitida	Proibida	Permitida
	STEN	M28 con Tromboncino	
	Suomi KP/-31	Carabina Commando	
	MP40		
	MP28		
	EMP		
	MP34		
	M1928A1 (Tommy Gun)		
	ZK-383		
	MAB 38		

1.1.3 – Suporte:

Metralhadora Leve		Metralhadora Média	
Proibida	Permitida	Proibida	Permitida
	KE7	S2-200	
	LS/26	MG 34	
	Bren	MG 42	
	Lewis	VGO	
	FG-42	Metralhadora M1922	

Espingarda	
Proibida	Permitida
12G Automática	
M30 Drilling	
M1987	

1.1.4 – Batedor:

Fuzil de Ferrolho		Fuzil Auto-recarregável	
Proibida	Permitida	Proibida	Permitida
	Lee-Enfield No.4 Mk I	RSC	
	Gewehr M95/30	SELBSTLADER 1906	
	Krag-Jørgensen	Modelo 8	
	Kar98k	ZH-29	
	Fuzil Ross Mk III		

Pistola Carabina		Fuzil Antimaterial	
Proibida	Permitida	Proibida	Permitida
Carabina P08		Fuzil AT Boys	
		Panzerbuchse 39	

1.1.5 – Secundárias:

- Todas as Armas Secundárias são permitidas para uso.

1.1.6 – Armas Brancas:

- Todas as Armas Brancas são permitidas para uso.

1.1.7 – Estacionárias e/ou Rebocáveis:

Fixas e Estacionárias	
Proibida	Permitida
FlaK 38 (Móvel/Fixa)	
PaK 40 (Móvel/Fixa)	
QF 6 pdr (Móvel/Fixa)	
Tripé M. P. Vickers (Fixa)	
Tripé MG34 (Fixa)	

1.2 - GADGETS:

1.2.1 – Acessórios:

Acessórios	
Proibida	Permitida
S 35 Bouncing Betty (Mina AP)	Caixa de Munição
Dinamite Adesiva	Bolsa de Munição
Spawn Beacon	Caixa Médica
Sinalizador/Pistola Flare	Bolsa Médica
Chamariz de Batedor (Sniper Decoy)	M49 Spotting Scope
Tellermine (Mina AT)	Panzerfaust 100
	PIAT
	SMLE Smoke Grenade Launcher
	Rifle de Granada

1.3 - GRENADAS:

1.3.1 - Granadas e Arremessáveis:

Granadas e Arremessáveis	
Proibida	Permitida
Faca de Arremesso/Throwing Knife	No. 36 Frag Grenade
	M18 Smoke Grenade
	No. 76 Incendiary Grenade
	No. 74 Sticky Grenade
	Geballte Ladung
	No. 69 Impact Grenade

1.4 - VEÍCULOS:

1.4.1 – Tanques:

- Todos tanques de combate são proibidos para o uso.

1.4.2 – Veículos:

- Todos veículos de combate e/ou transporte são proibidos para o uso.

1.5 - REFORÇOS:

1.5.1 – Reforços de Esquadrão:

Reforços do Esquadrão	
Proibida	Permitida
Artilharia Setorial	Suprimento Aéreo
Foguete JB-2 / Foguete V-1	Barragem de Fumaça

1.6 - NOVAS ARMAS DO CURSOS DA GUERRA:

Novas armas são proibidas até que estejam disponíveis para compra por todos através de moedas do jogo.

Isso significa que até que novas armas estejam disponíveis apenas através de desafios semanais, elas não poderão ser usadas em partidas.

2 - MAPAS

- ❖ Arras
- ❖ Hamada
- ❖ Rotterdam
- ❖ Fjell 652
- ❖ Al Sundan
- ❖ Devastation
- ❖ Narvik

Todos os mapas estarão disponíveis. Ficando o primeiro mapa para organização das equipes e aquecimento e o próximo iniciará o confronto.

Mapas novos lançados durante a liga serão analisados e discutidos entre a organização e os líderes dos clãs.

IMPORTANTE:

É estritamente proibido o uso de gliches nos mapas.



3 - CONFIGURAÇÕES DO SERVIDOR

INSTRUÇÕES:

Como usar um servidor público para jogo competitivo:

1. Os líderes de Pelotão devem criar e formar suas equipes. Clicando com o botão "RT" no menu do Battlefield. Os demais membros devem aceitar o convite e aguardar.
2. No menu principal escolha a opção "JOGAR", logo escolha a opção "MULTIPLAYER", neste, escolha a opção "CONQUISTA DE PELOTÃO" no Menu lateral direito.
3. Em um movimento sincronizado entre os 4 líderes de pelotão, todos devem pressionar o botão "JOGAR". É sugerido formar um grupo na live com os líderes para sincronizar esta ação.
4. Caso os Pelotões iniciem misturados e/ou em times separados, o time que tiver menor número de membros deve mudar de lado.
5. Para a mudança é recomendado que apenas um membro crie um segundo esquadrão e envie o convite para os demais. Assim que o segundo líder conseguiu entrar no lado correto, o primeiro pode regressar ao seu pelotão e o segundo continua com o convite para os seus membros.
6. Em seguida, espere que seus oponentes estejam prontos, certifique-se de que eles estejam em esquadrões de 4, então no próximo mapa o jogo começa. Servindo este primeiro mapa somente para aquecimento e distração.

IMPORTANTE:

NOTA 1:

Não se junte ao servidor procurando por ele, assim você pode acabar na equipe adversária, juntando-se ao seu time, garantindo que você estará do mesmo lado.

NOTA 2:

Se jogadores aleatórios participarem, a melhor maneira de se livrar deles é enviando mensagens para eles ou convidando para o grupo e lhes pedindo educadamente para deixarem o servidor.

No entanto, isso pode nem sempre ser possível, caso em que você só terá que gerar armadilhas para os jogadores aleatórios.

Exemplo: Se houver 2 aleatórios no time aliado e os oponentes estarem completos, peça para ninguém aliado nasça/apareça/respawning. Uma vez que será 8v2, deve ser relativamente simples e, eventualmente, todos eles vão sair. Quanto mais os aleatórios perderem, mais fácil será.

Já que é difícil para alguns serem legais, aqui está a mensagem que sugerimos usar:

"Olá, você pode, por favor, deixar o servidor para que possamos usá-lo para um jogo entre clãs? Desde já fico grato pela sua compreensão"

Ser rude levará aos resultados menos favoráveis.

4 - PARTIDA & PONTUAÇÃO

4.1 - CONQUISTA DE PELOTÃO

Conquista de Pelotão/Squad Conquest consiste em capturar e defender as bandeiras. Em um confronto de 8 contra 8.

4.2 - PARTIDAS DO MD3

- Cada mapa é contado como uma partida num melhor de três (MD3). Para ganhar um mapa/partida, sua equipe deve ter o maior número de tíquetes restantes depois do final da partida e/ou tempo de jogo.
- Sua equipe deve ganhar 2 dos 3 mapas para vencer o confronto.
- Mesmo que sua equipe já esteja vencendo 2 dos 3 mapas em uma partida, o terceiro e último mapa/partida ainda deve ser jogado na íntegra.

4.3 - EMPATES

Se o seu time estiver jogando em uma partida de Melhor de 3 e surgirem as situações a seguir, a partida será contada como empate.

Corresponde em um empate se:

- O Time A ganha um mapa/partida, o Time B ganha outro mapa/partida e o terceiro mapa restante fica empatado.
- O Time A ganha o primeiro mapa/partida, empatam no segundo e o Time B ganha o terceiro mapa/partida, isso é considerado um empate.
- Ou qualquer combinação dos itens acima.

NÃO é empate se:

- Qualquer combinação que corresponda à um time ter a vantagem de um mapa/partida ganho à mais, não pode ser considerado empate.

4.4 - CRITÉRIOS DE EMPATE E/OU VITÓRIA TÉCNICA

- **De 150 a 100 - Início da Partida**

Diferença dos tickets restantes maior e/ou menor que 50%
Reinício do 0 da partida no próximo mapa.

- **De 99 a 50 - Meio da Partida**

Diferença dos tickets restantes maiores que 50%
É anotada a diferença e contabilizada no próximo mapa.

Diferença dos tickets restantes menor que 50%
Reinício do 0 da partida no próximo mapa.

- **De 49 a 0 - Fim da Partida**

Diferença dos tickets restantes maiores que 50% - Ex.: 51 x 25
É anotada a diferença e contabilizada no próximo mapa.

Diferença dos tickets restantes menor que 50% - Ex.: 49 x 25
Empate técnico entre clãs no confronto.

Obs.: Só é válido caso entre um player aleatório na partida. Caso contrário o jogo continua normal mesmo que um clã esteja com um player a menos.

4.4 - PONTUAÇÃO

- Ganhar o confronto = **3 pontos**;
- Empatar o confronto = **1 ponto**;
- Perder o confronto = **0 pontos**.

5 - JOGOS

5.1 - ORGANIZAÇÃO

- Cada equipe deve comunicar sua disponibilidade com o seu oponente.
- Quando as duas equipes concordarem com a data e a hora em que ambas jogarão, confirme os detalhes de sua partida.

Nota: As regras acima devem ser informadas à organização com pelo menos 72 horas de antecedência para que seja preparada a partida.

5.2 - DIA DA PARTIDA

- As equipes devem ter um de seus representantes nos bate-papos 30 minutos antes do início do jogo para comunicar quais jogadores convidar com o outro time e verificação da comissão de ética.
- As equipes têm um máximo de 15 minutos após o horário programado para que todos os seus jogadores participem do respectivo servidor usado no primeiro mapa da partida e prontos para jogar.

5.3 - ACIDENTES DO SERVIDOR

No caso de um servidor cair/travar durante uma rodada, use o seguinte procedimento:

- Se o servidor travar DURANTE a primeira partida, a rodada deve ser totalmente repetida.
- Se o servidor travar DURANTE o segundo ou terceiro mapa, as equipes serão obrigadas a reiniciar o confronto a partir do mapa onde houve a falha e continuar a contagem das partidas anteriores.

5.4 - ACIDENTES DO JOGADOR

No caso de um jogador cair/travar durante uma rodada, por favor use o seguinte procedimento:

- Se um jogador se desconectar antes do início da partida, a partida não deverá ser iniciada até que o membro consiga restabelecer a conexão.
- Se um jogador se desconectar enquanto o mapa estiver em jogo, o jogador deve voltar ao mapa o mais rápido possível.
- Caso entre um player aleatório, esta partida passa a ser desconsiderada e a rodada volta no próximo mapa que a equipe estiver completa.

5.5 - CONTESTAÇÃO

- Se o time perdedor quiser contestar o resultado, ele deve fazê-lo dentro de 24 horas após o término da partida.
- Qualquer contestação de resultado deve ser feita com provas (prints de tela/gravações) oficiais do Xbox Live. Fotos da TV não serão considerados.

6 - INSCRIÇÕES

6.1 - NÚMERO

- Cada equipe deverá inscrever um número mínimo de 10 players e o máximo de 16;
- Será aceita somente a line de 8 jogadores por equipe, ficando o restante dos players escalados como reservas.

6.2 - FICHA

- A ficha de inscrição deverá ser preenchida por cada líder, ficando ele responsável pela sua equipe;
- A ficha deve ser preenchida na íntegra com todos os dados de cada membro.
- Cada player inscrito estará de acordo com o TERMO DE CESSÃO DE USO DE IMAGEM anexado a ficha de inscrição.
- A Organização do Evento (LIGA X) se isenta de toda e qualquer responsabilidade das imagens apresentadas nas câmeras e vídeo-chamadas dos membros participantes do evento.



7 - FISCALIZAÇÃO

7.1 – ACOMPANHAMENTO AO VIVO/LIVE

- Será feita pela comissão de ética do campeonato em tempo real;
- Cada membro é responsável por sua transmissão, bem como de tudo que será exibido pela sua câmera.
- Cada clã poderá indicar de 1 a 2 membros adversários para esse monitoramento ao vivo durante a transmissão do confronto;
- Caso não seja indicado a comissão decide os players que serão acompanhados via vídeo-chamada.

7.2 - REALTIME/HANDCAM/CONFERÊNCIA

- Todos os players/jogadores são obrigados a fazer a vídeo conferência com a comissão de ética durante toda a partida;
- Todos os membros devem transmitir ao vivo sua handcam;
- Serão indicados membros de clãs participantes da liga para acompanhar a fiscalização de cada confronto, garantindo a imparcialidade.
- Antes do início do confronto é feita toda a verificação de cada player;
- O player deverá mostrar todo console, parte da frente, laterais e de trás (conferência das portas USB);
- Se houver algum fone ou controle que só funcione conectado, deverá mostrar ambos com ênfase, no caso do controle desde a saída do USB até a conexão no joystick;
- Após o procedimento de verificação, e ainda ao vivo, posicionar a câmera para uma posição que filme a TV/Monitor, o console e as mãos jogando;
- Se a videoconferência cair no meio da partida, o jogador deverá parar de jogar imediatamente e reestabelecer a conexão. Quando a transmissão voltar, o jogador terá obrigatoriamente que fazer a toda verificação inicial novamente, mostrando o console frente e atrás dando ênfase nas portas USB.

7.3 - CONTROLES

Serão aceitos os controles:

- Original (Microsoft);
- Original Edição Especial (Microsoft);
- Elite Dualshock (Microsoft);
- Elite Series 2 (Microsoft);
- Scuf Adaptado (Stelf);
- Scuf Adaptado (GG Controles);
- Scuf Adaptado (Evzen);
- Scuf Adaptado (Dash);
- Wolverine Ultimate (Razer);

8 - PENALIDADES

- Se uma equipe violar uma restrição de Armas / Gadgets / Veículos / Reforços, o mapa/partida em que o item foi usado será perdido e não o confronto inteiro;
- Se for comprovado uso de outro tipo de controle e/ou acessórios que não são permitidos nas regras, controle turbo ou periféricos **a equipe** será desclassificada e removida do campeonato e a vitória será dada de imediato a equipe adversária;
- As equipes serão obrigadas a relatar e fornecer provas de qualquer infração de regra no final do mapa/partida em que a infração ocorreu. Não podendo este usar a transmissão oficial como prova e não fazer isso pode anular qualquer penalidade para a equipe adversária.
- O membro que for pego tentando burlar as regras pode sofrer consequências graves também dentro do seu esquadrão (Clã).



REFERÊNCIAS:

<https://league.esport-battlefield.com/>

<https://battlefieldcommunityleague.com/>

<https://www.facebook.com/yag.bf>

<https://www.facebook.com/LigaFairPlayBattlefield/>

AGRADECIMENTOS:

Agradecimento a todos os clãs participantes da primeira Liga X, que ajudaram na confecção das regras e acreditam na possibilidade de um jogo limpo e justo entre os players, visando a transparência e união entre a comunidade Battlefield™.

Ananda - Nanda Roots - [BF] Brazilian Force

Brendon - MALs SanTs - [MALs] MALs

Dieison - Dino2018Machado - [AS] Alpha Squad

Herson - EvilSchlutens - [FURY] Fury of the Killers

João Vítor - Ghost RaMmsfan - [ITA] Infantaria de Táticas Avançadas

Rafael - BOA MORTE FPS - [DIRE] Diretoria

Ronaldo - Jake Delt4 - [LOBO] Alcateia Alpha



LICENÇAS:

Copyright © LIGA X.

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.3 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".

