

REGULAMENTO

Legion Challenge 2017

1 Regras gerais

1.1

Este regulamento está sujeito a mudanças sem aviso prévio, então verifique com frequência. Em alguns casos extremos, as regras poderão sofrer alteração após o início do torneio.

1.2

Será permitido que os times utilizem chat de grupo durante as partidas.

1.3

Usuários serão proibidos de compartilhar informações de contas. Isso inclui, mas não é limitado a: nomes de usuários, senhas, *tag* de jogador, contas de e-mail, etc. Se outra pessoa acessar sua conta, a ocorrência será analisada pela administração do campeonato e o jogador poderá ser desqualificado do campeonato, isso inclui passar sua senha para outros jogadores recuperarem sua *tag* de jogador.

1.4

Para ser eleito a premiação, todos os times necessitam jogar suas partidas inteiramente. Se um dos times deixar a competição em qualquer momento, eles abdicam de todo e qualquer direito de receber qualquer premiação.

1.5

Em caso de atrasos (20 minutos de tolerância), o time que estiver atrasado será **punido** (a punição será definida durante o torneio). Em caso de atraso longo a partida poderá ser remarcada de acordo com a disponibilidade da organização do torneio.

1.6

A participação no campeonato constitui de total e incondicional acordo com as regras deste documento e regras oficiais de uso do jogo, sendo as finais e interligadas de todas as maneiras.

1.7

Linguagem abusiva a outros jogadores dentro da competição e/ou administrador não será tolerado de nenhuma forma. Isso inclui escrever mensagens ou comentários verbais dentro e fora das partidas. Isso poderá resultar em desqualificação no campeonato.

1.8

A comunicação oficial do torneio por meio dos administradores e competidores será por e-mail, a organização do campeonato será via Discord. O representante (capitão) deverá consultar sua caixa de entrada e acompanhar o Discord, para tornar a comunicação mais efetiva e manter-se sempre atualizado sobre os próximos passos do torneio.

1.9

A organização tem o direito de alterar o início e o fim de eventos conforme fatores internos ou externos.

1.10

Os administradores se reservam no direito de reproduzir ou fazer o upload de todas as demos dos jogos realizados.

2 Orientações de competição

Esse item possui as regras de jogo e conduta.

2.1

Nos esforçamos para assegurar que todas as regras sejam claras e de alcance de todos os participantes, porém pode ocorrer casos em que times sintam necessidade de mais orientações, para tal, é só entrar em contato com um dos administradores do torneio por e-mail league.ops@webedia-group.com

2.2

É esperado que todos os competidores envolvidos no campeonato conheçam e entendam todas as regras. Alegar desconhecimento da regra não é motivo para o descumprimento da mesma.

2.3

Qualquer regra sendo quebrada pode levar a punição. Essa ação será de critério dos administradores envolvidos, e a situação será levada em conta. O descumprimento das regras pode levar à, mas não limitado a, *kicks*, suspensão permanente ou temporária.

2.4

As inscrições devem ser enviadas para o e-mail de convite antes das inscrições serem encerradas.

2.5

Sua *tag* de jogador deve corresponder à exibida na lista da equipe. É responsabilidade de ambas equipes verificar listas antes de uma partida, qualquer problema deve ser relatado a um administrador.

2.6

Se uma *tag* de jogador for incorreta, esse jogador não deverá jogar e o time deverá continuar.

2.7

Se uma arma suspensa for usada, isso irá resultar em desistência dos rounds em que foram usadas.

2.8

Todos os participantes na Legion Challenge 2017 devem seguir os padrões mais altos de conduta e manter o espírito esportivo. Racismo não será tolerado. Se o racismo ocorrer,

então tomaremos atitudes contra o autor. Ser abusivo em qualquer âmbito, para um jogador ou um administrador, também irá resultar em uma ação disciplinar a ser estabelecida pela ocorrência.

2.9

Usando um item restrito irá resultar em desistência do round.

2.10

Solicitamos que todos os jogadores apareçam *offline* na *steam* e coloquem suas listas de amigos em privado durante o campeonato.

2.11

Depois que a partida for criada, só jogadores dos dois times e o administrador poderão entrar na mesma.

2.12

Coachs são permitidos para apenas observar o time.

É permitido que cada equipe tenha um coach acompanhando as partidas nos servidores.

Os coaches deverão digitar no console o comando "coach ct" ou "coach t" de acordo com o lado da sua equipe. Apenas coaches registrados no time na Gamers Club e com a tag "(COACH CT) nick" ou "(COACH TR) nick" podem ficar no servidor da partida. O coach fica com este nick automático após utilizar o comando. O coach precisa ser um membro Premium Gamers Club para utilizar o modo "coach". Em caso de problemas com a internet do coach, desconexão, etc. deverá o mesmo aguardar a sua equipe pausar a partida para entrar no servidor e utilizar o comando "coach" novamente. Caso o coach permaneça no modo ESPECTADOR ao invés do modo COACH durante parte de um round ou mais rounds a equipe adversária tem o direito de pausar a partida.

Se a equipe não solicitar no momento ocorrido o resultado não será revertido, pois entende-se que as equipes aceitaram o fato.

2.13

Se um jogador sofrer de *lag* durante o jogo nos primeiros 30 segundos ou antes da primeira morte, o jogo pode ser reiniciado. Se um jogador sofrer de *lag* depois dos primeiros 30 segundos ou depois da primeira morte, o jogo deverá continuar e o player com *lag* poderá reconectar ao jogo. Se todos os jogadores do mesmo time sofrerem de *lag*, o time deve desistir do jogo.

2.14

Qualquer forma de *cheating*, *glitching*, abuso de mecânicas do jogo ou comportamento antidesportivo irá resultar em suspensão do time.

2.15

O administrador reserva-se o direito de transmitir qualquer jogo nesta competição. Se a partida de sua equipe for escolhida, você deve cooperar plenamente com a equipe que está em sua partida.

2.16

Se alguma das Configurações Gerais / Mapa estiver incorreta, o mapa deve ser parado imediatamente e reiniciado com as configurações corretas.

3 Mapas

3.1

de_inferno
de_nuke
de_mirage
de_cache
de_overpass
de_cobblestone
de_train

4 Especificações de partida

4.1

Nenhum *warm-up* ou modo praticar será permitido uma vez que a primeira partida começar.

4.2

Se a partida for jogada antes do tempo programado, não será considerado *warm-up* e irá contar como pontuação oficial

4.3

As equipes devem ter pelo menos 5 jogadores presentes para iniciar um jogo. A equipe perde a partida automaticamente, se não possuir pelo menos 5 jogadores presentes por 15 minutos após a hora oficial de início do jogo.

4.4

Para obter ajuda com um problema de no show, você deve entrar em contato com o administrador até 15 minutos da hora oficial marcada do jogo.

4.5

Se você suspeita que a equipe adversária está trapaceando, usando as armas erradas, *glitching* etc. Você deve entrar em contato com o administrador com a prova da acusação. As acusações de "*glitching*" devem ser apoiadas por vídeo-prova.

5 Regras específicas

5.1

Partidas melhor de um

Os time devem vetar os mapas pela Plataforma Gamers Club de maneira alternada até que reste um mapa a ser jogado.

5.2

Para Melhor de 3

Time A veta um mapa;

Time B veta um mapa;

Time A escolhe um mapa (o lado será decidido em uma disputa de round faca);

Time B escolhe um mapa (o lado será decidido em uma disputa de round faca);
Time A veta um mapa;
Time B veta um mapa;
Em caso de empate será utilizado o mapa restante para a terceira partida (o lado será decidido em uma disputa de round faca).

5.3

Time A veta um mapa;
Time B veta um mapa;
Time A escolhe um mapa (o lado será decidido em uma disputa de round faca);
Time B escolhe um mapa (o lado será decidido em uma disputa de round faca);
Time A escolhe um mapa (o lado será decidido em uma disputa de round faca);
Time B escolhe um mapa (o lado será decidido em uma disputa de round faca);
Sobrou o último mapa

5.4

Quando necessário a equipe deve utilizar o comando “!pause” que paralisará a partida no próximo *freezetime*. Os jogadores devem anunciar a razão do pause no chat do discord. É permitido o uso de 1 pause tático de 3 minutos por lado para cada equipe. É permitido o uso de 1 pause técnico de até 10 minutos por partida para cada equipe. Caso a equipe abuse da função pause, o administrador poderá punir o time.

5.5

O uso intencional de *bugs*, *glitches* ou erros do jogo serão avaliados pela Diretoria de Torneios e a equipe será penalizada com a vitória do oponente por 1x0.

5.6

O jogador não é obrigado a gravar POV, acusações de *cheating* serão analisadas pela demo da partida. O administrador do campeonato pode eventualmente solicitar que determinados jogadores gravem sua POV para análise e caso não entreguem a POV em até 1 hora após a partida o resultado da partida será revertido para 1x0.

5.7

Os jogos deverão ser jogados em sequência.

6 Guideline dos times

6.1

É responsabilidade do time garantir que todos os jogadores estão aptos a jogar e participar na competição e não ter nenhuma conta suspensa

6.2

É responsabilidade do jogador não jogar por mais de um time na competição.

6.3

É responsabilidade do time garantir a conduta de todos os jogadores de sua equipe.

6.4

É responsabilidade do capitão do time organizar os jogadores no lobby antes do jogo começar. Qualquer abuso desta regra (ex. atrasar jogos) resultará em desqualificação.

7 Conduta

7.1

Qualquer jogador que for pego trapaceando/roubando para ter uma vantagem sobre o adversário, irá ser suspenso de todos os jogos e torneios futuros da Legion Challenge 2017. Os administradores da Legion Challenge 2017 vão avaliar o caso e os jogadores serão suspensos por períodos maiores que um mês e o caso poderá ser reavaliado por um administrador da Legion Challenge 2017, caso exista a possibilidade do jogador ser readmitido. Se um jogador for pego trapaceando/roubando sua equipe deverá parar de jogar e perder a partida em andamento. A Legion Challenge 2017 não vai conduzir nenhuma investigação para tentar achar jogadores trapaceando/roubando.

7.2

Jogadores são esperados a competir de forma profissional. Entregar partidas, deixar partidas sem motivos aparentes, ou demonstrar falta de esforço será reconhecido como uma violação no código de condutas e resultará em desqualificação do time.

7.3

Consequências para jogadores e times ao se comportarem de maneira abusiva, abusando de *bugs*, modificando seu jogo, roubando/trapaceando, ou qualquer conduta que não condiz com o torneio, será sujeito a qualquer das sanções abaixo:

- a. Primeira ofensa, Jogador advertido.
- b. Segunda ofensa, 2 semanas de suspensão para o jogador(es) envolvidos.
- c. Se um ou outro jogador da mesma equipe decidirem sair da equipe durante o torneio, a equipe tomará uma advertência e os jogadores serão suspensos por pelo menos 2 semanas
- d. Qualquer outra futura ofensa resultará na remoção permanente do time da competição

7.4

Se jogadores forem pegos abusando da mecânica do jogo para ganhar vantagem de forma considerada antidesportiva pelos administradores, resultará em uma revisão da partida pelo administrador e será feita uma recontagem apropriada em respeito daquele jogo. Isso irá incluir, mas não limitado a anulação dos resultados das partidas e vitórias concedidas por padrão, desconto de pontos, jogador ou equipe temporariamente ou permanentemente suspensos.

7.4a

Para evitar dúvidas, isso inclui matar companheiros de time de propósito ou cometer suicídio para reabastecer os suprimentos de granadas e granadas especiais. Se um time suspeitar que a oposição está fazendo isto, eles devem imediatamente contatar um administrador que irá anular o resultado do jogo ou mapa sob provas apresentadas.

8 Pontos de Penalidade

8.1

Definições e alcance dos pontos de penalidade

Advertências são dados quando ocorrem violações nas regras do torneio. Elas podem variar dependendo do incidente em questão.

8.2

Pontos de penalidade

São dados por infrações como falta de declaração da partida, falta de informação nas contas dos times ou material relacionado ao mesmo, etc. Se um time acumula cinco advertências eles serão desqualificados imediatamente do Legion Challenge 2017. Certas infrações podem ser caracterizadas como desclassificação instantânea. Vide **2.15**

8.3

Execução pontos de penalidade

Pontos de penalidade maiores e menores não são exclusivos e podem ser dados de acordo com a percepção da administração do campeonato

8.4

Pontos de penalidade fora do torneio.

Suspensão em outras ligas ou pontos de penalidade recebidos em outros torneios e ligas do Legion Challenge 2017 normalmente não se aplica o Legion Challenge 2017 de CS:GO, a única exceção é quando o jogador ou time foi punido por usar *cheats*. Algumas outras formas de conduta inadequada como *ringing/faking* e/ou insultos serão analisados pela organização e liberados dependendo da severidade do mesmo.

9 Administradores Legion Challenge 2017

9.1

Os administradores podem ser contatados para responder qualquer questão ou resolver qualquer problema que o time possa ter durante a partida.

9.2

Se um administrador for chamado para uma partida personalizada, jogadores deverão manter o administrador com a opção mudo em todo momento.

9.3

Qualquer insulto ou abuso escrito ou verbal aos administradores não será tolerado. Isso inclui, mas não se limita a: Postagens de fórum, mensagens privadas.

O usuário individual ou time que violar essa regra vai ser sujeito a penalidades. Todos os líderes de times são responsáveis pelos membros do seu time enquanto estiverem interagindo com os administradores do Legion Challenge 2017 e são sujeitos a penalidade se o membro do time se tornar abusivo em relação aos administradores

9.4

Os funcionários da Legion Challenge 2017 têm a permissão de fazer determinações necessárias para garantir que a partida seja concluída com êxito. Quando em uma partida, a chamada do administrador é final e deve ser seguida. Se não o fizer, resultará em penalidades para a equipe.

10 Diversos

10.1

As regras estão abertas a muitas interpretações diferentes, porém a única interpretação que importa é a interpretação do administrador. Reservamo-nos o direito de modificar as regras a qualquer momento. Isso inclui mudanças devido a atualizações de software ou lançamentos e qualquer outra alteração considerada necessária pelo campeonato. Você deve entender que as regras listadas são orientações para tentar garantir um jogo justo e competitivo, e elas serão aplicadas por funcionários com base no espírito do jogo. Equipes devem verificar as regras antes de qualquer evento para garantir que eles estão em conformidade. Eles também devem checar o e-mail e discord com frequência, onde as mudanças serão anunciadas. Os jogadores devem estar cientes com o conjunto de regras atual.

11 Formato do campeonato

11.1

Participantes: o campeonato acontecerá com 4 participantes convidados pela eSports Arena e 2 times classificados pela GamersClub

11.2

O formato será todos contra todos, todas as partidas serão melhores de 1 até que 4 times se classificam para os playoffs.

11.3

Duas partidas na segunda e uma partida na sexta, três partidas por semana, 7 semanas com 18 jogos, 2 semifinais e uma final.

11.4

A *seed* do primeiro campeonato será sorteada e a partir deste serão determinados os próximos

11.5

Serão 6 times jogando eliminação única nos *playoffs*, melhor de 3 nas semifinais e apenas a final será melhor de 5.

11.6

A fase de grupos, as semifinais e a grande final serão em etapas online

12 Premiação

12.1

Da Premiação

Premiação: R\$ 35.000,00

1° 17000

2° 7000

3° 4000

4° 4000

5° 1500

6° 1500

Calendário Lenovo Challenge

Sexta-feira, 27 de Outubro de 2017

Merciless x Furia eSports
20h

Team One x Factory Assault Team
21h

Segunda-feira, 30 de Outubro de 2017

Team One x Furia eSports
20h

Sexta-feira, 3 de Novembro de 2017

Black Dragons x Keyd
20h

Factory Assault Team x Keyd
21h

Segunda-feira, 6 de Novembro de 2017

MERCILESS x BLACK DRAGONS
20h

Sexta-feira, 10 de Novembro de 2017

Factory Assault Team x Merciless
20h

Black Dragons x Factory Assault Team
21h

Segunda-feira, 13 de Novembro de 2017

Team One x Keyd
20h

Segunda-feira, 20 de Novembro de 2017

Keyd x Merciless
20h

Team One x Black Dragons
21h

Sexta-feira, 24 de Novembro de 2017

Keyd x Furia eSports
20h

Furia eSports x Black Dragons
21h

Segunda-feira, 27 de Novembro de 2017

Team One x Merciless
20h

Furia eSports x Factory Assault Team
21h

Semifinal 1 : Sexta-feira, 01 de Dezembro de 2017

Times – a definir – a partir das 20h

Semifinal 2: Segunda-feira, 04 de Dezembro de 2017

Times – a definir – a partir das 20h

Final: Sexta-feira, 08 de Dezembro de 2017

Times – a definir – a partir das 20h