



**Livro de Regras Worten Game Ring Master
League Portugal CS:GO By ASUS Temporada**

III



1 Definições

- 1.1 Livro de Regras
- 1.2 Equipas
- 1.3 Calendário
- 1.4 Administração da Liga
- 1.5 Pontos de penalização
 - 1.5.1 Definição e alcance dos Pontos de Penalização
 - 1.5.1.1 Pontos de penalização Semi-Menores
 - 1.5.1.2 Pontos de penalização Menores
 - 1.5.1.3 Pontos de penalização Maiores
 - 1.5.1.4 Acumulação de pontos de penalização

2 Regras Gerais

- 2.1 Alterações de Regras
- 2.2 Validade das Regras
- 2.3 Confidencialidade
- 2.4 Código de Conducta
- 2.5 Emissão de Partidas
 - 2.5.1 Direitos Televisivos
- 2.6 Comunicação
 - 2.6.1 E-mail
- 2.7 Condições de participação na MLPGO
 - 2.7.1 Restrição de Idade
 - 2.7.2 Restrição de Nacionalidade
 - 2.7.3 Restrição de número de Jogadores Inscritos
 - 2.7.4 Residência / Nacionalidade dos Jogadores
 - 2.7.5 Nicknames
 - 2.7.6 Contas de Jogo
 - 2.7.7 Nomes das Equipas
 - 2.7.8 Alterações na Equipa
 - 2.7.9 Cedência de Direitos de Imagem
 - 2.7.10 Comunicações das Equipas
 - 2.7.11 Media Day
 - 2.7.12 Despesas dos Jogadores
- 2.8 Licença de participação na MLPGO
 - 2.8.1 Definição
 - 2.8.2 Duração da Licença
 - 2.8.3 Licença da Equipa
 - 2.8.4 Troca de Titular da Licença da Equipa
 - 2.8.5 Retirada da Licença
- 2.9 Alteração de Jogadores
 - 2.9.1 Limites de Transferências
 - 2.9.2 Procedimento de Inscrição de Jogadores

- 2.9.3 Limites de Inscrições de um Jogador na MLPGO
- 2.10 Prémios
 - 2.10.1 Pagamento dos Prémios
 - 2.10.2 Distribuição dos Prémios
- 2.11 Equipa desqualificada da MLPGO
- 2.12 Penalizações e consequências de abandonar a MLPGO
 - 2.12.1 Abandono em qualquer etapa da MLPGO
 - 2.12.2 Bloqueio de Jogadores
- 2.13 Começo da Partida
 - 2.13.1 Pontualidade
 - 2.13.1.1 Solicitar um novo servidor de CSGO
 - 2.13.2 Atrasos na partida
 - 2.13.3 Adiamento das partidas
 - 2.13.4 Defaults.
- 2.14 Final da Partida
 - 2.14.1 Resultados
- 2.15 Protesto da partida
 - 2.15.1 Definição
 - 2.15.2 Regras de Protesto
 - 2.15.2.1 Data limite para o Protesto
 - 2.15.2.2 Conteúdos do Protesto
- 2.16 Entrevistas e Sessões de Autógrafos
- 2.17 Classificação
- 2.18 Objectos/Produtos no Palco

3 Formato da Liga

- 3.1 Fases da Temporada
- 3.2 Qualificador aberto
- 3.3 Qualificador Fechado
- 3.4 Liga
- 3.5 Final da Liga
- 3.6 Qualificador Fechado da próxima temporada

4 Sanções

- 4.1 Gerais
 - 4.1.1 Insultos
 - 4.1.2 Spam
- 4.2 Má conduta
 - 4.2.1 Falsificação de Identidade
 - 4.2.2 Cheats
 - 4.2.3 Apostas

5 Regras Especificas

- 5.1 Anti-Cheat
 - 5.1.1 EasyAnticheat

5.2 Métodos da Partida

5.2.1 Map pool

5.2.2 Sistema de Veto

5.2.3 Métodos de comunicação durante as partidas

5.2.4 Nickname, Fotografia de perfil da Steam e Steam

5.2.5 Numero de Jogadores

5.2.6 Restauro de Rondas

5.2.7 Overtime

5.2.8 Uso das Pausas

6 Patrocínios

6.1 Proibição de Patrocínios

1. Definições

1.1 Livro de Regras

Este é o único Livro de Regras válido para a Master League Portugal de Counter-Strike: Global Offensive (MLPGO). Todos os Responsáveis e Elementos das Equipas que pretendam participar na MLPGO declaram que entendem e aceitam todas as regras escritas neste Livro.

1.2 Equipas

As Equipas são compostas por diversos Membros (Responsável, Jogadores, Staffs). Nenhum Jogador poderá estar inscrito por duas Equipas ao mesmo tempo.

1.3 Calendário

O Site da MLPGO, www.mlp.pt, contará com horário de todos os jogos.

1.4 Administração da MLPGO

Qualquer Pessoa, Equipa ou Organização que queira contactar a Administração da MLPGO deverá fazer via geral@mlp.pt.

1.5 Pontos de penalização

1.5.1 Definição de Pontos de Penalização e respectivo alcance

Os pontos de penalização serão aplicados pelas infracções cometidas ao longo da MLPGO. Irão existir 3 tipos de Pontos de penalização, Semi-Menores, Menores e Maiores.

1.5.1.1 Pontos de penalização Semi-Menores

Serão aplicados os Pontos de penalização Semi-Menores caso uma Equipa altere os Jogadores selecionados para a respectiva Jornada no final do veto. Por cada Jogador que a Equipa pretenda alterar será descontado 5% do prémio final recebido pela Equipa.

1.5.1.2 Pontos de penalização Menores

Serão aplicados os Pontos de penalização Menores por incidentes leves, como por exemplo, o atraso de uma partida por culpa de uma Equipa, declarações perjuriosas sobre a Administração da MLPGO, etc. Cada Ponto de penalização Menor resultará na redução de 10% no prémio total recebido pela Equipa.

1.5.1.3 Pontos de penalização Maiores

Serão aplicados os Pontos de penalização Maiores por incidentes graves, como por exemplo, enganar a Administração da MLPGO, não comparecer à partida, negar-se a cumprir as regras aqui escritas, etc. Cada Ponto de penalização Maior aplicado a uma Equipa resultará na redução de 25% do prémio total recebido pela Equipa.

1.5.1.4 Acumulação de Pontos de penalização

Os Pontos de penalização Menores e Maiores são cumulativos, com isto a Administração da MLPGO poderá punir uma Equipa sempre que esta apresente um comportamento incorrecto.

2. Regras Gerais

2.1 Alterações de Regras

A Administração da MLPGO reserva para si o direito de acrescentar, modificar e remover as regras que ache necessárias. A Administração da MLPGO reserva também o direito de tomar decisões não cobertas por este Livro de Regras de maneira a manter o bem estar da Competição.

2.2 Validade das Regras

Caso alguma/algumas das presentes regras não sejam válidas ou impraticáveis na sua parcialidade ou totalidade, estas, não afectarão o restante Livro de Regras. Para estes casos, a Administração da MLPGO aplicará a resolução apropriada de maneira a manter o bem estar da Competição.

2.3 Confidencialidade

O conteúdo dos protestos, suportes ou outras conversas com a Administração da MLPGO são consideradas estritamente confidenciais. A publicação deste material está proibida sem o consentimento da Administração da MLPGO.

2.4 Código de conducta

Todas as Equipas aceitam comportar-se de forma civilizada, apropriada e respeitosa para com as restantes Equipas, Espectadores e Administração da MLPGO.

Ser um modelo a seguir é um dever profissional de todos os Elementos das Equipas e devem-se comportar como tal. Qualquer tipo de ofensa poderá ser punida com a exclusão da Equipa ou do Infractor da MLPGO.

2.5 Emissão das Partidas

2.5.1 Direitos Televisivos

Todos os direitos de transmissão das partidas da MLPGO são propriedade da Administração da mesma. Nenhuma Equipa poderá negar a que os seus jogos sejam transmitidos pela MLPGO ou a quem a Administração da MLPGO dê esse direito. Mesmo assim deixamos a ressalva que durante os Qualificadores Abertos para a MLPGO as Equipas poderão realizar Stream desde que esta não colida com a Stream Oficial.

2.6 Comunicação

2.6.1 E-mail

O principal meio de comunicação oficial da MLPGO será o E-mail. A MLPGO irá sempre comunicar as Informações que ache necessárias via correio eletrónico do Responsável da Equipa presente na ficha de inscrição da mesma. É dever do Responsável da Equipa verificar regularmente o seu E-mail para que não perca anúncios importantes.

2.7 Condições de participação na MLPGO

As seguintes condições devem cumprir-se para se poder participar na MLPGO.

2.7.1 Restrição de Idade

Todos os jogadores que participem na MLPGO terão que ter pelo menos 16 anos. Caso os jogadores tenham menos de 16 anos então terão que apresentar uma autorização de um Encarregado de Educação na qual se comprove o conhecimento do mesmo na participação na MLPGO.

2.7.2 Restrição de Nacionalidade

Um jogador é considerado Português se tiver nacionalidade Portuguesa quer resida em Portugal ou em outro País.

Um Jogador Estrangeiro não será considerado como tal caso este possua residência e jogue a partir de Portugal.

Cada Equipa poderá fazer uso de 2 jogadores não Portugueses por cada jogo, desde que estes estejam inscritos pela mesma. Caso joguem mais de 2 jogadores que não sejam considerados

Portugueses a Equipa infratora será punida com um Ponto de penalização Maior e consequentemente a derrota desse Jogo.

2.7.3 Restrição de número de Jogadores Inscritos

Uma Equipa poderá inscrever 10 Jogadores até à data limite comunicada às Equipas. O atraso na entrega dos documentos necessários devidamente preenchidos resultará na aplicação da Penalização de um ponto Menor. Caso o incumprimento persista após o 1º aviso resultará na aplicação da Penalização de um ponto Maior sendo que a exclusão da Equipa da Competição poderá ser aplicada após o 1º aviso.

2.7.4 Residência / Nacionalidade dos Jogadores

As Equipas terão direito a inscrever apenas 3 Jogadores considerados Estrangeiros.

2.7.5 Nicknames

Todos os Jogadores terão que usar o nick com que foram inscritos.

2.7.6 Contas de Jogo

Todos os Jogadores terão que usar a conta de jogo com que foram inscritos.

2.7.7 Nomes das Equipas

Os Nomes das Equipas não poderá incitar à violência, sexismo ou qualquer outra falta de respeito para com a Administração da MLPGO ou Espectadores.

2.7.8 Alterações na Equipa

Qualquer alteração na Equipa terá que ser aprovada pela Administração da MLPGO. Isto inclui:

- Alteração de Jogadores
- Troca de nome da Equipa
- Troca do logotipo da Equipa

2.7.9 Cedência de Direitos de Imagem

Ao inscrever-se na MLPGO as Equipas aceitam a cedência de direitos de imagem dos seus Elementos à Administração da mesma. A cedência de imagem tem como propósito a Promoção das actividades da E2Tech ou a criação de conteúdos por parte dos seus Parceiros para esta Competição ou outras Competições apoiadas pelos mesmos.

2.7.10 Comunicações das Equipas

Ao inscrever-se na MLPGO as Equipas aceitam a gravação das suas comunicações no TeamSpeak durante as partidas todas as partidas para efeitos de prova de identidade mas também de conteúdos digitais. A Administração da MLPGO terá todo o cuidado possível com a publicação dos áudios para que não prejudique a estratégia de jogo da Equipa.

2.7.11 Media Day

O Media Day irá decorrer durante a 1ª jornada da MLPGO. Após o Media Day as Equipas são responsáveis por entregar as fotografias dos Jogadores que não estiveram presentes ou das suas novas aquisições. Estas fotografias terão que ter uma qualidade assinalável onde o fundo seja branco ou verde.

2.7.12 Despesas dos Jogadores

Todas as despesas dos Jogadores relacionadas com a MLPGO terão que ser pagas pela Organização que representam. Caberá aos Jogadores reportarem as Organizações faltosas para que seja possível a análise da situação e respetivamente serem tomadas as medidas necessárias. As Organizações que sejam consideradas faltosas pela Administração da MLPGO poderão ficar

sem a sua vaga na presente ou futura temporada. Esta regra não se sobrepõe às condições acordadas pela Organização e os seus Jogadores nos contratos devidamente escritos.

2.8 Licença de participação na MLPGO

2.8.1 Definição

Antes de cada Temporada da MLPGO, a Administração verifica se todas as Equipas cumprem os requisitos necessários.

2.8.2 Duração da Licença

Uma Licença da MLPGO é válida apenas por uma temporada e terá que ser renovada na temporada seguinte.

2.8.3 Licença da Equipa

A Licença será autorizada a uma Entidade legal (Associação / Organização registada / Empresa). Esta Entidade será responsável pelo contacto com a Administração da MLPGO, pelo comportamento da Equipa, pelos prémios da Equipa e pela vaga da Equipa na MLPGO. Uma Entidade legal poderá apenas ser Responsável por uma Equipa.

2.8.4 Troca de Titular da Licença da Equipa

O Titular da Licença da Equipa poderá solicitar a transferência da mesma para outro Titular. Cabe à Administração da MLPGO aceitar ou não a transferência da Licença caso se verifiquem razões para tal. Cabe também à Administração da MLPGO verificar se o novo Titular da Licença cumpre ou não os requisitos necessários para que esta Licença se mantenha válida.

Os Titulares da Licença de Equipa apenas poderão transferir a mesma durante o período indicado pela Administração da MLPGO.

2.8.5 Retirada da Licença

A Administração da MLPGO reserva para si o direito de retirar a Licença a uma Equipa que não tenha um comportamento correcto.

Esta alínea inclui mas não só:

- Caso os Elementos da Equipa não apresentem um comportamento correcto para com a Administração da MLPGO, restantes Equipas e Espectadores.
- Outras atitudes ou actos considerados graves pela Administração da MLPGO, englobando não só as competições da MLP mas também.

2.9 Transferências de Jogadores

2.9.1 Limites de Transferências

As Equipas poderão contratar os Jogadores que desejarem caso estes estejam Free Agent (não inscritos por nenhuma Equipa na MLPGO) até ao final da Jornada 7.

As Equipas poderão contratar até 2 Jogadores inscritos na MLPGO até ao final da Jornada 7.

Após o final da Jornada 7 as 4 Equipas apuradas para a Final da MLPGO terão o seu rooster bloqueado.

As 4 Equipas apuradas para a Final da MLPGO apenas poderão realizar contratações Free Agent ou de Jogadores inscritos por outras Equipas da MLPGO em caso de Emergência. Contudo o uso deste caso de Emergência terá a Penalização de um ponto Maior (por cada uso do “caso de Emergência”).

2.9.2 Procedimento de Inscrição de Jogadores

Caso uma Equipa queira inscrever 1 Jogador, o Responsável por essa Equipa terá que enviar para

a Administração da MLPGO o formulário de inscrição da Equipa actualizado, 72 Horas antes do jogo em que o pretendem utilizar.

Se uma Equipa por alguma razão não tiver o número suficiente de Jogadores para participar em uma partida, esta perderá por default e consequentemente será punida com os respectivos Pontos de penalização descritos em 2.13.4.

2.9.3 Limites de Inscrições de um Jogador na MLPGO

Um Jogador poderá ser inscrito (não simultaneamente) em um máximo de duas Equipas por temporada o que significa que poderá trocar apenas uma vez de Equipa.

2.10 Prémios

2.10.1 Pagamento dos Prémios

As Equipas terão até 30 dias após o Final da MLPGO para apresentar as informações necessárias e a respectiva fatura para que seja possível o pagamento dos Prémios. Após apresentadas as informações necessárias, a Administração da MLPGO terá até 90 dias para efectuar a transferência.

2.10.2 Distribuição dos Prémios

1º. 4000€

2º. 2500€

3º. 1150€

4º. 1150€

5º. 400€

6º. 400€

7º. 200€

8º. 200€

2.11 Equipa desqualificada da MLPGO

Se por alguma razão uma Equipa não possa competir na MLPGO após esta ter iniciado, todos os jogos dessa Equipa, realizados ou não, serão considerados como perdidos sendo o resultado 0-2 a favor das restantes Equipas e consequentemente o resultado dos mapas será de 0-1 em rondas (tendo os jogos decorrido ou não).

2.12 Penalizações e consequências de abandonar a MLPGO

2.12.1 Abandono em qualquer etapa da MLPGO

Se uma Equipa é desqualificada da MLPGO todos os Elementos pertencentes a essa Equipa perdem o seu direito aos Prémios .

2.12.2 Bloqueio de Jogadores

Após a desqualificação de uma Equipa todos os Elementos envolvidos nessa Equipa ficarão bloqueados de participar na MLPGO até ao final da presente Temporada, pelo menos.

2.13 Começo da Partida

2.13.1 Pontualidade

Todas as partidas da MLPGO devem começar no horário indicado no site (www.mlp.pt).

Todas as Equipas e respectivos jogadores da partida terão que estar no servidor prontos para começar 10 minutos antes da hora partida. A impontualidade de uma Equipa poderá resultar em um Ponto de penalização Menor.

2.13.1.1 Solicitar um novo servidor de CSGO



As Equipas devem informar os problemas do servidor de jogo até 5 minutos antes da hora da partida.

2.13.2 Atrasos na partida

Não iniciar uma partida na hora prevista dará lugar a um Ponto de penalização Menor. Caso a partida não tenha começado 15 minutos após a hora prevista a Equipa que não esteja pronta perderá a partida por 0-2 e penalizada com um Ponto de penalização Maior.

2.13.3 Adiamento das partidas

Os Jogos serão apenas adiados caso ambas as Equipas e a Administração da MLPGO aceitem. A Administração do MLPGO aceitará apenas o adiamento das partidas caso haja um motivo que torne a partida impraticável. O adiamento da partida terá que ser requerido 72 horas antes da hora prevista do começo da partida e nunca poderá ser utilizado o motivo de colisão de Competições.

2.13.4 Defaults

Se uma Equipa não se apresenta às partidas ou não esteja pronta para as disputar passados 15 minutos após a hora da partida esta é punida com um Ponto de penalização Maior e a derrota por 0-2 (default). A equipa que atinga 2 default's poderá ser punida com a desqualificação na MLPGO. Ao 3º Default a desqualificação é imediata.

2.14 Final da Partida

2.14.1 Resultados

Nenhum elemento da Equipa poderá anunciar o resultado final enquanto não tiver finalizada a partida na Stream.

2.15 Protesto da partida

2.15.1 Definição

Os protestos servem para as Equipas contestarem algo que possa interferir no resultado da partida. Um protesto terá que ser comunicado via oficial (E-mail) e de forma confidencial. Regra válida apenas para as seguintes Fases: Segunda, Terceira e Quarta Fase.

2.15.2 Regras de Protesto

2.15.2.1 Data limite para o Protesto

As Equipas estão autorizadas a realizar um protesto:

- Até 24 Horas após o final da partida, Fase Online (Excepto: Qualificadores Abertos).
- Até ao final do dia do Evento do jogo em questão, Fase de Lan.

2.15.2.2 Conteúdos do Protesto

Os protestos tem que conter informações detalhadas do problema apresentado. Um protesto que contenha nada mais que uma acusação infundada não terá significado para a Administração da MLPGO. Caso o Protesto contenha insultos e faltas de respeito, estes podem resultar em penalizações e no cancelamento do mesmo.

2.16 Entrevistas e Sessões de Autógrafos

Durante a MLPGO, todos os Elementos das Equipas têm que estar disponíveis para realizar entrevistas. Todos os Elementos das Equipas terão que estar disponíveis para facultar entrevistas no Media Day, antes e após todas as partidas durante todo o decorrer da MLPGO. As entrevistas poderão ser do tipo: audiovisuais, áudio ou apenas escritas. Caso algum Elemento da Equipa falhe com este compromisso será aplicado um Ponto de penalização Menor por cada

incidência. Todos os Elementos das Equipas terão que estar disponíveis para cumprir com as habituais sessões de autógrafos nos Eventos presenciais, caso um elemento se negue a fazer será aplicado um Ponto de penalização Maior.

2.17 Classificação

A classificação da tabela será decidida por quem tiver mais pontos.

Em caso de igualdade pontual serão aplicados os seguintes critérios:

- Confronto directo
- Numero de Vitórias
- Diferença entre a soma de ronda ganhas e perdidas
- Rondas ganhas
- Caso estejam 3 ou mais Equipas empatadas, realiza-se os 4 passos acima descritos sendo que serão apenas contabilizados os jogos entre as Equipas empatadas.
- No caso de persistência do empate, será realizada uma “Mini-Liga” no caso do número de Equipas empatadas ser impar ou uma Sigle Bracket em caso do número de Equipas ser par, ambos os formatos BO1.

2.18 Objectos/Produtos no Palco

As Equipas e os seus Jogadores apenas poderão subir palco com a autorização da Administração da MLPGO. Apenas objectos ou produtos permitidos pela Administração da MLPGO poderão estar em Palco. Esta regra incluiu mas não só, periféricos e produtos publicitários.

3 Formato da Liga

3.1 Fases da Temporada

- Primeira fase: Qualificador aberto
- Segunda fase: Qualificador Fechado
- Terceira fase: Liga
- Quarta fase: Final da Liga

3.2 Qualificador aberto

Durante os dias 10 e 17 de Março irão decorrer 2 Qualificadores na FACEIT que irão apurar no total 4 Equipas.

3.3 Qualificador Fechado

Durante os dias 23 e 24 de Março irá decorrer o Qualificador Fechado em que as 4 Equipas apuradas no Qualificador Aberto irão disputar com as 2 Equipas despromovidas da anterior temporada as duas últimas slots na MLPGO.

3.4 Liga

A Liga será constituída por 8 Equipas que disputarão 7 jornadas. As partidas serão disputadas no formato BO2, sendo cada mapa responsável pela atribuição dos pontos. A vitória em cada mapa corresponderá a 3 pontos e a derrota a 0 pontos. Em caso de Overtime o vencedor do mapa irá apenas conquistar 2 pontos e o derrotado 1 ponto.

Todo o calendário será anunciado antes do Qualificador Aberto.

3.5 Final da Liga

As 4 Equipas melhor classificadas irão jogar entre si, sendo o formato será anunciado mais tarde.

3.6 Qualificador Fechado da próxima temporada

As 2 últimas Equipas classificadas terão que defender o seu lugar na próxima Edição da MLPGO.

Data e Formato a serem anunciados mais tarde.

4 Sanções

4.1 Gerais

Serve a presente secção para enumerar diversos incumprimentos e respectivos castigos. A Administração da MLPGO reserva para si o direito de no caso de uma Equipa ou Elemento desta incumprir diversas regras de tomar a decisão que ache mais correcta.

4.1.1 Insultos

Serão castigados todos os insultos em relação à MLPGO, Equipas participantes e Espectadores. Dependendo da gravidade do insulto serão usados os Pontos de penalização Menores ou Maiores para castigar o Infractor/Infractores.

4.1.2 Spam

A publicação de mensagens excessivas nos canais oficiais da MLPGO (Chat do Skype, E-mail,...) poderão resultar em um castigo dependendo da gravidade.

4.2 Má conduta

A intenção de induzir em erro a Administração da MLPGO ou as restantes Equipas com informação falsa, será castigado da seguinte maneira.

4.2.1 Falsificação de Identidade

Após descoberto que uma Equipa usou um Jogador de forma ilegal, como por exemplo um Jogador jogar na conta de outro Jogador, todos os jogos disputados com essa irregularidade serão dados como perdidos (0-2). Ambos os Jogadores ficarão proibidos de jogar durante 2 jogos. Caso o Jogador faltoso não esteja inscrito na MLPGO e venha mais tarde a ser inscrito terá que cumprir na mesma os 2 jogos na Segunda, Terceira e Quarta Fase da Competição em que possa ser inscrito futuramente.

Também será aplicada a sanção de um Ponto de penalização Menor por cada jogo em que foi usada tal irregularidade. Caso a mesma Equipa volte a infringir esta regra será desqualificada da MLPGO e consequentemente perderá a sua Vaga na MLPGO e respectivos Prémios. Os Jogadores envolvidos serão impedidos de participar a presente e a próxima temporada da competição, sendo que os restantes Jogadores não envolvidos serão apenas impedidos de participar na presente Temporada.

4.2.2 Cheats

Caso se venha a provar que um Jogador de uma Equipa esteja a utilizar programas externos ilegais este e sua Equipa serão desqualificados da MLPGO, sendo que o Jogador em questão ficará banido das competições da MLPGO durante 2 anos.

4.2.3 Apostas

Caso seja provado que um Elemento/Elementos de uma Equipa estejam envolvidos em apostas contra si mesmos ou em resultados combinados, a Equipa será desqualificada ficando o Elemento/Elementos banidos durante 2 anos das competições da MLPGO.

5 Regras Especificas

5.1 Anti-Cheat

5.1.1 EasyAnticheat

Todas as Equipas presentes na Fase de Liga terão que testar e usar o EasyAnticheat para poderem participar na MLPGO.

5.2 Métodos da Partida

5.2.1 Map pool

Os mapas oficiais da MLPGO são

- de_inferno
- de_nuke
- de_mirage
- de_train
- de_cache
- de_dust 2
- de_overpass

5.2.2 Sistema de Veto

O Veto dos mapas irá decorrer todos os Domingos na semana antes da respectiva Jornada às 19:00 nas salas de Skype preparadas para o efeito. A equipa da casa irá começar a banir sendo que não será jogada a ronda de faca. A equipa que não escolhe o mapa terá o direito a escolher o lado (CT ou T) em que começa o jogo. Caso uma das equipas não esteja presente no Skype até às 19:15 a equipa adversária terá direito a escolher ambos os mapas e sides. No final do veto as equipas terão que confirmar o seu line-up inicial e servidor, sendo o servidor Português o default mas tendo a Administração da Liga o poder de alterar caso ache necessário. Regra referente à Terceira Fase da MLPGO. Caso uma Equipa não possa fazer o veto de uma Jornada no horário estabelecido terá que ser a mesma a avisar a Administração da MLPGO.

5.2.3 Métodos de comunicação durante as partidas

As equipas terão que comunicar no servidor de TeamSpeak proporcionado pela Administração da MLPGO. Está totalmente proibido as Equipas entrarem nas salas de TeamSpeak de outras Equipas ou incomodarem as outras Equipas com mensagens ou “pokes”. Todos os Elementos das Equipas terão que estar identificados com os seus Nicknames oficiais com o qual foi feito o seu registo. Esta regra apenas será usada na Segunda, Terceira e Quarta Fase da Temporada.

5.2.4 Nickname, Fotografia de perfil da Steam e Steam

Todos os jogadores são obrigados a usarem o Nickname e Steam com que foi feita a sua inscrição. Os Jogadores terão que utilizar também a foto de perfil fornecida pela Administração da MLPGO.

5.2.5 Número de Jogadores

Todas as Partidas da Segunda, Terceira e Quarta Fase terão que ser jogadas com 5 jogadores por Equipa, sendo permitida uma substituição por Partida.

5.2.6 Restauro de Rondas

Uma ronda de uma partida será restaurada desde que:

- A ronda se encontre nos primeiros 60 segundos iniciais, a bomba não tenha sido plantada e não tenha havido uma morte.

Esta regra só é aplicada na Segunda, Terceira e Quarta Fase.

5.2.7 Overtime

Caso ao fim das 30 rondas estabelecidas as Equipas estejam empatadas, será jogado um prolongamento no formato Mr3, 10.000\$.

5.2.8 Uso das Pausas

Cada Equipa terá direito a 4 pausas táticas de 30 segundos, sendo que as mesmas poderão ser utilizadas todas no mesmo side. Regra apenas referente à Segunda, Terceira e Quarta Fase.

5.2.9 Coach

Cada Equipa tem direito a um Coach. O Coach poderá estar presente no servidor na Segunda e Terceira Fase sem restrições de comunicação. Na Fase Final da Liga o Coach poderá apenas comunicar com a Equipa durante as pausas e mudança de side.

6 Patrocínios

6.1 Proibição de Patrocínios

Todas as Equipas são livres de obterem os seus Patrocínios durante a MLPGO. Será totalmente proibido as Equipas obterem Patrocínios relacionados com:

- Tabaco e Álcool
- Drogas ilícitas
- Sites Pornográficos
- Armas de Fogo