



Livro de Regras Worten Game Ring Master Community Cup Temporada I

1 Definições

- 1.1 Livro de Regras
- 1.2 Equipas
- 1.3 Calendário
- 1.4 Administração da Master Community Cup
- 1.5 Master Community Cup
- 1.6 Pontos de penalização
 - 1.6.1 Definição e alcance dos Pontos de Penalização
 - 1.6.1.1 Pontos de penalização Menores
 - 1.6.1.2 Pontos de penalização Maiores
 - 1.6.1.3 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 ou Site
- 2.7 Condições de participação na MCCGO
 - 2.7.1 Restrição da Competição
 - 2.7.2 Restrição de Idade
 - 2.7.3 Restrição de Nacionalidade
 - 2.7.4 Restrição de número de Jogadores Inscritos
 - 2.7.5 Nicknames
 - 2.7.6 Contas de Jogo
 - 2.7.7 Nomes das Equipas
 - 2.7.8 Cedência de Direitos de Imagem
 - 2.7.9 Comunicações das Equipas
- 2.8 Licença de participação na MCCGO
 - 2.8.1 Definição
 - 2.8.2 Duração da Licença
 - 2.8.3 Troca de Titular da Licença da Equipa
 - 2.8.4 Requisitos para manutenção de Licença
 - 2.8.5 Retirada da Licença
- 2.9 Alteração de Jogadores
 - 2.9.1 Limites de Transferências
- 2.10 Prémios
 - 2.10.1 Pagamento dos Prémios
 - 2.10.2 Distribuição dos Prémios

- 2.11 Equipa desqualificada da MCCGO
- 2.12 Penalizações e consequências de abandonar a MCCGO
 - 2.12.1 Abandono em qualquer etapa da MCCGO
 - 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 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
- 2.17 Rank
 - 2.17.1 Classificação
 - 2.17.2 Desempate da Classificação
 - 2.17.3 Acumulação de Pontos

3 Formato da Liga

- 3.1 Fases da Temporada
- 3.2 Primeira Fase
- 3.3 Segunda Fase

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
- 5.2 Métodos da Partida
 - 5.2.1 Map pool
 - 5.2.2 Sistema de Veto

1. Definições

1.1 Livro de Regras

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

1.2 Equipas

As Equipas são compostas por diversos Membros (Responsável, Jogadores, Staffs).

1.3 Calendário

O Site, www.mlp.pt, contará com todas as informações da MCCGO

1.4 Administração da MCCGO

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

1.5 Master Community Cup

A Master Community Cup consiste em 3 Cups realizadas na Faceit e a sua respectiva Final com as 4 melhores Equipas. As Equipas serão premiadas com pontos ao longo das 3 Cups.

1.6 Pontos de penalização

1.6.1 Definição de Pontos de Penalização e respectivo alcance

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

1.6.1.1 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 perjurosas sobre a Administração da MCCGO, etc. Cada Ponto de penalização Menor resultará na redução de 10% no prémio total recebido pela Equipa.

1.6.1.2 Pontos de penalização Maiores

Serão aplicados os Pontos de penalização Maiores por incidentes graves, como por exemplo, enganar a Administração da MCCGO, 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.

1.6.1.3 Acumulação de Pontos de penalização

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

2. Regras Gerais

2.1 Alterações de Regras

A Administração da MCCGO reserva para si o direito de acrescentar, modificar e remover as regras que ache necessárias. A Administração da MCCGO 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 MCCGO 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 MCCGO são consideradas estritamente confidenciais. A publicação deste material está proibida sem o consentimento da Administração da MCCGO.

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 MCCGO.

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 MCCGO.

2.5 Emissão das Partidas

2.5.1 Direitos Televisivos

Todos os direitos de transmissão das partidas da MCCGO são propriedade da Administração da mesma. Nenhuma Equipa poderá negar a que os seus jogos sejam transmitidos pela MCCGO ou a quem a Administração da MCCGO dê esse direito. Mesmo assim deixamos a ressalva que durante as 3 Cups realizadas na Faceit as Equipas poderão realizar Stream desde que esta não colida com a Stream Oficial.

2.6 Comunicação

2.6.1 E-mail ou Site

Os principais meios de comunicação da MCCGO serão o E-mail ou o seu Site (www.mlp.pt). É dever do Responsável da Equipa verificar regularmente o seu E-mail e Site para que não perca anúncios importantes.

2.7 Condições de participação na MCCGO

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

2.7.1 Restrição da Competição

Os Jogadores presentes no line-up activo das Equipas que participam na presente temporada da MLPGO não poderão participar na MCCGO.

2.7.2 Restrição de Idade

Todos os jogadores que participem na MCCGO 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 MCCGO.

2.7.3 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 será desqualificada.

2.7.4 Restrição de número de Jogadores Inscritos

Uma Equipa poderá inscrever 5 Jogadores por Cup.

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 MCCGO ou Espectadores. É importante que as Equipas mantenham o mesmo nome em todas as Cups para que seja mais fácil o seu reconhecimento.

2.7.8 Cedência de Direitos de Imagem

Ao inscrever-se na MCCGO 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.

2.7.9 Comunicações das Equipas

Ao inscrever-se na MCCGO 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 MCCGO terá todo o cuidado possível com a publicação dos áudios para que não prejudique a estratégia de jogo da Equipa.

2.8 Licença de participação na MCCGO

2.8.1 Definição

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

2.8.2 Licença da Equipa

A Licença será autorizada a uma Entidade legal (Associação / Organização registada / Empresa) ou a um Responsável (Capitão) pela mesma. Sempre que uma Equipa se inscreva na MCCGO com o nome de uma Entidade legal a Licença pertencerá a essa mesma Entidade legal. Esta Entidade/Responsável será responsável pelo contacto com a Administração da MCCGO, pelo comportamento da Equipa, pelos prémios da Equipa e pela vaga da Equipa na MCCGO e respectivos Qualificadores.

2.8.3 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 MCCGO aceitar ou não a transferência da Licença caso se verifiquem razões para tal. Cabe também à Administração da MCCGO 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 MCCGO.

2.8.4 Requisitos para manutenção da Licença

Após o apuramento para as Finais da MCCGO as Equipas conquistam a presença nos respectivos Qualificadores. Contudo existe uma diferenciação entre requisitos para que a Licença seja

mantida. Caso o titular da Licença seja um Responsável a mesma só será mantida caso este mantenha na Equipa um “core” (3 Jogadores) do último jogo realizado pela sua Equipa na MCCGO ou jogo do Qualificador Fechado da MCPGO. Caso o titular da Licença seja uma Entidade Legal (Associação/Organização registada/Empresa) a mesma não será obrigada a manter um “core”.

2.8.5 Retirada da Licença

A Administração da MCCGO 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 MCCGO, restantes Equipas e Espectadores.
- Outras atitudes ou actos considerados graves pela Administração da MCCGO, englobando não só as competições da E2Tech 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 ou com estatuto de suplente (não tenha jogado mais que 2 jogos por essa Equipa na Fase Regular da MLPGO)). Contudo as Equipas para manterem os seus pontos de Ranking terão que manter no seu line-up um core (3 elementos). O core também terá que ser mantido para poderem jogar a Fase Final da MCCGO.

2.10 Prémios

2.10.1 Pagamento dos Prémios

As Equipas terão até 30 dias após o Final da MCCGO 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 MCCGO terá até 90 dias para efectuar a transferência.

2.10.2 Distribuição dos Prémios

1º. 500€ + Vaga no Qualificador Fechado da MLP IV + Vaga no Qualificador Fechado da MCP II

2º. 250€ + Vaga no Qualificador Fechado da MLP IV + Vaga no Qualificador Fechado da MCP II

3º. 125€ + Vaga no Qualificador Fechado da MLP IV + Vaga no Qualificador Fechado da MCP II

4º. 125€ + Vaga no Qualificador Fechado da MLP IV + Vaga no Qualificador Fechado da MCP II

2.11 Equipa desqualificada da MCCGO

Se por alguma razão uma Equipa não possa competir na MCCGO após esta ter iniciado, todos os jogos dessa Equipa, realizados ou não, serão considerados como perdidos.

2.12 Penalizações e consequências de abandonar a MCCGO

2.12.1 Abandono em qualquer etapa da MCCGO

Se uma Equipa é desqualificada da MCCGO 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 MCCGO até ao final da presente Temporada, pelo menos.

2.13 Começo da Partida

2.13.1 Pontualidade

Todas as partidas da MCCGO devem começar no horário indicado no site (www.mlp.pt) ou respectivas redes sociais.

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 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 default.

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, Quarta e Quinta 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: Cups realizadas na Faceit).

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 MCCGO. Caso o Protesto contenha insultos e faltas de respeito, estes podem resultar em penalizações e no cancelamento do mesmo.

2.16 Entrevistas

Durante a MCCGO, todos os Elementos das Equipas têm que estar disponíveis para realizar entrevistas. Todos os Elementos das Equipas terão que estar disponíveis para facultar entrevistas antes e após todas as partidas durante todo o decorrer da MCCGO. 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.

2.17 Rank

2.17.1 Classificação de Rank

A classificação da tabela final que irá apurar as 4 melhores Equipas para a Fase Final será decidida pelas pontuações obtidas em cada Cup realizada na Faceit.

2.17.2 Desempate da Classificação

Por cada Cup na Faceit as Equipas irão ganhar pontos:

1º - 100 pts

2º - 75 pts

3/4º - 50 pts

5/8º - 25 pts

Em caso de igualdade pontual serão aplicados os seguintes critérios:

- Confronto directo

- Numero de Vitórias nas Cups

- 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.

2.17.3 Acumulação de Pontos

As Equipas apenas conseguirão acumular pontos no Rank desde que mantenham um “core” (3 Jogadores).

3 Formato da MCCGO

3.1 Fases da Temporada

- Primeira fase: Cups na Faceit

- Segunda fase: Finais

3.2 Primeira Fase

Durante os dias 25 de Abril, 14 e 16 Maio e 27 e 29 de Maio irão decorrer 3 Cups na Faceit que irão apurar 4 Equipas.

3.3 Segunda Fase

Durante o dia 8 de Junho irá decorrer a Final da MCCGO no formato BO3 Single Elimination.

4 Sanções

4.1 Gerais

Serve a presente secção para enumerar diversos incumprimentos e respectivos castigos. A Administração da MCCGO 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 MCCGO, 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 MCCGO (Chat do Skype, E-mail,...) poderá resultar em um castigo dependendo da gravidade.

4.2 Má conduta

A intenção de induzir em erro a Administração da MCCGO 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. Ambos os Jogadores ficarão proibidos de jogar durante 2 jogos nas competições da E2Tech. 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 MCCGO e conseqüentemente perderá os 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 MCCGO, sendo que o Jogador em questão ficará banido das competições da E2Tech 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 E2Tech.

5 Regras Especificas

5.1 Anti-Cheat

Todas as Equipas presentes nas Cups terão que testar e usar o anticheat da Faceit e na Fase Final terão que testar e usar o EasyAnticheat para poderem participar na MCCGO.

5.2 Métodos da Partida

5.2.1 Map pool

Os mapas oficiais da MCCGO são

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

5.2.2 Sistema de Veto

Os vetos da Primeira fase serão todos realizados na Plataforma Faceit, já os vetos da Segunda Fase serão realizados no Skype perante a presença de um Admin.

A Fase Final irá apenas contemplar jogos BO3 e a escolha de quem começa a banir será feita pela Equipa que obteve o Rank mais de pontos. Após o primeiro ban de cada Equipa ser efectuado cada Equipa procederá à escolha do 1º e 2º mapa em que cada Equipa terá o direito a escolher em que lado (CT ou T) pretende começar no mapa em que o Adversário escolheu. Ficará a sobrar apenas 3 mapas que serão dos quais cada Equipa terá direito a banir 1. O mapa que sobrar será o 3º mapa ou também conhecido como “decider” e em que será jogada a ronda de faca para escolher o lado em que cada Equipa começa no mesmo.