

# Livro de Regras Master League Portugal CS:GO Temporada V



## **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 Restrições de Inscrição
  - 2.7.3 Restrição de número de Jogadores Inscritos
  - 2.7.4 Nicknames
  - 2.7.5 Contas de Jogo
  - 2.7.6 Nomes das Equipas
  - 2.7.7 Alterações na Equipa
  - 2.7.8 Cedência de Direitos de Imagem
  - 2.7.9 Comunicações das Equipas
  - 2.7.10 Media Day
  - 2.7.11 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 Fase Regular
- 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
- 5.2 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 Numero de Jogadores
- 5.2.5 Restauro de Rondas
- 5.2.6 Overtime
- 5.2.7 Uso das Pausas
- 5.2.8 Coach

## 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 Membro poderá estar inscrito por duas Equipas ao mesmo tempo.

### 1.3 Calendário

O Site da MLPGO, [www.mlp.pt](http://www.mlp.pt), contará com horário de todos os jogos.

### 1.4 Administração da MLPGO

Qualquer Pessoa, Equipa ou Organização que pretenda contactar a Administração da MLPGO deverá fazer via [geral@mlp.pt](mailto: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. Esta punição poderá se basear em comportamentos ou atitudes no âmbito da MLP ou noutra qualquer iniciativa.

### 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 Restrições de Inscrição

Uma Organização/Associação/Empresa poderá inscrever uma Equipa na MLPGO desde que esteja sediada em Portugal ou Espanha. Uma Organização/Associação/Empresa não sediada na Península Ibérica poderá inscrever uma Equipa na MLPGO desde que em cada jogo não use mais do que 2 Jogadores não Portugueses ou Espanhóis. Para este efeito entenda-se a nacionalidade do Jogador como sua nacionalidade legal ou caso o mesmo resida e jogue a partir de Portugal ou Espanha.

#### 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 Nicknames

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

#### 2.7.5 Contas de Jogo

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

#### 2.7.6 Nomes das Equipas

Os Nomes das Equipas não poderão incitar à violência, sexismo ou qualquer outra falta de respeito para com a Administração da MLPGO ou Espectadores. Para além disto não poderão conter marcas relacionados com os seguintes produtos:

- Armas ilegais
- Drogas ilícitas
- Sites pornográficos

#### 2.7.7 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

#### 2.7.8 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.

#### 2.7.9 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.

#### 2.7.10 Media Day

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.

#### 2.7.11 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 (Organização/Associação/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.

### 2.8.5 Retirada da Licença

As Equipas classificadas em 7º e 8º lugar no final da fase regular da temporada perdem automaticamente a sua licença.

A Administração da MLPGO reserva para si o direito de retirar a Licença a uma Equipa que não cumpra explicitamente com o contrato celebrado com a Administração, bem como 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). No caso de Jogadores não Free Agent as Equipas poderão contratar no máximo dois Jogadores por temporada. Todas estas contratações terão que respeitar o limite máximo de inscrições definido no ponto 2.7.3.

### 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 até à hora do veto do primeiro jogo em que pretendem utilizar o Jogador.

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 a solicitação via email para apresentarem a fatura com os devidos dados enviados pela a Administração da MLPGO. Após apresentadas a fatura a Administração da MLPGO terá até 90 dias para efectuar a transferência.

#### 2.10.2 Distribuição dos Prémios

1º. 6000€

2º. 3000€

3º. 1250€

4º. 1250€

5º. 500€

6º. 500€

7º. 250€

8º. 250€

#### 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](http://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 por Default.

##### 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 à partida esta é punida com um Ponto de penalização Maior e a (default). A diferença de rondas nestas partida de default será de -16 para a equipa perdora e +16 para a equipa vencedora no acumular dos dois mapas. A Equipa que atinja dois defaults poderá ser punida com a desqualificação da MLPGO, sendo que ao terceiro 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 transmissão.

### 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.

#### 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

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 sem justificação será aplicado um Ponto de penalização Menor por cada incidência. Todos os Elementos das Equipas terão que estar disponíveis para cumprir com as sessões de autógrafos em Eventos presenciais, caso algum elemento se negue a participar na iniciativa 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 na partida (2 mapas vencidos na mesma partida, não interessando se foi em tempo regulamentar ou em overtime)
- Somatório de ronda ganhas e perdidas
- Caso estejam 3 ou mais Equipas empatadas, realiza-se os 3 passos acima descritos sendo que

serão apenas contabilizados os jogos entre as Equipas empatadas.

- No caso de persistência de empate entre um número de equipas ímpar será realizada uma “Mini-Liga” no formato round-robin BO1. Em caso de empate entre número de Equipas par será realizada uma Single Bracket no formato BO3.

#### 2.18 Objectos/Produtos no Palco

As Equipas e os seus Jogadores apenas poderão subir a 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: Fase Regular
- Quarta fase: Final da Liga

#### 3.2 Qualificador aberto

Os Qualificadores abertos irão decorrer na plataforma da FACEIT e nos seus servidores.

#### 3.3 Qualificador Fechado

O Qualificador Fechado encontram-se todas as Equipas às quais não foi renovada a sua licença na presente temporada e às equipas provenientes do Qualificador Aberto ou outro mecanismo de qualificação/convite realizado pela a Administração da MLPGO.

#### 3.4 Fase Regular

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.

#### 3.5 Final da Liga

As 4 Equipas melhor classificadas irão jogar entre si, sendo o formato 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.

### 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 no caso de uma Equipa ou Elemento desta incumprir diversas regras tomar a decisão que ache mais correcta.

##### 4.1.1 Insultos

Serão castigados 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 segundos abaixo.

### 4.2.1 Falsificação de Identidade

Após provado 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 por default. Ambos os Jogadores ficarão impedidos de disputar 7 partidas na Segunda, Terceira e Quarta Fase para além de que ficarão impedidos de disputar a Primeira Fase até ao final da suspensão. Caso um dos Jogadores Faltosos não esteja inscrito na MLPGO e venha mais tarde a ser inscrito terá que cumprir esta suspensão. Também será aplicada a sanção de um Ponto de penalização Menor por cada jogo em que foi usada tal irregularidade.

### 4.2.2 Cheats

Caso seja provado que um Jogador de uma Equipa esteja a utilizar programas auxiliares o mesmo será banido das competições E2Tech durante 2 anos. Caso algum dos restantes elementos da Equipa tenha conhecimento desta infracção, a Equipa será desqualificada e resultará na perda da sua licença.

### 4.2.3 Apostas

Caso seja provado que um Elemento de uma Equipa esteja envolvido em apostas contra si a sua Equipa ou em resultados combinados, a Equipa será desqualificada ficando o Elemento banido durante 2 anos das competições da MLPGO. Caso algum dos restantes elementos da Equipa tenha conhecimento desta infracção, a Equipa será desqualificada e resultará na perda da sua licença.

## 5 Regras Específicas

### 5.1 Anti-Cheat

Poderá ser requeridos aos Jogadores que usem um Anti-cheat indicado pela a Administração da 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\_vertigo
- 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 A, representada no lado esquerdo do site oficial irá decidir quem inicia 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. O veto procederá da seguinte forma:

- A equipa A remove um mapa
- A equipa B remove um mapa
- A equipa A escolhe um mapa
- A equipa B escolhe um mapa

Caso uma das equipas não esteja presente no Skype até às 19:15 a equipa presente terá direito a escolher ambos os mapas e sides. No final do veto as equipas terão que confirmar o seu line-up inicial. Sendo o servidor Português o default a Administração da Liga reserva para si o poder de alterar caso ache necessário. Esta regra de veto é apenas referente à Terceira Fase da MLPGO. Caso uma Equipa não possa estar presente no veto da Jornada no horário estipulado 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 ou incomodarem 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 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.

#### 5.2.5 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.
- Em caso de perda de ligação total ao servidor por parte de todos os Jogadores, a ronda deverá ser restaurada.

Estas regras apenas serão aplicadas na Segunda, Terceira e Quarta Fase.

#### 5.2.6 Overtime

Caso ao fim das 30 rondas estabelecidas as Equipas estejam empatadas, será jogado um prolongamento no formato Mr3, 16.000\$.

#### 5.2.7 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 ou ronda. Regra apenas referente à Segunda, Terceira e Quarta Fase.

#### 5.2.8 Coach

Cada Equipa tem direito a um Coach. O Coach poderá estar presente no servidor em todos os jogos online excepto qualificador aberto sem restrições de comunicação. Nos jogos presenciais o Coach poderá apenas comunicar com a Equipa durante as pausas e mudança de side.