

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



## **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 conduta
- 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 Objetos/Produtos no palco

### **3 Formato da Liga**

- 3.1 Fases da temporada
- 3.2 Primeira Fase
- 3.3 Segunda Fase
- 3.4 Terceira Fase
- 3.5 Quarta Fase
- 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

Será enviado um link a todas as equipas onde possam consultar o calendário atempadamente.

### 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 seleccionados para a respectiva jornada após o 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 perjurosas 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 são cumulativos, com isto a Administração da MLPGO poderá punir uma equipa sempre que esta apresente um comportamento incorreto.

## 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 afetarão 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 considerados estritamente confidenciais. A publicação deste material está proibida sem o consentimento da Administração da MLPGO.

### 2.4 Código de conduta

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 infrator da MLPGO. Esta punição poderá se basear em comportamentos ou atitudes no âmbito da MLPGO 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 atribua esse direito. Mesmo assim deixamos a ressalva que durante os Qualificadores Abertos para a MLPGO as equipas poderão realizar transmissão desde que esta não colida com a transmissão 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 em cada jogo não use mais do que 2 jogadores não Ibéricos. Para este efeito entenda-se a nacionalidade do jogador como sua nacionalidade legal ou caso o mesmo jogue a partir de Portugal ou Espanha.

#### 2.7.3 Restrição de número de jogadores Inscritos

Uma equipa poderá inscrever 8 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. Uma equipa poderá inscrever mais do que 8 Jogadores apenas e só caso sejam apresentadas provas contundentes da necessidade do mesmo, contudo será punida cada inscrição com 1 ponto de penalização maior. Após terminar a fase regular, término do grupo A e B, grupo shoot-out e group finals uma equipa apenas poderá inscrever no máximo dois jogadores sendo que em cada inscrição terão que ser apresentada provas contundentes da necessidade do mesmo e será aplicado 1 ponto de penalização maior por cada inscrição.

#### 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 MLPGO. A cedência de imagem tem como propósito a promoção das atividades 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 todas as partidas para efeitos de prova de identidade mas também de conteúdos digitais. A Administração da MLPGO terá o cuidado com a publicação dos áudios para que não prejudique a estratégia de jogo da equipa.

#### 2.7.10 Media day

As Equipas são responsáveis por entregar as fotografias dos jogadores e novas contratações. Estas fotografias terão que ter uma qualidade assinalável onde o fundo seja branco, verde ou sem fundo.

#### 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 sempre que a Administração MLPCSGO ache que foram cumpridas todas as condições necessárias para tal.

#### 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. Caso a Administração da MLPGO rejeite a transferência da licença e a entidade responsável pela mesma não seja capaz de preencher a vaga com uma equipa, a entidade responsável pela vaga ficará sem a mesma e ficará obrigada a compensar a Administração da MLPGO no valor do prémio do primeiro classificado da temporada anterior.

#### 2.8.5 Retirada da licença

As equipas classificadas em último lugar do grupo A e grupo B 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 atos considerados graves pela Administração da MLPGO, englobando não só as competições da MLPGO 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 atualizado 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 conseqüentemente 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 efetuar a transferência.

#### 2.10.2 Distribuição dos prémios

1º. 6000€

2º. 3000€

3º./4º. 1250€

5º. 600€

6º. 400€

7º. 250€

8º. 250€

As duas equipas apuradas em 1º lugar no grupo A e B, irão disputar o group finals onde o vencedor deste jogo irá receber 1500€ e o vencido 500€.

Todas as vagas conquistadas exceto a MLPGO tem que ser representadas por pelo menos 3 jogadores que representaram a equipa que conquistou a vaga no último jogo que ditou a conquista. A Administração da MLPGO reserva o direito de retirar uma vaga conquistada caso a organização não consiga cumprir com regra descrita acima ou não fizer uso da mesma e punir com pontos de



penalização ou exclusão no circuito da MLPCSGO.

A Administração da MLPGO reserva também o direito de atribuir vagas para o qualificador fechado, circuito da MLPGO ou outras competições nas quais possui vaga a equipas por mérito desportivo.

#### 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.

#### 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 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 pelo Administrador da partida.

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 10 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 iniciado 15 minutos após a hora prevista a equipa que não esteja pronta perderá por default. Caso a partida não se tenha iniciado 15 minutos após a hora devido a que uma das equipas esteja a competir, irá perder o primeiro mapa automaticamente, sendo que serão dados 60 minutos para que termine a partida que se encontra a disputar. Ao fim dos 60 minutos caso não tenha terminado a partida em que se encontra será dada derrota também no segundo mapa. Caso a equipa termine a partida que se encontra disputar dentro dos 60 minutos, terá que se apresentar o mais rápido que possível no teamspeak e servidor da MLPGO.

##### 2.13.3 Adiamento das partidas

Os jogos serão apenas adiados caso da Administração da MLPGO aceite. A Administração da 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 default. 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 (Exceto: 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 avançar maior numero de fases.

#### 2.18 Objetos/Produtos no Palco

As equipas e os seus jogadores apenas poderão subir a palco com a autorização da Administração da MLPGO. Apenas objetos 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: Grupo A e B, Shoot-out e Group Finals
- Quarta fase: Final 4

#### 3.2 Primeira Fase

Os qualificadores abertos irão decorrer na plataforma da FACEIT.

#### 3.3 Segunda Fase

No qualificador fechado encontram-se todas as equipas às quais não foi renovada a sua licença na presente temporada e as equipas provenientes do qualificador aberto ou outro mecanismo de qualificação/convite realizado pela a Administração da MLPGO.

#### 3.4 Terceira Fase

A liga será constituída por 8 equipas. As 8 equipas serão distribuídas em 2 grupos que serão jogados no formato GSL BO3. A 1ª Equipa classificada de cada grupo irá disputar o group finals para decidir a maior seed da final 4 e ambas ficam apuradas para a final 4. O 2º/3º classificado de cada grupo serão reunidos em um novo grupo denominado Shoot-out. O Shoot-out será jogado no formato GSL BO3 e apurará as duas melhores Equipas deste grupo para a Final 4. O último classificado do Grupo A e B serão despromovidos para o Qualificador Fechado da próxima temporada.

#### 3.5 Quarta Fase

As 4 equipas irão participar nesta fase e 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.

## 4. Sanções

### 4.1 Gerais

Serve a presente secção para enumerar diversos incumprimentos e respetivos 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 correta.

#### 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 infrator/infratores.

#### 4.1.2 Spam

A publicação de mensagens excessivas nos canais oficiais da MLPGO (discord, 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 forma descrita 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 infração, 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 E2Tech. Caso algum dos restantes elementos da equipa tenha conhecimento desta infração, a Equipa será desqualificada e resultará na perda da sua licença.

## 5. Regras Especificas

### 5.1 Anti-Cheat

Poderá ser requerido 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\_ancient
- de\_vertigo

- de\_anubis
- de\_overpass

#### 5.2.2 Sistema de veto

O veto dos mapas irá decorrer nos respectivos dias de jogos, duas horas antes da hora oficial da partida na sala de Discord preparada para o efeito. A equipa que vencer o “lançamento da moeda” irá decidir quem é a “equipa A” e a “equipa B”. O veto decorrerá da seguinte forma:

- A equipa A remove um mapa
- A equipa B remove um mapa
- A equipa A escolhe o 1º mapa. A equipa B escolhe o lado do mapa onde quer iniciar.
- A equipa B escolhe o 2º mapa. A equipa A escolhe o lado do mapa onde quer iniciar.
- A equipa B remove um mapa
- A equipa A remove um mapa.
- A equipa B decide o side do 3º mapa.

Caso uma equipa não se apresente no Discord pronta a realizar os vetos até 15 minutos a hora oficial do veto a equipa presente terá o direito a escolher ambos os mapas e sides. No final do veto as equipas terão que confirmar o seu line-up inicial e o elemento da equipa a estar presente na entrevista antes da partida. 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 do jogo 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 mapa.

#### 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 “damage” provocado nos jogadores.
- 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, 12.500\$.

#### 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 sem restrições de comunicação. Nos jogos presenciais o coach poderá apenas comunicar com a equipa durante as pausas e mudança de lado de mapa. O coach poderá jogar pela equipa, contudo após o momento em que a equipa faça uso do mesmo enquanto jogador terá que ocupar uma slot de inscrição respeitando a regra 2.7.3.

