Livro de Regras Master League Portugal
Temporada XIX

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 MLP
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 Alteração de jogadores
2.8.1 Limites de transferências
2.8.2 Procedimento de inscrição de jogadores
2.8.3 Limites de inscrições de um jogador na MLP
2.9 Prémios
2.9.1 Pagamento dos prémios
2.9.2 Distribuição dos prémios
2.10 Equipa desqualificada da MLP
2.11 Penalizações e consequências de abandonar a MLP
2.11.1 Abandono em qualquer etapa da MLP

2.11.2 Bloqueio de jogadores
2.12 Começo da partida
2.12.1 Pontualidade
2.12.1.1 Solicitar um novo servidor
2.12.2 Atrasos na partida
2.12.3 Adiamento das partidas
2.12.4 Defaults
2.13 Final da partida
2.13.1 Resultados
2.14 Protesto da partida
2.14.1 Definição
2.14.2 Regras de protesto
2.14.2.1 Data limite para o protesto
2.14.2.2 Conteúdos do protesto
2.15 Entrevistas, sessões de autógrafos e showmatches
2.16 Objetos/Produtos no palco
3 Formato da competição
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
5.2.3 Métodos de comunicação durante as partidas
5.2.4 Número 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 (MLP). Todos os responsáveis e elementos das equipas que pretendam participar na MLP 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 MLP

Qualquer pessoa, equipa ou organização que pretenda contactar a Administração da MLP deverá fazer via geral@mlp.pt.

1.5 Pontos de penalização

1.5.1 Definição de pontos de penalização e respetivo alcance

Os pontos de penalização serão aplicados pelas infracções cometidas ao longo da MLP. 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 após o final do veto. Por cada jogador que a equipa pretenda alterar será descontado 5% do prémio final total.

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 MLP, etc. Cada ponto de penalização menor resultará na redução de 10% no prémio final total.

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 MLP, 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% no prémio final total.

1.5.1.4 Acumulação de Pontos de penalização

Os pontos de penalização são cumulativos, com isto a Administração da MLP poderá punir uma equipa sempre que esta apresente um comportamento incorreto.

2. Regras Gerais

2.1 Alterações de regras

A Administração da MLP reserva para si o direito de acrescentar, modificar e remover as regras que ache necessárias. A Administração da MLP 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 ou algumas das presentes regras sejam consideradas não válidas ou impraticáveis na sua parcialidade ou totalidade, estas, não afetarão o restante livro de regras. Para estes casos, a Administração da MLP 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 MLP são considerados estritamente confidenciais. A publicação deste material está proibida sem o consentimento da Administração da MLP.

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 MLP.

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 MLP. 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 MLP são propriedade da Administração da mesma. Nenhuma equipa poderá negar a que os seus jogos sejam transmitidos pela MLP ou a quem a Administração da MLP atribua esse direito. Mesmo assim deixamos a ressalva que durante os Qualificadores Abertos para a MLP 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 MLP será o e-mail. A MLP 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 MLP

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

2.7.1 Restrição de idade

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

2.7.2 Restrições de inscrição

Uma equipa poderá inscrever na MLP 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, haverá lugar à punição da equipa com 1 ponto de penalização maior por cada inscrição. Após o término da fase online 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 de usar o nick enviado na sua inscrição.

2.7.5 Contas de jogo

Todos os jogadores terão de usar a conta de jogo enviada na sua inscrição.

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 MLP ou espectadores. Para além disto não poderão estar presentes no naming ou como patrocinadores das equipas marcas relacionados com os seguintes produtos:

- Armas ilegais.
- Drogas ilícitas.
- Sites pornográficos.

2.7.7 Alterações na equipa

Qualquer alteração na equipa terá de ser aprovada pela Administração da MLP. 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 MLP as equipas aceitam a cedência de direitos de imagem dos seus elementos à Administração da MLP. 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 MLP as equipas aceitam a gravação das suas comunicações todas as partidas para efeitos de prova de identidade, mas também de conteúdos digitais.

2.7.10 Media day

As Equipas são responsáveis por entregar as fotografias de todos elementos que constituem o seu plantel. Estas fotografias terão de ter qualidade assinalável.

2.7.11 Despesas dos jogadores

Todas as despesas dos jogadores relacionadas com a MLP terão de 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 MLP 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 Transferências de jogadores

2.8.1 Limites de transferências

As equipas poderão contratar os Jogadores que desejarem caso estes estejam free agent (não inscritos por nenhuma equipa na MLP). No caso de jogadores não free agent as equipas poderão contratar no máximo dois jogadores por temporada. Todas estas contratações terão de respeitar o limite máximo de inscrições definido no ponto 2.7.3.

2.8.2 Procedimento de inscrição de jogadores

Caso uma equipa queira inscrever 1 jogador, o responsável por essa equipa terá de enviar para a Administração da MLP 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 consequentemente será punida com os respetivos pontos de penalização descritos em 2.13.4.

2.8.3 Limites de inscrições de um jogador na MLP

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.

2.9 Prémios

2.9.1 Pagamento dos prémios

As equipas terão até 30 dias após a solicitação via email para apresentar a fatura com os devidos dados enviados pela Administração da MLP. Após apresentadas a fatura a Administração da MLP terá até 90 dias para efetuar a transferência.

2.9.2 Distribuição dos prémios

1º. 2500€
2º. 1500€
3º./4º. 650€
5º/6º. 350€

2.10 Equipa desqualificada da MLP

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

2.11 Penalizações e consequências de abandonar a MLP

2.11.1 Abandono em qualquer etapa da MLP

Se uma equipa é desqualificada da MLP todos os elementos pertencentes a essa equipa perdem o direito aos prémios.

2.11.2 Bloqueio de jogadores

Após a desqualificação de uma equipa todos os elementos envolvidos nessa equipa ficarão bloqueados de participar na MLP pelo menos até ao final da presente temporada.

2.12 Começo da Partida

2.12.1 Pontualidade

Todas as partidas da MLP devem começar no horário indicado pelo Administrador da partida. Todas as equipas e respetivos jogadores da partida terão de estar no servidor prontos para começar 10 minutos antes da hora indicada. A impontualidade de uma equipa poderá resultar em um ponto de penalização menor.

2.12.1.1 Solicitar um novo servidor

As equipas devem informar os problemas do servidor de jogo até 10 minutos antes da hora da partida.

2.12.2 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 estar a competir em outra competição, a equipa infratora irá perder o 1º mapa automaticamente, sendo que serão dados 45 minutos para que termine a partida que se encontra a disputar. Ao fim dos 45 minutos caso não tenha terminado a partida em que se encontra será dada derrota também no 2º mapa. Caso a equipa termine a partida que se encontra disputar dentro dos 45 minutos, terá de se apresentar o mais rápido que possível no TeamSpeak e servidor da MLP.

2.12.3 Adiamento das partidas

Os jogos serão apenas adiados caso a Administração da MLP aceite. A Administração da MLP aceitará apenas o adiamento das partidas caso haja um motivo que torne a partida impraticável. O adiamento da partida terá de ser requerido 72 horas antes da hora prevista do começo da partida e nunca poderá ser utilizado o motivo de colisão com outras competições.

2.12.4 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 MLP, sendo que ao terceiro default a desqualificação é imediata.

2.13 Final da Partida

2.13.1 Resultados

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

2.14 Protesto da partida

2.14.1 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.

2.14.2 Regras de Protesto

2.14.2.1 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.

2.14.2.2 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 MLP. Caso o protesto contenha insultos e faltas de respeito, estes podem resultar em penalizações e no cancelamento do mesmo.

2.15 Entrevistas, sessões de autógrafos e showmatches

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 MLP. As entrevistas poderão ser do tipo: audiovisuais, áudio ou apenas escritas. Caso algum elemento da equipa falhe com este compromisso sem justificação aceite pela Administração da MLP será aplicado um ponto de penalização menor por cada incidência. Todos os elementos das equipas terão de 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.

2.16 Objetos/Produtos no Palco

As equipas e os seus jogadores apenas poderão subir a palco com a autorização da Administração da MLP. Apenas objetos ou produtos permitidos pela Administração da MLP poderão estar em palco. Esta regra inclui, mas não só, periféricos e produtos publicitários.

3. Formato da competição

3.1 Fases da Temporada

- Primeira fase: Qualificador aberto.
- Segunda fase: Final 6.

3.2 Primeira Fase

Os qualificadores abertos irão decorrer na plataforma da FACEIT.

3.3 Segunda Fase

Na Final 6 encontram-se as equipas apuradas na fase anterior. Não existe limite de convites para esta fase nem obrigatoriedade de existência dos mesmos.

4. Sanções

4.1 Gerais

Serve a presente secção para enumerar diversos incumprimentos e respetivos castigos. A Administração da MLP 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 MLP, 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 MLP (Discord, email, …) poderão resultar em um castigo dependendo da gravidade.

4.2 Má conduta

A intenção de induzir em erro a Administração da MLP 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 proibidos de participar na presente e próxima temporada da competição. Também será aplicada a sanção de um ponto de penalização maior 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 Administração da MLP.

5.2 Métodos da Partida

5.2.1 Map pool

Os mapas oficiais da MLP são

- de_ancient
- de_anubis
- de_cache
- de_dust2
- de_inferno
- de_mirage
- de_nuke

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 de confirmar o seu lineup 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 MLP. Caso uma equipa não possa estar presente no veto do jogo no horário estipulado terá de ser a mesma a avisar a Administração da MLP.

5.2.3 Métodos de comunicação durante as partidas

As equipas terão de comunicar no servidor de TeamSpeak proporcionado pela Administração da MLP. Está totalmente proibido as equipas entrarem nas salas de TeamSpeak de outras ou incomodarem com mensagens ou "pokes". Todos os elementos das equipas terão de estar identificados com os seus nicknames oficiais com o qual foi feito o seu registo. Esta regra apenas será usada na segunda e terceira fase da competição.

5.2.4 Número de jogadores

Todas as partidas da segunda e terceira fase terão de ser jogadas com 5 jogadores por equipa, sendo permitida uma substituição por mapa.

5.2.5 Restauro de rondas

Uma ronda apenas será restaurada caso um destes caso se confirme:

- 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. Estas regras apenas serão aplicadas na segunda e terceira fase.

5.2.6 Overtime

Caso ao fim das 24 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 3 pausas táticas de 30 segundos, sendo que as mesmas poderão ser utilizadas todas no mesmo side ou ronda. Regra apenas referente à segunda e terceira 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, sempre que o jogo permita esta acção. 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.