

ESPORTZY

CAMPEONATO UNIVERSITÁRIO ESPORTZY

– Regulamento Rocket League



**INTERESCOLAS
ESPORTS**



1 – INFORMAÇÃO

1.1. Inscrição e datas

- 1.1.1. O número de equipas participantes é fixo no máximo de até 16, divididas igualmente em grupos, num máximo de 4 grupos;
- 1.1.2. Vagas disponíveis para competição e respetivas regras de ocupação:
 - 1.1.2.1. As escolas que tiverem clube oficializado junto da APES (Associação Portuguesa Esports) têm prioridade na inscrição;
 - 1.1.2.2. Os grupos serão divididos segundo sorteio aleatório;
 - 1.1.2.3. Caso as inscrições sejam superiores a 16 escolas, sem prejuízo do ponto 1.1.2.1. serão inscritas as escolas cujas inscrições puderem ser confirmadas primeiro;
- 1.1.3. A data de início da temporada é dia 18 de Dezembro de 2021;
- 1.1.4. A data do fim da temporada é dia 2 de Janeiro de 2022;
- 1.1.5. Requisitos para a inscrição:
 - 1.1.5.1 Ter uma equipa com pelo menos 3 e até 6 jogadores com matrícula válida para o ano de 2021/22 na escola que irão representar;
 - 1.1.5.2 Excecionalmente as equipas poderão ter jogadores de escolas diferentes do mesmo agrupamento, representando assim o agrupamento;
 - 1.1.5.3 Ter um professor responsável para fazer a comunicação entre a escola e a organização;
 - 1.1.5.4 Para alunos menores de 18 anos, autorização do encarregado de educação ou tutor legal, a entregar à escola;
 - 1.1.5.5 Autorização da Direção da escola para utilizar o logotipo e nome da mesma para representação da escola;
 - 1.1.5.6 A inscrição no evento é totalmente gratuita;

1.2. Formato

- 1.2.1. *Round-robin* - As equipas jogarão todas entre elas 1 vez em cada grupo;
- 1.2.2 As partidas da fase de grupos serão jogadas à melhor de 5 (bo5);
- 1.2.3. A classificação dentro do Torneio funcionará através de pontuação que é igual à diferença entre vitórias e derrotas das equipas (Vitórias – (menos) Derrotas, será a forma de medir a pontuação de cada equipa);
- 1.2.4. Desempate em caso de igualdade de vitórias/derrotas:
 - 1.2.4.1. Para estabelecimento da classificação geral das equipas que, no final da competição se encontrarem com igual pontuação, será aplicado, para efeitos de desempate, o critério de confronto direto entre as duas equipas;

1.2.4.2. No caso de haver 3 ou mais equipas empatadas o fator de desempate passa a ser a diferença entre os jogos ganhos e perdidos na acumulação de todas as partidas realizados;

1.2.4.3. No caso de existirem complicações extras com desempates, a organização pode exigir que sejam feitos mais jogos entre os empatados para desempatar os mesmos;

1.2.5. No final de todas as equipas jogarem entre elas, as 4 melhores classificadas passam aos Playoffs:

1.2.5.1. Todos os encontros nos playoffs serão bo7;

1.2.5.2 O formato será *bracket double elimination*;

1.2.5.2. O Primeiro defrontará o Quarto classificado e o vencedor dessa partida prossegue, enquanto o perdedor desce para a *lower bracket*;

1.2.5.3. O Segundo classificado defrontará o Terceiro e o vencedor dessa partida prossegue, enquanto o perdedor desce para a *lower bracket*;

1.2.5.4 O vencedor da *upper bracket* garante o seu lugar na final. O perdedor da *upper bracket* irá enfrentar o vencedor da *lower bracket*;

1.2.5.5 O vencedor da *lower bracket* enfrentará o perdedor da *upper bracket*, o vencedor desta partida garante o seu lugar na final. O perdedor da *lower bracket* será eliminado;

1.2.5.6 Qualquer equipa tem de perder 2 partidas para ser eliminada, podendo haver um *bracket reset* na final. O *bracket reset* consiste na repetição da partida até uma das equipas ter 2 derrotas;

1.2.6. A falta de comparência não justificada de uma equipa a um jogo oficial da competição determina a atribuição à equipa adversária a vitória da partida e, também, derrota à equipa que faltou, sendo que o jogo ficará com o resultado de 3-0 a favor da equipa que ficou com a vitória;

1.3. Premiação

1.3.1. As 4 melhores equipas do Campeonato são premiadas com a passagem à fase de playoffs;

1.3.2. O vencedor dos playoffs, é coroado o Campeão do Torneio Interescolas Esports Winter Break 2022;

1.3.3. Os prémios nunca estão fechados e estão em constante desenvolvimento/atualização. Devem ser acompanhados na aba "Prémios" do website oficial da Esportzy em: www.esportzy.com;

2 – REGRAS GERAIS

2.1. Equipas

- 2.1.1. Têm de ser compostas no mínimo por 3 jogadores;
- 2.1.2. O número máximo de jogadores inscritos na equipa é de 6;
- 2.1.3. Os alunos devem ter matrícula válida para o ano de 2021/22 no estabelecimento de ensino que pretendem representar;
- 2.1.4. Excecionalmente, pode haver alunos de escolas diferentes do mesmo agrupamento, representando assim o agrupamento de escolas;
- 2.1.5. São permitidos treinadores, managers, e qualquer outro tipo de equipa técnica sem limitações ou custos adicionais (opcional);
- 2.1.6. Cada jogador tem o dever de:
 - 2.1.6.1. Ter uma conta Epic Games, PSN, Steam ou outra e o Rocket League instalado e funcional para poder jogar;
 - 2.1.6.2 Estar presente no Discord da competição e ter atenção às informações passadas pela organização;
 - 2.1.6.3 Estar presente na chamada nas salas de Discord disponibilizadas pela organização;
 - 2.1.6.4. Estar preparados para o começo dos jogos 10 minutos antes da hora designada oficial;
 - 2.1.6.5. Tratar o Staff da competição, outros jogadores e espectadores de forma respeitosa, assim como ter uma conduta desportiva e correta durante toda a duração da competição;
 - 2.1.6.6. O incumprimento com algum destes deveres irá ser punido, de acordo com o ponto 5.2. do presente regulamento;
- 2.1.7. Suplentes e titulares podem trocar entre si entre partidas ao longo do Torneio sem nenhum aviso prévio;
- 2.1.8. Cada equipa pode fazer mudanças ao seu plantel, entre jornadas, incluindo a inscrição de novos jogadores, obedecendo às regras de inscrição do ponto 1.1 e limitado a uma nova inscrição entre cada jornada;
 - 2.1.8.1. Qualquer adição ou alteração ao plantel deve ser comunicada a um membro do Staff no mínimo 24 horas antes do próximo jogo da equipa em questão e confirmada com o professor responsável pela equipa;
 - 2.1.8.2. Caso surja um imprevisto de última hora, a Staff poderá considerar aceitar alguma alteração mesmo que o jogo seja realizado antes de 24 horas, podendo esta estar ou não sujeita a algum tipo de punição extra;

2.2. Responsável

2.2.1. Todas as escolas devem ter um professor responsável. Excepcionalmente, o responsável poderá ser um aluno, maior de idade, com a devida autorização da Direção da escola. O responsável deve:

2.2.1.1. Tratar de toda a comunicação entre a sua equipa e os membros do Staff;

2.2.1.2. Tratar de toda a comunicação entre a sua escola e os membros do Staff;

2.2.1.3. Confirmar as decisões de equipa durante a competição (como possíveis desistências, substituição de jogadores ou algum tipo de problema);

2.2.1.4. Confirmar que todos os participantes pertencem à escola que representam e têm as devidas autorizações;

2.2.2. Qualquer problema entre encarregados de educação, alunos, professores, órgãos da escola, entre outros, será resolvido com e pelo responsável da equipa;

2.3. Condutas de jogo

2.3.1. Qualquer tentativa de manipulação do resultado através da utilização de *bugs* ou *hacks* de modo a ter vantagem sobre a equipa adversária é estritamente proibida e será punida de acordo com o ponto 5.2. deste mesmo regulamento;

2.3.2. É proibida a utilização de uma mesma conta de Riot Games para ligar o Valorant por mais do que um utilizador;

3 – CAMPEONATO

3.1. Partida

3.1.1. Para realizarem a partida as equipas devem comparecer à hora combinada no servidor de [Discord](#) do Torneio Interescolas Esports;

3.1.2. Os jogos serão realizados em *custom game* no mapa 'DFH Stadium', com duração de 5 mins e sem *mutators* ou outras alterações;

3.1.3. Serão feitos até 5 jogos em fase de grupos, ganhando a partida a equipa que some primeiro 3 vitórias (bo5). Em playoffs, segue-se a mesma regra, mas com até 7 jogos (bo7);

3.2. Jogos

3.2.1. Os jogos serão jogados entre as 15h00 e 19h00 e entre as 21h00 e 23h00 dos dias 21 e 27 de Dezembro (em fase regular);

3.2.2. Caso o jogo em questão não for transmitido e as equipas concordarem entre si alterar a data/hora do mesmo, poderão fazê-lo comunicando com a Staff;

3.2.3. Os jogos serão jogados entre as 14h00 e 20h00 e entre as 21h00 e 24h00 do dia 2 de Janeiro (em *playoffs*);

3.2.4. No caso de um ou mais jogadores se desconectarem, poderão usar as mecânicas disponíveis pelo servidor para meter o jogo em pausa, e esperar de novo a conexão;

3.2.4.1. No caso de persistência do problema, se ambas as equipas concordarem, podem chamar um membro do staff, para refazer o jogo, contudo, será limitado a um novo jogo na mesma, e este sem possibilidade de recomeço;

3.2.4.2. Caso as equipas não concordem nas condições para recomeçar, o jogo deverá se continuado mesmo que com menos jogadores;

3.2.5. Todos os jogos da fase regular têm de acontecer imperativamente até ao final do dia 28 de Dezembro, caso não aconteçam, em casos em que um jogo foi adiado por causa de uma das equipas específicas, essa mesma equipa perderá o mesmo por 3-0;

3.2.6. Em caso de ambas as equipas terem a “culpa” na remarcação de um jogo ainda por fazer depois de dia máximo estipulado no ponto acima, será atribuída a ambas as equipas uma derrota e 7 rondas sofridas, e o jogo não será disputado;

3.2.7 Os jogadores devem jogar as partidas em chamada nas salas disponibilizadas no Discord da competição;

4 – HORÁRIOS E CALENDÁRIO

4.1. Os jogadores deverão apresentar-se na sala de jogo 15 minutos antes da hora estipulada para começo do mesmo;

4.2. Caso ambas equipas concordem (e caso o jogo não esteja listado como “a *streamar*”), os jogos poderão começar antes do horário definido. Em caso de discordância, mantém-se o horário estipulado e serão dados apenas 10 minutos de tolerância;

4.3. A alteração de um jogo apenas é permitida caso o jogo não seja *streamado* e aceite por ambas as equipas, salvaguardando a organização o direito a recusar essa alteração caso a mesma não seja logisticamente possível ou viável;

4.4. Quando os adiamentos não conseguirem ser feitos dentro dos prazos estipulados no presente regulamento, só serão aceites remarcações devidamente justificadas, e onde a organização acredite que realmente existiu o infortuno de algum participante ou equipa para a impossibilidade da participação na partida à hora e dia previamente combinados;

4.5. Nunca serão aceites remarcações quando existir a possibilidade de utilizar substitutos para concluir o *line-up* para a partida em questão, ou seja, a constituição de 5 jogadores para representar a equipa na partida combinada;

5 – CONDUTAS GERAIS

5.1. Todo o tipo de falta de respeito ou comportamento antidesportivo, assim como comentários racistas, ofensivos, ou depreciativos, que perturbem o bem-estar de qualquer elemento de uma equipa ou membros do Staff, resultará na penalização dentro de um grau estipulado no ponto seguinte;

5.2. As penalizações podem ocorrer em 4 graus:

5.2.1. Oferta da escolha do mapa à próxima equipa adversária da equipa ou jogador punidos (leve);

5.2.2. Anulamento de direito de desempate, dando o resultado positivo do desempate à equipa adversária do jogador/equipa penalizada (média);

5.2.3. Dedução de uma vitória à equipa envolvida, ou do jogador envolvido (grave);

5.2.4. Desclassificação do jogador, ou da equipa envolvida (muito grave);

5.3. Todas as regras aqui descritas devem ser respeitadas, e qualquer tipo de comportamento mencionado em cima, deve ser registado através de um *screenshot* e reportado no final do jogo a um membro da Staff;

5.4. O primeiro julgamento para atribuição ou não de penalizações, vai ter o critério do senso comum ou bom senso, e a organização tentará sempre através da comunicação resolver qualquer tipo de problema, e só se ainda assim nada estiver esclarecido ou definido, serão então usadas as penalizações regulamentadas;

6 – INFORMAÇÕES ADICIONAIS

6.1. Todas as entidades representadas na competição devem partilhar, sempre que oportuno os resultados e publicações de interesse das suas equipas, identificando nas redes sociais o Torneio Interescolas Esports ([@interescolaszy](#)) e se possível o canal de transmissão;

6.2. As informações pessoais dos inscritos utilizados apenas para fins de inscrição e serão excluídos após o fim da competição, sendo tratados pela organização de acordo com a lei em vigor;

6.3. Os inscritos aceitam e consentem a inclusão das suas informações pessoais no ficheiro mencionado no ponto acima;

6.4. Os inscritos aceitam e consentem a cedência gratuita de direitos de imagem, transmissão, logotipos e voz à organização para serem usados exclusivamente em prol do evento;

6.5. Os inscritos certificam que são maiores de 18 anos ou que são maiores de 13 anos e possuem autorização do encarregado de educação ou tutor legal;

6.6. A organização tem o poder de modificar, criar ou apagar regras na existência de situações extrarregulamentares;

6.7. É proibida a transmissão de qualquer jogo por parte de uma entidade, equipa ou pessoa sem autorização da organização uma vez que todos os direitos de transmissão são propriedade da Esportzy. A transmissão não autorizada de um jogo poderá resultar na penalização da equipa ou participante(s) de acordo com o ponto 5.2. deste mesmo regulamento;

6.7. Nenhuma equipa poderá recusar que os seus jogos sejam transmitidos;

6.8. No caso de existir uma situação não prevista neste regulamento a organização decidirá no momento a melhor forma de proceder;

6.9. A organização reserva-se no direito de alterar o regulamento, em qualquer momento e sem aviso prévio, contudo, a alteração será imediatamente informada aos participantes;

6.10. A participação no torneio está dependente da aceitação dos termos e condições descritas neste regulamento;

7 – AVISO

7.1. Aos participantes, pedimos que leiam atentamente todo o regulamento e que compreendam que este serve de orientação para assegurar o bom funcionamento da competição, pelo que, em casos extremos, a organização tem o direito de alterar estas regras;

7.2. Este regulamento é propriedade da Esportzy, e é protegido pelas leis de direitos autorais. É expressamente proibido a sua cópia, reprodução, utilização, modificação, venda, publicação, distribuição ou qualquer outro uso, na totalidade ou em parte sem autorização da Esportzy por escrito e assinado por alguém da organização. Excetuam-se a esta interdição os usos livres autorizados por lei, nomeadamente o direito de citação, desde que claramente identificada a sua origem;