

Regulamento AAUMinho eSports: Geral

Objeto

1. O presente regulamento rege a organização do torneio AAUMinho eSports organizado pelo Departamento de Desporto e Cultura dos Serviços de Acção Social da Universidade do Minho (DDC SASUM) e Associação Académica da Universidade do Minho (AAUMinho).

Formato do evento

1. O evento será disputado em formato online através de eliminatórias para as modalidades de *Counter-Strike:Global Offensive (CS:GO)*, *League of Legends (LOL)* e *FIFA 21*, durante os meses de novembro e dezembro de 2020.

Participação

1. A participação na competição de *FIFA 21* é reservada a estudantes da Universidade do Minho;
2. A participação nas competições de *CS:GO* e *LOL* é aberta a todos os estudantes da Universidade do Minho, podendo cada equipa incluir, no máximo, 2 elementos pertencentes a outras Instituições do Ensino Superior, mediante apresentação de comprovativo;
3. A comunicação entre a organização e os participantes será efetuada através da plataforma gratuita *Discord*, o que implica o registo prévio na plataforma.

Atividades paralelas

1. A atividade paralela “O melhor caster” obriga a inscrição prévia, a qual será divulgada atempadamente pela organização;
2. A atividade será realizada caso se verifiquem as condições necessárias para o efeito.

Inscrições

1. A inscrição nos torneios é gratuita e faz-se mediante formulário próprio disponibilizado pelo DDC SASUM e pela AAUMinho. A mesma decorre entre o dia 23 de outubro de 2020 e o dia 04 de novembro de 2020;
2. A inscrição implica a autorização, por parte do registando, da captação, utilização, difusão, reprodução ou divulgação do nome, imagem, voz, pontuações, classificações, ou qualquer ato de participação, em conjunto ou separado, por parte da organização ou terceiro por si indicado, para fins de organização, promoção, marketing e divulgação do torneio ou de outras ações;
3. Nos termos da Lei de Proteção de Dados Pessoais, a organização garante a todo o tempo ao titular dos dados o direito de acesso, retificação, atualização ou eliminação dos seus dados pessoais;
4. Os participantes podem inscrever-se em mais do que uma modalidade, sendo que a validação da mesma será revista e confirmada pela Organização.

Fraude e Protestos

1. É expressamente proibida a adulteração de qualquer elemento técnico ou informático (uso de *cheats*) ou a exploração de imperfeições, erros ou falhas, conhecidas ou desconhecidas do jogo (*bugs*);
2. É proibida a adoção de comportamentos ou omissões impeditivas ao normal andamento do torneio;
3. São admitidos protestos por incumprimento do(s) adversário(s) a qualquer uma das regras do presente regulamento e sempre que a ligação apresentar interrupções (*lag*);
4. Todos os protestos devem ser acompanhados por uma prova, de forma à organização poder analisar o mesmo. Sempre que tal não aconteça a organização pode optar por sortear um vencedor, de forma a não colocar em causa o bom funcionamento da competição;
5. Os protestos são decididos pela organização.

Homologação

1. Os jogadores/equipas encontram-se obrigados a apresentar o resultado do jogo com veracidade, por meio do envio de comprovativos (imagem de resultado e contas utilizadas) através da plataforma de suporte à competição;
2. Se os resultados apresentados, por ambos os intervenientes/equipas, não coincidirem entre si, a decisão compete à organização;
3. Se nenhum dos jogadores/equipas apresentar o resultado do jogo, há lugar a sorteio.

Desclassificação

1. O não cumprimento de qualquer uma das regras aqui definidas pode implicar a desclassificação do jogador/equipa pela organização.

Transmissão dos jogos

1. Os jogos selecionados pela organização serão transmitidos nos meios de comunicação do DDC SASUM e da AAUMinho.

Prémios

1. Os vencedores dos torneios receberão um passe mensal de acesso às instalações desportivas do DDC SASUM, com validade até ao final do ano letivo de 2020/2021;
2. Os segundos e terceiros classificados do torneio receberão um voucher de 10 dias de acesso às instalações desportivas do DDC SASUM, com validade até ao final do ano letivo de 2020/2021;
3. No caso de os contemplados já serem utentes do DDC SASUM, será creditado o valor correspondente ao prémio nas suas contas pessoais.

Casos omissos

1. A interpretação dos casos omissos é da responsabilidade da organização.



uminho sports



Responsabilidade

1. É da total responsabilidade da organização o possível cancelamento de atividades do evento ou do evento inteiro, por motivos de força maior.

Regulamentos específicos

Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)

Este torneio não é afiliado ou patrocinado pela Valve and Hidden Path Entertainment, ou seus licenciadores.

Inscrições

1. Para a inscrição do torneio é necessário eleger um Capitão de Equipa que será responsável pela comunicação entre a Organização e a Equipa em situações de urgência;
2. No preenchimento do formulário o lugar de membro 1 é destinado ao Capitão da Equipa, o qual deve ser, obrigatoriamente, estudante da Universidade do Minho;
3. Caso a equipa contenha elementos de outras Instituições do Ensino Superior, estes deverão ser inscritos na posição dos membros 4 e 5;
4. São dados de preenchimento obrigatório o nome da equipa, nome completo de cada jogador, número de aluno (caso pertença à UMinho), curso, número de telemóvel do capitão de equipa e tag da *Discord*;

Formato

1. Os jogos são realizados no *CS:GO*, em equipas 5vs5, no formato à melhor de 3 (BO3);
2. O torneio será realizado em 3 fases distintas - Eliminatórias, Liga e Final;
3. Na fase de Eliminatórias os jogos da primeira ronda serão sorteados e o das restantes rondas seguem o esquema de árvore. As 4 melhores equipas são apuradas para a fase seguinte;
4. Na fase de Liga todas as equipas jogam entre si. Os jogos podem terminar com vitória de uma das equipas (recebe 3 pontos). As duas equipas melhores classificadas passam à final. Os critérios de desempate são:
 - a. Número de pontos;
 - b. Confronto direto;

- c. Diferença de rondas.

Configurações

5. As partidas serão realizadas nos seguintes mapas: Inferno, Train, Mirage, Nuke, Overpass, Dust II, Vertigo;
6. O ban de mapas ocorrerá através da plataforma Discord e a primeira equipa a escolher será determinada aleatoriamente. Cada equipa remove mapas à vez, até restarem apenas 3 mapas, nos quais acontecerão os jogos.

Regras do jogo

1. Não é permitido que um jogador esteja inscrito em mais do que uma equipa no torneio de *CS:GO*;
2. Após o término do período de inscrições não é permitida a inscrição de mais nenhum jogador;
3. Caso a equipa não compareça no jogo, com todos os elementos, à hora marcada, esta será penalizada com derrota por falta de comparência;
4. Caso um jogador desconecte a meio de uma partida o jogo não será interrompido;
5. É proibido qualquer tipo de *script/hack* no torneio, sendo que o uso destes resultará na imediata desqualificação da equipa. *Map swimming* ou *floating* é proibido.

Material

1. Para a competição de *CS:GO* todos os elementos das equipas são responsáveis pela instalação do respetivo jogo e por utilizar o seu próprio material *gaming*.

FIFA 21

Este torneio não é afiliado ou patrocinado pela Electronic Arts Inc. ou seus licenciadores.

Inscrições

1. São dados de preenchimento obrigatório o Nome completo do jogador, Número de aluno, Curso, Número de telemóvel, ID e username da Playstation Network e tag da *Discord*;

Formato

1. O Torneio realiza-se por eliminatórias à melhor de três jogos (BO3), em formato H2H.
2. Esta fase é constituída por uma bracket com todos os jogadores inscritos.
3. Conforme o número de participantes a árvore do torneio poderá ser dividida em várias brackets. O vencedor será definido da seguinte forma:
 - a. Uma bracket - o vencedor será o jogador que vencer a bracket;
 - b. Duas brackets - os vencedores de cada uma das brackets disputam um encontro à melhor de 3 entre si para definir o vencedor;
 - c. Quatro brackets - os vencedores de cada uma das brackets disputam uma bracket entre eles e o vencedor dessa bracket será o vencedor da competição.

Configurações

1. Os jogos são disputados no *FIFA 21* em formato amigável na plataforma PS4;
2. Todos os jogadores devem respeitar as configurações de jogo a introduzir no amigável online:
 - a. Duração de cada parte: 6 minutos;
 - b. Controlos: Quaisquer;
 - c. Velocidade: Normal.

3. Não são permitidos acordos entre os jogadores que adulterem as configurações definidas, podendo dar lugar à desclassificação de ambos os jogadores;
4. É permitido aos jogadores escolherem a mesma equipa, isto é, o mesmo clube ou a mesma seleção;
5. Apenas são permitidas as formações pré-definidas (ex.: 4-3-3, 4-2-3-1, 4-4-2), incluindo a formação "*Matchday*/Dia de jogo", sem prejuízo do disposto no número seguinte;
6. São permitidas personalizações táticas desde que a posição base do jogador na formação não seja alterada;
7. Caso o jogador detete alguma irregularidade cometida pelo oponente, não deve iniciar o jogo, reportando de imediato o sucedido à organização, com suporte de provas.

Regras de Jogo

1. O Torneio realiza-se por eliminatórias à melhor de três jogos. Em caso de empate no final de cada jogo, os jogadores devem fazer "rematch", sendo o vencedor do jogo apurado pela via da regra do golo de ouro. A ordem de convite é feita de forma alternada a começar pelo jogador apresentado no lado superior da bracket na condição de visitado;
2. Caso o jogador não compareça no jogo à hora marcada, esta será penalizado com derrota por falta de comparência;
3. Se no decurso do jogo for perdida a conexão, o jogo deve ser retomado e jogado o tempo restante na altura em que a ligação foi perdida. O resultado verificado no momento da interrupção deve ser respeitado bem como os cartões vermelhos exibidos. No caso dos cartões vermelhos, os jogadores não devem retomar o jogo sem que o jogador expulso saia de campo, devendo ser forçada a sua expulsão. Compete aos jogadores a apresentação de comprovativos do resultado e expulsões em caso de perda de conexão, sempre que lhe for requerido pela organização;
4. Não é permitido ao jogador passar para câmara do guarda-redes e ficar a controlar primariamente este jogador. Caso se verifique essa infração, o jogador prejudicado deverá carregar na pausa e demonstrar o sucedido junto da organização. A organização pode desqualificar o jogador caso esta ação seja repetitiva e/ou tenha um impacto significativo no



uminho sports



jogo. Esta regra apenas se aplica ao uso do guarda-redes através do touchpad. Todos os outros meios de utilização do guarda-redes são permitidos.

Material

1. Cada jogador deve garantir o acesso à Playstation e ao respetivo jogo;
2. Cada jogador deve de ter acesso à Playstation Network e subscrição ativa na *Playstation Plus*.

League of legends (LOL)

Este torneio não é afiliado ou patrocinado pela Riot Games ou seus licenciadores.

Inscrições

1. Para a inscrição do torneio é necessário eleger um Capitão de Equipa que será responsável pela comunicação entre a Organização e a Equipa em situações de urgência;
2. No preenchimento do formulário o lugar de membro 1 é destinado ao Capitão da Equipa, o qual deve ser, obrigatoriamente, estudante da Universidade do Minho;
3. Caso a equipa contenha elementos de outras Instituições do Ensino Superior, estes deverão ser inscritos na posição dos membros 4 e 5;
4. São dados de preenchimento obrigatório o nome da equipa, nome completo de cada jogador, número de aluno (caso pertença à UMinho), curso, número de telemóvel do capitão de equipa e tag da *Discord*;

Formato

7. Os jogos são realizados no *LOL*, em equipas 5vs5, no formato à melhor de 3 (BO3);
8. O torneio será realizado em 3 fases distintas - Eliminatórias, Liga e Final;
9. Na fase de Eliminatórias os jogos da primeira ronda serão sorteados e o das restantes rondas seguem o esquema de árvore. As 4 melhores equipas são apuradas para a fase seguinte;
10. Na fase de Liga todas as equipas jogam entre si. Os jogos podem terminar com vitória de uma das equipas (recebe 3 pontos). As duas equipas melhores classificadas passam à final. Os critérios de desempate são:
 - a. Número de pontos;
 - b. Confronto direto;
 - c. Diferença de jogos.

Configurações

1. O método de competição é de 5vs5 com todos os jogos em formato BO3;
2. O torneio será realizado em 3 fases distintas - Eliminatórias, Liga e Final;
3. Na fase de Eliminatórias, os jogos da primeira ronda serão sorteados e o das restantes rondas seguem o esquema de árvore;
4. Na final da fase de Eliminatórias, as 4 equipas finais passam à fase seguinte;
5. Na fase de Liga, todas as equipas jogam entre si;
6. Na fase de Liga, os jogos podem terminar com vitória de uma das equipas (recebe 3 pontos);
7. No final da fase de Liga, as equipas ocupantes dos dois lugares de topo da tabela passam à final;
8. Na final da fase de Liga, os critérios são os seguintes: 1) Número de pontos; 2) Confronto direto; 3) Diferença de rondas;
9. Não é permitido que um jogador esteja inscrito em mais do que uma equipa no torneio de *LOL*;
10. Tal como mencionado anteriormente, o torneio de *LOL* decorrerá em formato *online* durante os meses de novembro e dezembro de 2020;
11. Após o término do período de inscrições não é permitida a inscrição de mais nenhum jogador;
12. Caso a equipa completa não compareça no jogo à hora marcada, esta será penalizada com derrota por falta de comparência;
13. Caso um jogador desconecte a meio de uma partida o jogo não será interrompido;

Regras do jogo

1. Não é permitido que um jogador esteja inscrito em mais do que uma equipa no torneio de *LOL*;
2. Após o término do período de inscrições não é permitida a inscrição de mais nenhum jogador;



3. Caso a equipa não compareça no jogo, com todos os elementos, à hora marcada, esta será penalizada com derrota por falta de comparência;
4. Caso um jogador desconecte a meio de uma partida o jogo não será interrompido;
5. A escolha de *side* para a primeira partida de cada jogo ocorrerá através da plataforma de *Discord* e a equipa a escolher será determinada aleatoriamente;
6. Nas restantes partidas haverá sempre mudança de *side* para ambas as equipas;
7. Todos os jogos serão realizados no mapa *Summoner's Rift* no *patch* atual do jogo;
8. O uso de *TAG* com nome da equipa é opcional (ou todos os jogadores têm *TAG* ou nenhum tem), devendo essa opção ser igual em todos os jogadores dessa equipa;
9. O uso de *placeholders* é permitido contando que a equipa que pretenda utilizar um ou mais *placeholders* informe o mais rapidamente possível a equipa adversária da sua intenção. Caso tal aviso não seja feito o *champion* escolhido será considerado como uma *pick* normal e deverá ser jogado como tal;
10. Durante o *remake* do *Champion Select* todas as *Picks* e *Bans* deverão ser as mesmas à exceção dos *placeholders*;
11. Não são permitidos *placeholders* de *bans*;

Material

2. Para a competição de *LOL* todos os elementos das equipas são responsáveis pela instalação do respetivo jogo e por utilizar o seu próprio material *gaming*.