# Taça de Portugal Rocket League

# REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO

TAÇA DE PORTUGAL
FEATURING
ROCKET LEAGUE

ÍNDICE

**1. Introdução..... 3**
**2. Definições Específicas da Competição..... 4**
2.1. Acrónimos..... 4
2.2. Termos do jogo..... 4
**3. Disposições Gerais..... 5**
3.1. Administração e Arbitragem da Competição..... 5
3.2. Alterações nas Regras..... 5
3.3. Validação das Regras..... 6
3.4. Confidencialidade..... 6
3.5. Penalizações..... 6
4. Condições de participação na competição..... 7
4.1. Nacionalidade dos atletas..... 7
4.2. Idade dos atletas..... 7
4.3. Nomes de Equipas e Atletas..... 7
4.4. Filiação na FPDE..... 7
4.5. Presença na fase presencial..... 7
**5. Estrutura da Competição..... 8**
5.1. Fases e Formato..... 8
5.2. Regras do Jogo..... 9
5.3. Limitações na equipa..... 10
5.5. Seeding..... 12
**6. Prémios..... 13**
6.2. Pagamento dos Prémios..... 13
6.3. Retirada do prémio..... 13
7. Violação do presente regulamento..... 14
8. Transmissão das partidas..... 15
9. Regras da Competição Presencial..... 16
10. Regulamentação Adicional..... 18
11. Entrada em Vigor..... 19
1. Entrada em Vigor..... 21

# 1. Introdução

Bem-vindo à **Taça de Portugal de Rocket League**, o palco onde a habilidade, estratégia e paixão se encontram para definir os melhores entre os competidores eletrónicos do país.

**Rocket League**, o jogo que combina velocidade, habilidade e trabalho em equipa num frenesim de carros e futebol, serve como o terreno de jogo para esta competição de elite. A **Taça de Portugal** representa a união dos melhores talentos do país, onde as manobras aéreas elegantes, os dribles precisos e os tiros potentes convergem em busca da supremacia nos campos digitais.

É com orgulho que anunciamos que a **Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos** apoia esta competição e os seus objetivos. Esta Taça visa promover o crescimento e a valorização dos desportos eletrónicos em Portugal, proporcionando uma plataforma de excelência para os jogadores demonstrarem as suas habilidades, competirem ao mais alto nível e estabelecerem novos padrões de excelência.

Além disso, a competição busca fomentar a camaradagem entre os jogadores e fortalecer a comunidade de **Rocket League** em Portugal. Através do fair play, do respeito mútuo e da colaboração, aspiramos a construir uma cultura desportiva positiva e inclusiva.

À medida que se aventura nas páginas seguintes, convidamo-lo a mergulhar na complexidade e na emoção do **Rocket League** competitivo, preparando-se para testar as suas habilidades contra os melhores e escrever o seu nome na história da **Taça de Portugal**.

Esta competição faz parte da prossecução da missão da **Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos** de assegurar o desenvolvimento do ecossistema do Desporto Eletrónico em Portugal, de acordo com o espírito desportivo, valores educacionais e culturais, e princípios associados a uma cidadania ativa, sempre enquadrando estas competições num panorama de representação nacional nas competições internacionais de nações, através das selecções nacionais de cada modalidade.

Este regulamento define as regras que devem ser seguidas enquanto se participa na **Taça de Portugal de Rocket League**. A falha de cumprimento destas regras pode resultar nas penalidades descritas nos capítulos seguintes.
Que a jornada que se inicia aqui seja repleta de desafios, triunfos e momentos memoráveis, pois é aqui que os verdadeiros campeões nascem e se elevam.

Que a competição comece, e que a glória aguarde aqueles que ousam alcançá-la.

Boa sorte a todos os participantes!

# 2. Definições Específicas da Competição

## 2.1. Acrónimos

No interesse de proporcionar uma leitura mais eficiente do presente regulamento, os seguintes acrónimos serão usados:

**TPRL** - Taça de Portugal de Rocket League
**FPDE** - Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos
**RL** - Rocket League

## 2.2. Termos do jogo

# 3. Disposições Gerais

## 3.1. Administração e Arbitragem da Competição

### 3.1.1. Administração

Responsável pela organização geral da competição, incluindo:

- Definição de datas e horários;
- Localização do evento;
- Sistema de disputas;
- Recrutamento e gestão da equipe de arbitragem.

Composta por:

- Filipe Moreira
- Luis Duarte
- Jorge Lameiras

### 3.1.2. Equipa de Arbitragem

Responsável por garantir o fair play e a aplicação das regras durante a competição, incluindo:

- Arbitragem das partidas;
- Aplicação de penalidades;
- Resolução de conflitos.

Composta por:

- Jiaxin Chen

### 3.1.3. Contato e Informações:

Site oficial da competição: [Insira o link do site]
Email de contato: [Insira o endereço de email]
Redes sociais: [Insira os links das redes sociais]
Discord: [Servidor Discord]

## 3.2. Alterações nas Regras

A administração da TPRL reserva-se ao direito de alterar, remover ou alterar de outra forma as regras descritas neste Regulamento, sem aviso prévio. A administração da TPRL também se reserva ao direito de julgar casos que não sejam especificamente apoiados ou detalhados neste Regulamento, e de envidar todos os esforços para preservar o fair play e o espírito desportivo.

Adicionalmente, a FPDE também detém a autoridade para efetuar alterações nas regras, quando necessário, a fim de assegurar o correto desenvolvimento e funcionamento da competição.

## 3.3. Validação das Regras

Se qualquer disposição do Regulamento for inválida ou impraticável, no todo ou em parte, isso não afetará a validade da parte restante deste Regulamento. Em vez da disposição inválida ou impraticável, será aplicada uma disposição apropriada, que seja mais próxima da intenção do que teria sido a intenção de acordo com o significado e propósito do Regulamento.

## 3.4. Confidencialidade

O conteúdo de protestos, tickets de suporte, discussões ou qualquer outra correspondência com oficiais e administradores do torneio são considerados estritamente confidenciais. A publicação de tal material é proibida sem o consentimento por escrito da organização da TPRL

## 3.5. Penalizações

Qualquer infringimento de uma regra aqui mencionada pela TPRL, será penalizada de acordo com o grau de gravidade.

Penalizações:

- Aviso
- Dedução dos pontos atribuídos
- Desqualificação da competição em curso (ou seja, qualificadores, fase regular ou playoffs)
- Desqualificação/Expulsão do TPRL
- Desqualificação/Expulsão e impedimento temporário de participar em competições futuras TPRL(para a temporada atual ou temporadas futuras)
- Desqualificação e impedimento permanente de participar em todas as competições futuras organizadas, certificadas ou sob a tutela da FPDE

# 4. Condições de participação na competição

## 4.1. Nacionalidade dos atletas

A competição está aberta a todos os atletas de nacionalidade Portuguesa, independentemente do seu país de residência, e a todos os atletas de qualquer nacionalidade, desde que residam em território nacional - a comprovar com envio de comprovativo de residência aquando da inscrição do atleta como membro de FPDE.

## 4.2. Idade dos atletas

Os participantes devem ter no mínimo 13 anos concluídos até às 23:59 do dia anterior à realização do evento, para participar da TPRL.

## 4.3. Nomes de Equipas e Atletas

Os nomes das equipas e dos atletas não podem conter palavras socialmente inaceitáveis e desrespeitosas e devem ser alterados a pedido dos administradores. Caso alguma equipa ou atleta não cumpra, a equipa administrativa poderá desclassificar tanto o atleta como a equipa. Isto aplica-se a qualquer língua, caracteres ou combinação de caracteres e símbolos ou combinação de símbolos.

## 4.4. Filiação na FPDE

Todos os atletas, equipas, clubes, associações e entidades participantes na competição têm que obrigatoriamente ser membros associados da FPDE. As inscrições na FPDE estão disponíveis através deste link https://fpde.pt/fichas-inscricao-membros/.

## 4.5. Presença na fase presencial

Menores de 18 anos que forem selecionados para participar da fase presencial da competição deverão estar acompanhados pelo seu guardião legal durante todo o período do evento. A presença do guardião legal é obrigatória para garantir a segurança e o bem-estar dos participantes menores de idade durante a competição.

# 5. Estrutura da Competição

## 5.1. Fases e Formato

O torneio está organizado em três fases, os Qualificadores, Playoffs e a Grande Final.

### 5.1.1. 1ª Fase - Qualificadores

Esta fase apenas se realizará se houver mais de 8 equipas inscritas. Qualquer equipa válida poderá participar neste qualificador e não existe número limite de equipas. Se houver entre 8 e 16 inscrições, será feito apenas um qualificador no dia 12 de Maio, entre as 19h e as 22h, de onde se qualificam as melhores 8 equipas.
O formato para os qualificadores será o de single elimination com jogos a melhor de três, 4 equipas serão apuradas para a os playoffs (8 se só se realizar um qualificador).

Se houver mais de 16 inscrições, serão feitos dois qualificadores. Do primeiro qualificador apuram-se as primeiras 4 equipas, e as restantes equipas passam automaticamente para o segundo qualificador. O segundo qualificador será realizado com todas as equipas, com excepção das 4 apuradas no primeiro qualificador, que podem voltar a competir pelas 4 vagas ainda disponíveis para os playoffs. Este segundo qualificador será realizado no dia 13 de Maio, também entre as 19h e as 22h.

### 5.1.2. 2ª Fase - Playoff

As 8 equipas apuradas na fase anterior serão colocadas em 2 grupos, o seeding das equipas será aleatório.

Cada grupo irá participar em um formato Swiss com jogos a melhor de 3, as equipas que tiverem 2 derrotas serão eliminadas da competição e as equipas com 2 vitórias serão apuradas para a fase seguinte.




### 5.1.3. 3ª Fase - Finais

As equipas apuradas na fase anterior com duas vitórias vão confrontar se em uma estrutura single elimination em jogos Bo7.

## 5.2. Regras do Jogo.

Esta seção estabelece as "Regras de Jogo" que regem o jogo durante o Torneio.

### 5.2.1. Configurações do Jogo.

Configurações da Partida:
- Arena Padrão: Estádio DFH
- Tamanho da Equipa: 3 contra 3
- Dificuldade dos Bots: Sem Bots
- Mutadores: Nenhum
- Tempo de Partida: 5 Minutos
- Acesso por: Nome/Password
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam ou Xbox
- Servidor: Europa (EU),
- Cores das Equipas: Padrão

### 5.2.2. Comandos.

Todos os comandos padrão, incluindo rato e teclado, são permitidos. Funções macro (por exemplo, botões turbo) não são permitidas. Não é permitido o overclocking dos comandos.

Note que os comandos sem fios não são permitidos em nenhum evento presencial do Torneio. Cada atleta deve levar o seu próprio comando para o evento presencial.

#### 5.2.3. Arenas.

Todos os jogos são disputados no estádio DFH. A organização reserva-se o direito de alterar o estádio, ou caso as equipas cheguem a acordo de utilizar outro estádio.

## 5.3. Limitações na equipa

#### 5.3.1. Transferências

Durante a realização da TPRL não existe uma época de transferência específica. Os atletas inscritos por cada equipa terão de permanecer na mesma equipa de início ao fim da competição.

#### 5.3.2. Alteração no Roster

Durante a realização da TPRL poderão haver alterações ao roster durante a competição, mas apenas por motivos de força maior (e.g. por motivo de doença justificada com atestado médico). As equipas podem solicitar esta alteração à organização que se reserva o direito de aceitar este pedido.

#### 5.3.3. Disband

Caso o desmembramento de uma equipa ou saída de jogador, os pontos permanecem com o principal ponto de contacto com o TPRL, isto é, com o capitão da equipa, sendo o nome da equipa ter que ser mantido.

#### 5.3.4. Roster

As equipas que se qualifiquem para o apenas poderão jogar com jogadores que já tenham competido pela equipa nalgum  anterior.

#### 5.3.5. Equipas que representam Organizações

Durante a totalidade da competição TPRL, cada Organização só pode ter uma única equipa a representar a mesma.

#### 5.3.6. Mudança de Capitão

Pede-se a todas as equipas que mantenham o mesmo ponto de contacto durante toda a competição, caso a mudança de capitão seja necessária, o capitão deverá contactar um administrador do TPRL e a administração reserva-se o direito de aceitar ou recusar a proposta.

## 5.4. Calendário da Competição

### 5.4.1. Datas e horários

As datas e horários do torneio podem sofrer alterações caso a administração veja que é necessário ou em caso de emergência.

**Abertura das Inscrições:** 06 de Maio de 2024
**Fecho Inscrições:** 13 Maio 2024 pelas 23:30

#### 5.4.1.1. Qualificadores

**Qualificadores:** 12 e 13 de Maio entre as 19h e as 22h

#### 5.4.1.2. Playoffs

| 16 MAIO | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | GRUPO 1 | | | |
| 19:00 | TEAM 1 | vs | TEAM 2 | J1 |
| 19:30 | TEAM 3 | vs | TEAM 4 | J2 |
| | | | | |
| | TUDO BO3 | | | |
| | | | | |
| | GRUPO 2 | | | |
| 20:00 | TEAM 1 | vs | TEAM 2 | J3 |
| 20:30 | TEAM 3 | vs | TEAM 4 | J4 |

| 23 MAIO | TUDO BO3 | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 19:00 | W1 | vs | W2 | J5 | | | | | |
| | | | | | 21:00 | L5 | vs | W6 | J9 |
| 19:30 | L1 | vs | L2 | J6 | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| 20:00 | W3 | vs | W4 | J7 | | | | | |
| | | | | | 21:30 | L7 | vs | W8 | J10 |
| 20:30 | L3 | vs | L4 | J8 | | | | | |

#### 5.4.1.3. Grande Final

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 JUNHO | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| 15h | **W5** | VS | **W7** | J11 | 17h | **W11** | VS | **W12** | J13 |
| | | | | | | | | | |
| 16h | **W9** | VS | **W10** | J12 | | | | | |

## 5.5. Seeding

As brackets dos Qualificadores serão aleatoriamente criadas.

# 6. Prémios

## 6.1. Playoff

O Prizepool da TPRL são €1000 em cartões de compras da Radio Popular, distribuídos da seguinte forma:

1º Classificado - €500
2º Classificado - €300
3º Classificado - €100
4º Classificado - €100

## 6.2. Pagamento dos Prémios

Todos os prémios da TPRL serão pagos pela organização do evento Espinho Game On até 30 dias após a conclusão das finais da competição. A FPDE não se responsabiliza pelo pagamento dos prémios nem por qualquer falta de pagamento.

## 6.3. Retirada do prémio

Enquanto o prémio da TPRL não tiver sido pago, a FPDE reserva-se o direito de cancelar qualquer pagamento pendente se for descoberta qualquer evidência de fraude ou crime.

# 7. Violação do presente regulamento

## 7.1. Ban de jogadores

Se um participante for desclassificado do TPRL durante uma etapa em andamento por qualquer motivo, o participante poderá ser banido até o final do evento principal e possivelmente para eventos futuros dependendo do motivo da desclassificação.

## 7.2. Batota

Caso um atleta seja apanhado a fazer batota, toda a equipa será desclassificada da atual temporada da competição, e o atleta poderá ser banido de todas as competições organizadas, certificadas ou sob a tutela da FPDE por um prazo entre um e dois anos.

## 7.3. DDoSing

DDoS'ing consiste em limitar ou tentar limitar a conexão do jogo de um outro participante por algum meio, usando qualquer software ou hardware para ganhar benefícios que não estão disponíveis no jogo. Exemplos incluem, mas não estão limitados a: usar servidores privados e aplicações não aprovadas que manipulem a forma de jogar. Esta prática é considerada batota e punível nos termos do artigo 7.2.

## 7.4. Emuladores

O uso de emuladores em qualquer caso é proibido, sendo considerada batota e punível nos termos do artigo 7.2.

# 8. Transmissão das partidas

## 8.1. Direitos de Transmissão

Todos os direitos de transmissão do TPRL são propriedade da FPDE. Isso inclui, mas não está limitado a: transmissões de vídeo, transmissões de TV, GoTV, replays, demos ou bots de pontuação ao vivo.

## 8.2. POV streaming

Os atletas só podem transmitir as suas partidas durante o TPRL se a partida não estiver a ser transmitida nos canais oficiais da FPDE e TPRL e a equipa oponente concordar. Quebrar esta regra resultará em pontos de penalidade.

# 9. Regras da Competição Presencial

## 9.1. Alojamento, transporte e restauração

A organização não cobre despesas com alojamento, transporte e alimentação das equipas participantes ou qualquer outro membro relacionado com as mesmas. Todas as despesas de viagem, alojamento e alimentação serão cobertas pelas equipas participantes e respectivos membros relacionados..

## 9.2. Pontualidade

Cada equipa participante deve estar no evento 90 minutos antes do início do evento e deve permanecer no recinto do evento durante toda a duração do mesmo. Para preparar e resolver quaisquer problemas técnicos que possam ocorrer.

Se perceber em algum momento que a equipa vai se atrasar em algum dos dias, a equipa tem o dever de informar um administrador do torneio o mais rápido possível. Quaisquer atrasos causados pelas equipas podem levar a penalizações.

## 9.3. Vestuário

Os jogadores e equipas precisam garantir que todos estejam com roupa adequada, socialmente aceite para o evento, sem conter palavras ou imagens ofensivas.

## 9.4. Cerimónia final

Todos os participantes deverão permanecer na área do evento para a cerimónia dos vencedores após a Grand Challenge final.

## 9.5. Administradores

As instruções dos administradores devem ser sempre obedecidas e seguidas, sob pena de resultar na penalização do(s) atleta(s) ou equipa.

## 9.6. Entrevistas

Cada equipa deve ter indicado um participante para estar disponível para entrevistas pré e pós-jogo. Será aplicada uma penalidade à equipa caso a equipa não apresente um integrante que estará disponível para entrevistas.

## 9.7. Conferência de Imprensa/Autógrafos/Sessão de Fotografia e/ou Vídeo

A organização da competição pode decidir que um jogador precisa participar de uma conferência de imprensa ou de uma sessão de autógrafos, fotografias ou vídeos, e nenhum jogador ou equipa se poderá negar a comparecer.

## 9.8. Direitos de imagem

Ao participar na TPRL, todos os participantes e restantes membros da equipa concedem à FPDE o direito de utilização de qualquer material fotográfico, áudio ou vídeo no seu site ou para qualquer outro fim promocional.

# 10. Regulamentação Adicional

A competição Taça de Portugal de Rocket League (TPRL) está inserida no processo de Homologação Competitiva com vista a fazer parte integral do Calendário Competitivo Nacional da Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos que expressamente nomeia a Organização como Administradora.

Ao inscrever-se nesta competição, todos os participantes da mesma aceitam expressamente o presente regulamento, e a seguinte regulamentação específica da Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos que complementa o regulamento da competição:

- ➔ Regulamento Disciplinar da FPDE: https://bit.ly/2024_Regulamento-Disciplinar-FPDE

- ➔ Código de Ética em Competições Organizadas ou Certificadas pela FPDE: https://bit.ly/2024_Codigo_Etica_FPDE

- ➔ Código de Conduta em Competições Organizadas ou Certificadas pela FPDE: https://bit.ly/2024_Codigo_Conduta_FPDE

- ➔ Código Anticorrupção da FPDE: https://bit.ly/2024_Regulamento_AntiCorrupcao_FPDE

# 11. Entrada em Vigor

Este rulebook entra em vigor a partir de **6 de Maio de 2024**. Todas as equipas e participantes devem familiarizar-se com o conteúdo deste documento antes do início da competição. Qualquer atualização subsequente do rulebook será comunicada de forma clara e oportuna pela equipe organizadora.

A adesão estrita às regras estabelecidas neste rulebook é crucial para garantir a integridade da competição e proporcionar uma experiência positiva para todos os envolvidos. Incentivamos todos os participantes a lerem cuidadosamente este documento e a esclarecerem quaisquer dúvidas com a equipe organizadora.

A equipa organizadora deseja a todos os participantes boa sorte e que desfrutem ao máximo desta emocionante competição de desportos eletrónicos.

THIS TOURNAMENT IS IN NO WAY SPONSORED, ENDORSED, OR ADMINISTERED BY, OR OTHERWISE ASSOCIATED WITH, PSYONIX LLC. THE INFORMATION PLAYERS PROVIDE IN CONNECTION WITH THIS TOURNAMENT IS BEING PROVIDED TO TOURNAMENT ORGANIZER AND NOT TO PSYONIX LLC.

# 1. Entrada em Vigor

Este rulebook entra em vigor a partir de **15 de Abril de 2024**. Todas as equipes e participantes devem familiarizar-se com o conteúdo deste documento antes do início da competição. Qualquer atualização subsequente do rulebook será comunicada de forma clara e oportuna pela equipe organizadora.

A adesão estrita às regras estabelecidas neste rulebook é crucial para garantir a integridade da competição e proporcionar uma experiência positiva para todos os envolvidos. Incentivamos todos os participantes a lerem cuidadosamente este documento e a esclarecerem quaisquer dúvidas com a equipe organizadora.

A equipe organizadora deseja a todos os participantes boa sorte e que desfrutem ao máximo desta emocionante competição de desportos eletrônicos.