Taça de Portugal Call of Duty

REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO



ÍNDICE

1. Introdução **4**
2. Definições Específicas da Competição **5**
2.1. Acrónimos 5
2.2. Termos do jogo 5
3. Disposições Gerais **6**
3.1. Administração e Arbitragem da Competição 6
3.2. Alterações nas Regras 7
3.3. Validação das Regras 7
3.4. Confidencialidade 7
3.5. Penalizações 7
3.6. Utilização do Rulebook Oficial 7
4. Condições de participação na competição 8
4.1. Nacionalidade dos atletas 8
4.2. Idade dos atletas 8
4.3. Nomes de Equipas e Atletas 8
4.4. Filiação na FPDE 8
4.5. Propriedade da Conta GameBattles 8
5. Estrutura da Competição **9**
5.1. Fases e Formato 9
5.2. Regras do Jogo 9
5.3. Configurações do Jogo 9
5.4. Limitações na equipa 11
5.6. Seeding 13
6. Prémios **14**
6.1. Playoff 14
6.2. Pagamento dos Prémios 14
6.3. Retirada do prémio 14
7. Violação do presente regulamento 15
7.1. Ban de jogadores 15
7.2. Batota 15
7.3. DDoSing 15
7.4. Emuladores 15
8. Transmissão das partidas 16
8.1. Direitos de Transmissão 16
8.2. POV streaming 16
9. Regras da Competição Presencial 17
9.1. Alojamento, transporte e restauração 17
9.2. Pontualidade 17
9.3. Vestuário 17

9.4. Cerimónia final..... 17
9.5. Administradores..... 17
9.6. Entrevistas..... 17
9.7. Conferência de Imprensa/Autógrafos/Sessão de Fotografia e/ou Vídeo..... 17
9.8. Direitos de imagem..... 18
10. Regulamentação Adicional..... 19
11. Entrada em Vigor..... 20

1. Introdução

A competição de desportos eletrónicos **Taça de Portugal de Call of Duty** é uma competição nacional na modalidade de **Call of Duty: Modern Warfare III**, alicerçada em sólidos pilares de fair play, desportivismo, respeito mútuo e tolerância para com os outros.

Com uma comunidade vibrante e uma paixão compartilhada pelo jogo, esta competição nacional de **Call of Duty** não apenas celebra a excelência no campo de batalha virtual, mas também promove a camaradagem entre os jogadores e inspira futuras gerações de competidores.

Os objetivos desta competição são de proporcionar aos atletas, espectadores e membros do staff um ambiente propício à prática desportiva onde possam experimentar uma atmosfera agradável sem preconceitos, comportamento inadequado ou conduta não desportiva.

Como apaixonados pelo jogo e comprometidos com o crescimento da comunidade de esports no país, apresentamos este evento de destaque que promete atrair uma ampla audiência e gerar um impacto significativo.

Este regulamento define as regras que devem ser seguidas enquanto se participa na **Taça de Portugal de Call of Duty.** A falha de cumprimento destas regras pode resultar nas penalidades descritas nos capítulos seguintes.

2. Definições Específicas da Competição

2.1. Acrónimos

De forma a proporcionar uma leitura mais eficiente do presente regulamento, os seguintes acrónimos ou siglas poderão ser utilizadas:

CDL - Call of Duty League
CoD - Call of Duty
TPCOD - Taça de Portugal de Call of Duty
CTRL - Control
FPDE - Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos
GA - Gentleman Agreement
Bo5 - Best of Five
HP - Hardpoint
MWIII - Modern Warfare III
S&D - Search and Destroy

2.2. Termos do jogo

Roster (Equipa) - Refere-se ao conjunto de quatro (4) ou seis (6) atletas que participam na competição.
Game (Jogo) - Refere-se a uma única instância de competição que é disputada até que um vencedor seja determinado.
Best of Five (Série) - Uma série Best of Five (BO5). A primeira equipa a vencer três mapas será a vencedora da série.
Season (Temporada) - Cada season terá uma duração previsional de dois meses e dividida em 2 fases.
Bracket - Refere-se a um tipo específico de estrutura de torneio que organiza as partidas entre os competidores.
Team Leader (Capitão de equipa) - Cada equipa terá que designar um capitão de equipa. Este indivíduo será o principal ponto de contato dos Administradores para todos os assuntos relativos à Equipa, incluindo, mas não se limitando a proibições de mapas, mudanças na equipa e solicitações de retirada de partidas.
Dupla Eliminação - Um formato de torneio em que uma equipa é eliminada após perder duas partidas, uma na parte superior da bracket e outra na parte inferior da bracket.
Round Robin - Um formato de torneio que permite que os participantes compitam entre si não mais do que uma vez por defeito.
Free Agent (Jogador Livre) - Um jogador que não se encontre inscrito em qualquer equipa presente na competição.

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:

- André “Ribs” Ribeiro
- Luís “Corvo” Soares
- Márcio “Inf” Jesus
- Miguel “Miranda” Miranda
- Pedro “Lordelo” Ferreira
- Ricardo “Ruredy” Cunha

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:

- André “Ribs” Ribeiro
- Luís “Corvo” Soares
- Márcio “Inf” Jesus
- Miguel “Miranda” Miranda
- Pedro “Lordelo” Ferreira
- Ricardo “Ruredy” Cunha

3.1.3. Contato e Informações

Inscrições: LINK
Email de contato: geral@fpde.pt
Redes sociais: Twitter | Instagram
Discord: Link

3.2. Alterações nas Regras

A administração da TPCOD reserva-se ao direito de alterar, remover ou alterar de outra forma as regras descritas neste Regulamento, sem aviso prévio. A administração da TPCOD 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 TPCOD

3.5. Penalizações

Qualquer infringimento de uma regra aqui mencionada pela TPCOD, 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 TPCOD
- Desqualificação/Expulsão e impedimento temporário de participar em competições futuras TPCOD(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

3.6. Utilização do Rulebook Oficial

Além das regras estabelecidas neste livro, todas as competições regidas por este rulebook também estarão sujeitas às disposições do rulebook oficial. Em caso de conflito entre as regras estabelecidas neste livro e as do rulebook oficial, as regras do rulebook oficial terão precedência.

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 16 anos concluídos até às 23:59 do dia anterior à realização do evento, para participar da TPCOD.

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. Propriedade da Conta GameBattles

- Cada jogador deve ter acesso autorizado a uma conta completa do Battle.net registrada no serviço Battle.net em nome próprio do jogador.

- A conta Battle.net de cada jogador deve estar em boa situação no início da Competição e permanecer em boa situação durante toda a Competição. Uma conta será considerada em "boa situação" se não houver suspensões, proibições ou outros incidentes de disciplina de conta registrados contra a conta durante a Competição, ou durante o período de seis (6) meses anteriores ao início da Competição.

- Cada conta Battle.net deve incluir um endereço de e-mail válido para o jogador. A administração reserva-se o direito de verificar o endereço de e-mail fornecido.

- Cada jogador deve ser uma pessoa natural (ou seja, não uma corporação, parceria ou outra entidade legal) que é o mesmo indivíduo que registrou a conta Battle.net.

5. Estrutura da Competição

5.1. Fases e Formato

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

5.1.1. 1ª Fase - Qualificadores

Qualquer equipa válida poderá participar neste qualificador e não existe número limite de equipas.

O formato para os qualificadores será o de double elimination com jogos a melhor de três, que será realizado até às finais onde as 3 equipas restantes serão apuradas para a fase seguinte disputada em lan.
Duas equipas da Upper Bracket mais uma equipa da Lower Bracket.

5.2. Regras do Jogo.

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

5.3. Configurações do Jogo.

As regras e mapas desta competição são as mesmas utilizadas na Call of Duty League.

Mapas		
Hardpoint	Search and Destroy	Control
6 Star	6 Star	Highrise
Karachi	Highrise	Invasion
Rio	Invasion	Karachi
Sub Base	Karachi	
Vista	Rio	

5.3.1. Pick & Ban

O processo de Pick & Ban é o mesmo da Call of Duty League Challengers. Na primeira fase a Equipa A e Equipa B são definidas através de um Coin Flip. Na segunda fase, a equipa com a seed mais alta escolhe se pretende ser a Equipa A ou a Equipa B e procedem ao Pick & Ban.

Vetos

Hardpoint	Search and Destroy	Control
Equipa A ban um Mapa	Equipa B ban um Mapa	Equipa A ban um Mapa
Equipa B ban um Mapa	Equipa A ban um Mapa	Equipa B ban um Mapa
Equipa A pick Mapa 1	Equipa B pick Mapa 2	Equipa A pick um Mapa
Equipa B pick Mapa 4	Equipa A pick Mapa 5	

5.3.2. Host

O processo de Host é o mesmo utilizado na Call of Duty League Challengers.

Host
Equipa A escolhe o Mapa em que pretende fazer Host
Equipa B escolhe o Mapa em que pretende fazer Host
Equipa A escolhe o Mapa em que pretende fazer Host
Equipa B tem o direito ao Host dos restantes mapas
A escolha dos lados irá sempre para a equipa que não estiver a fazer Host do mapa

A equipa que tem o direito a fazer Host tem o dever convidar os atletas da outra equipa para o Lobby. Após o envio do primeiro convite a equipa adversária tem um máximo de 15 minutos para entrar no Lobby.

Caso este cenário não seja cumprido, o primeiro mapa será considerado forfeit e a derrota será atribuída à equipa que esteja em incumprimento. Após o forfeit do primeiro mapa a equipa que está em incumprimento tem 5 minutos para começar o Mapa 2, caso contrário será considerado forfeit da série.

5.3.3. Jogadores Pick Up (PUs)

A utilização de jogadores Pick Up está prevista nesta competição mediante autorização da organização.

5.3.4. Gentleman Agreements (GA's)

São consideradas regras desta competição todos os Gentleman Agreements (GA's) Europeus. Nesta competição o não cumprimento dos GA's em Hardpoint resultará no forfeit do mapa e consequente derrota.

Nos modos de jogo por rondas (Control e Search and Destroy), será considerado o forfeit dessa ronda e o jogo continuará na ronda seguinte à que foi quebrado o GA.
Em caso de incumprimento:
Em Hardpoint, o mapa deve prosseguir normalmente e os jogadores necessitam de apresentar prova por vídeo, no final do mapa, em que se comprove claramente que um GA foi quebrado pela outra equipa.
Em Control e Search and Destroy o mapa deve ser interrompido no final da ronda e os jogadores devem apresentar prova por vídeo, em que se comprove claramente que um GA foi quebrado pela outra equipa.
Caso o jogo prossiga sem ser feita uma queixa nas condições supramencionadas considera-se que a equipa aceitou a quebra do GA e as suas condicionantes.

5.3.5. Desconexões

Hardpoint – Se um jogador se desconectar com um resultado combinado abaixo de 150 pontos somados entre ambas as equipas, o mapa deve ser recomeçado. Se a equipa que estiver a fazer o Host não terminar a partida a equipa contrária deve sair do lobby.
Caso um jogador se desconecte após os 150 pontos somados entre ambas as equipas, o jogo deve prosseguir, devendo o jogador que se desconectou voltar a entrar no lobby.
Search and Destroy – Se um jogador se desconectar após 30 segundos ou depois do first blood, a ronda deve prosseguir e o resultado dessa ronda será considerado válido. Depois disso, o lobby deve ser terminado ou a equipa que tiver menos um elemento deve sair da partida de forma a que o jogador que se desconectou volte a entrar no lobby.
Control – Se um jogador se desconectar após 30 segundos ou depois do primeiro tick ser capturado, a ronda deve prosseguir e o resultado dessa ronda será considerado válido. O jogador que desconectou deve tentar voltar a entrar no lobby. Caso não consiga, o lobby deve ser terminado ou a equipa que não estiver a fazer Host deve sair.

5.3.6. Monitor cam e Hand cam

Em nome do fair play os atletas podem requisitar monitor/hand cam mediante a apresentação de provas por vídeo suspeitas.
Este pedido apenas será considerado válido se for requisitado nas duas horas que antecedem o jogo.

5.4. Limitações na equipa

5.4.1. Transferências

Durante a realização do TPCoD não existe uma época de transferência específica.

5.4.2. Disband

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

5.4.3. Roster

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

5.4.4. Equipas que representam Organizações

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

5.4.5. Rotação de jogadores na equipa

5.4.5.1. Qualificadores

Apenas poderão competir 4 jogadores, não havendo possibilidade de troca.

5.4.5.2. Playoff

As equipas não poderão trocar de jogador entre sets.

5.4.6. 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 TPCoD e a administração reserva-se o direito de aceitar ou recusar a proposta.

5.5. Calendário da Competição

5.5.1. 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: 14 Maio 2024

5.5.1.1. Qualificadores

Os qualificadores da TPCoD disputar-se-ão nos dias 15, 17, 18, 22, 23, 24 e 25 de Maio, entre as 19h e as 21h.

5.5.1.2. Grand Final

Dia 2 de Junho, com horário a anunciar atempadamente.

5.6. Seeding

As brackets dos Qualificadores serão aleatoriamente criadas.

6. Prémios

6.1. Playoff

O Prizepool da TPCoD são €500 em cartões de compras da Radio Popular, distribuídos da seguinte forma:

1º Classificado - € 300
2º Classificado - € 150
3º Classificado - € 50

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 monetário do TPCoD 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 da TPCOD 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 da TPCOD 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 a TPCOD se a partida não estiver sendo transmitida nos canais oficiais da FPDE e TPCOD 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. Todas as despesas de viagem, alojamento e alimentação serão cobertas pelas equipas participantes.

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 TPCOD, 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 Call of Duty (TPCoD) 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 **06 de Maio 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 eletrónicos.

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