Mobile Legends: Bang Bang
Portugal Championship

REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO

ÍNDICE

1. Introdução..... 5
2. Definições Específicas da Competição..... 6
2.1. Acrónimos..... 6
2.2. Termos do jogo..... 6
3. Disposições Gerais..... 7
3.1. Administração e Arbitragem da Competição..... 7
3.2. Alterações nas Regras..... 7
3.3. Validação das Regras..... 7
3.4. Confidencialidade..... 8
3.5. Jogo de Registo (GoR)..... 8
4. Condições de participação na competição..... 9
4.1. Nacionalidade dos atletas..... 9
4.2. Idade dos atletas..... 9
4.3. Nomes de Equipas e Atletas..... 9
4.4. Filiação na FPDE..... 9
4.5. Natureza da Competição..... 10
5. Estrutura da Competição..... 11
5.1. Fases e Formato..... 11
5.2. Mapas e Modos..... 11
6. Limitações na equipa..... 12
6.1. Transferências..... 12
6.2. Utilização de Contas Secundárias..... 15
6.3. Alteração no Roster..... 15
6.4. Disband..... 15
6.5. Alteração de nome..... 15
6.6. Roster..... 15
6.7. Equipas que representam Organizações..... 15
6.8. Rotação de jogadores na equipa..... 16
6.9. Mudança de Capitão..... 16
6.10. Substituição Temporária do Capitão da Equipa..... 16
7. Distribuição de Pontos..... 17
7.1. Ranking de Pontos..... 18
8. Calendário da Competição..... 19
8.1. Datas e horários..... 19
9. Seeding..... 21
9.1. Qualificadores Brackets..... 21
9.2. Playoffs Bracket..... 21
10. Participação no Discord..... 22
10.1. Presença Obrigatória no Canal de Voz..... 22
10.2. Identificação no Discord..... 22

10.3. Presença Durante os Jogos..... 22
10.4. Validação dos Atletas..... 22
11. Submissão de Resultados..... 23
11.1. Print Screens das Tabelas Finais.....23
11.2. Consequências do Não Cumprimento..... 23
12. Presença no Lobby In-Game..... 24
12.1. Atraso na Hora Marcada.....24
12.2. Após um Jogo Bem Sucedido (1-0 ou 1-1).....24
12.3. Atraso de Ambas as Equipas..... 24
12.4. Após um Jogo Bem Sucedido com Atraso (1-0 ou 1-1)..... 24
12.5. Exceções..... 25
13. Equipamento e Responsabilidade dos Atletas.....26
13.1. Condição do Equipamento..... 26
13.2. Prazo de Chegada e Tolerância a Atrasos..... 26
13.3. Substituição de Equipamento.....26
13.4. Impacto nos Resultados..... 26
13.5. Problemas Técnicos Durante o Game of Record (GOR)..... 26
14. Prémios.....27
14.1. Qualificadores.....27
14.2. Playoffs.....27
14.3. Pagamento dos Prémios..... 27
14.4. Retirada do prémio..... 27
15. Penalizações e infrações..... 28
15.1. Penalizações..... 28
15.2. Ban de jogadores.....28
15.3. Batota..... 28
15.4. DDoSing..... 28
15.5. Emuladores.....28
15.6. Controladores/Joysticks.....28
15.7. Aplicação das penalizações e defesa.....29
16. Transmissão das partidas.....30
16.1. Direitos de Transmissão..... 30
16.2. POV streaming..... 30
17. Regras da Competição Presencial..... 31
17.1. Alojamento, transporte e restauração.....31
17.2. Pontualidade.....31
17.3. Vestuário.....31
17.4. Cerimónia final.....31
17.5. Administradores.....31
17.6. Entrevistas.....31
17.7. Conferência de Imprensa/Autógrafos/Sessão de Fotografia e/ou Vídeo..... 31

17.8. Direitos de imagem.....32
18. Regulamentação Adicional.....33
19. Entrada em Vigor.....34

1. Introdução

Bem-vindos ao **Mobile Legends Portugal Championship**, a competição de desportos eletrónicos do jogo **Mobile Legends: Bang Bang** em solo português. Apoiado pela **Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos**, este campeonato representa o pináculo da excelência competitiva e da paixão pelo gaming em Portugal.

Num cenário onde a habilidade, estratégia e trabalho em equipa são postos à prova, o **Mobile Legends Portugal Championship** oferece uma plataforma para os melhores jogadores e equipas do país demonstrarem o seu talento e determinação. Desde confrontos épicos até momentos de pura adrenalina, esta competição promete elevar o nível do cenário de eSports em Portugal.

Com o apoio da **Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos**, uma instituição dedicada ao desenvolvimento e promoção dos desportos eletrónicos em território nacional, este campeonato representa mais do que uma simples competição. É uma celebração da comunidade gamer, um evento que une jogadores, fãs e entusiastas em torno da sua paixão partilhada pelo **Mobile Legends: Bang Bang**.

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 no **Mobile Legends Portugal Championship**. A falha de cumprimento destas regras pode resultar nas penalidades descritas nos capítulos seguintes.

2. Definições Específicas da Competição

2.1. Acrónimos

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

MLPC - Mobile Legends Portugal Championship
FPDE - Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos
MLBB - Mobile Legends: Bang Bang
UB - Upper Bracket Refere-se à parte da competição onde os participantes que ainda não perderam um jogo competem entre si.
LB - Lower Bracket Por sua vez, é a parte da competição onde os participantes que perderam um jogo competem entre si. Os participantes que perdem no "Upper Bracket" são relegados para o "Lower Bracket", e os que perdem no "Lower Bracket" são eliminados da competição.
DE - Double Elimination é o sistema em que os participantes têm duas chances de perder antes de serem eliminados: começam no "Upper Bracket", perdem uma vez e vão para o "Lower Bracket", sendo eliminados após uma segunda derrota.
SE - Single elimination é um formato de competição em que os participantes são eliminados do torneio após perderem um único jogo.
BoX - "Best of X" refere-se a uma série de jogos em uma competição, em que o vencedor é determinado com base em quem ganha a maioria dos jogos jogados. O "X" representa o número total de jogos na série. Por exemplo, "Best of 3" significa que a série consiste em até três jogos, e o primeiro competidor a vencer dois jogos é declarado vencedor da série.

2.2. Termos do jogo

Roster - Roster é a equipa completa que está inscrita para participar na competição.
Roster Ativo - Membros da equipa que estão a participar ativamente nos jogos.
Jogo ativo - Considera-se jogo ativo o período desde o início dos bans até à apresentação da tabela final de dados.

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:

- Matheus "Hunter¯(ツ)/¯" Venancio
- Daniel “ĐÁии¥×ω×” Alves

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:

- Jorge “Tokame” Lameiras

3.1.3. Contato e Informações:

Email de contato: mlbb@fpde.pt
Redes sociais:Twitter/X Instagram
Discord: https://discord.gg/xrsn8VGReG

3.2. Alterações nas Regras

A administração do MLPC reserva-se ao direito de alterar, remover ou alterar de outra forma as regras descritas neste Regulamento, sem aviso prévio. A administração do MLPC 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 da matéria confidencial referida no presente ponto, é proibida;

Excetua-se do ponto anterior, os casos autorizados por escrito pela administração.

3.5. Jogo de Registo (GoR)

Um jogo de registo,ou Game of Record (GOR), refere-se a um jogo em que todos os dez jogadores carregaram e que progrediu para o ponto de interação significativa entre equipas opostas. Uma vez que um jogo alcança o estado de GOR, o período em que as repetições podem ser permitidas termina, e um jogo será considerado registado a partir desse ponto em diante.

Podem existir exceções mediante intervenção do árbitro

Condições que estabelecem o GOR:

- Qualquer ataque ou habilidade é lançado em minions, criaturas da selva, estruturas ou heróis inimigos;
- Linha de visão é estabelecida entre jogadores de equipas opostas;
- Pôr o pé, estabelecer visão, ou direcionar uma habilidade de tiro em direção à metade do mapa do oponente;
- O cronômetro do jogo atinge dois minutos (00:02:00).

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 prova da residência é feita da seguinte forma:

- 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 do MLPC.

4.3. Nomes de Equipas e Atletas

Os nomes das equipas e dos atletas não podem conter palavras socialmente inaceitáveis e/ou desrespeitosas.

Os nomes das equipas e atletas considerados em infração pela administração devem ser alterados, podendo ser aplicado ainda as punições referidas no presente regulamento.

O explanado no presente ponto refere-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. Natureza da Competição

➔ Este torneio, denominado **Mobile Legends Portugal Championship**, não é uma competição oficial da **Moonton**, mas está oficialmente licenciado pela **Moonton**.

➔ O torneio é organizado de forma independente pela **Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos**, com o objetivo de promover a comunidade e o espírito competitivo dentro do jogo **Mobile Legends Bang Bang**.

➔ A **Moonton** não está associada à organização, planeamento ou execução deste torneio, e não é responsável por quaisquer questões relacionadas ao mesmo, incluindo inscrições, regras ou disputas entre os participantes.

➔ Os organizadores do torneio estão empenhados em garantir que o evento seja realizado de acordo com os mais altos padrões de integridade e respeito às políticas da **Moonton** e à comunidade de **Mobile Legends Bang Bang**.

5. Estrutura da Competição

5.1. Fases e Formato

Esta competição está organizada em 2 fases, sendo que a segunda fase terá dois eventos.

5.1.1. 1ª Fase - Qualificadores

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

A cada mês haverá um evento, as equipas irão competir em um torneio com o sistema de eliminação única (single elimination), em jogos à melhor de três (Match Bo3).

No fim de cada qualificador serão atribuídos pontos às equipas, consoante a sua posição na bracket do respectivo mês.

Os pontos referidos acumulam-se durante os qualificadores para apurar as equipas para a próxima fase.

5.1.2. 2ª Fase - Playoff

Nesta fase serão realizados dois eventos, sendo eles:

- Evento online de apuramento de finalistas;
- Evento offline para apurar a equipa campeã.

Evento Online

As 8 equipas com mais pontos acumulados ao longo de 6 qualificadores irão se defrontar em um torneio de eliminação dupla (double elimination) com jogos à melhor de três (Match Bo3) até se apurar os dois finalistas.

Evento offline

As 2 equipas que se apurarem para as finais, defrontam-se na final com jogos à melhor de cinco (Match Bo5).
A data desta fase será anunciada mais tarde.

5.2. Mapas e Modos

Configurações para o Jogo:

- Modo de Jogo: Partida de 5v5 com escolha de heróis por draft e 5 bans.
- Sala do jogo: Sala de Torneio (AO VIVO)
- Todas as partidas são jogadas na versão AO VIVO do patch.

6. Limitações na equipa

6.1. Transferências

6.1.1. Substituições Temporárias

Definição: Uma substituição temporária ocorre quando um atleta substitui outro em uma equipa de forma temporária durante os qualificadores do MLPC.

Elegibilidade:

- Um atleta participante no MLPC pode ser substituto de uma equipa diferente no MLPC.
- Um atleta não participante no MLPC pode ser substituto de uma equipa do MLPC.

Limitações:

- Um atleta pode ser substituto de uma equipa no máximo 1 (um) qualificador por equipa durante a fase em questão.
- O substituto só pode atuar uma vez por equipa por qualificador, podendo representar outra equipa em outro qualificador.
- As equipas podem usar substitutos diferentes em qualificadores diferentes, no máximo em 2 qualificadores, sendo será analisado caso por caso.
- O atleta substituto não pode substituir em jogos onde a sua equipa original jogue contra a equipa pela qual irá substituir.

Comunicação e Aprovação:

- As substituições devem ser informadas e aprovadas antecipadamente pela organização e pela equipa adversária.

Regras de Contas:

- Atletas substitutos não podem usar contas secundárias.
- Atletas substitutos devem estar registados na FPDE, ficando sujeitos às regras do MLPC.
- As infrações a estas regras serão punidas com ban da competição para o atleta e equipas envolvidas.

6.1.2. Transferências Internas

Definição: Uma transferência interna ocorre quando um atleta troca de equipa inscrita ou anteriormente inscrita em qualquer fase do campeonato.

Regras de Transferência:

- Um atleta pode trocar de roster entre cada qualificador, mas ficará sempre um set (Bo3/Bo5) em standby no qualificador seguinte ou fase seguinte. Este set de standby será sempre no primeiro set em que a nova equipa participe.
- Os prémios atribuídos são por equipa. Portanto, se o atleta trocar de equipa, não receberá prémios atribuídos à equipa ou equipas que abandonou, devendo as respetivas equipas gerir este aspeto.
- Não são permitidas trocas de mais de 2 atletas entre equipas durante cada fase do campeonato, ou seja as equipas devem sempre manter no mínimo 3 elementos do roster original.

Limitação de Representação:
- Cada atleta está limitado a representar 2 (duas) equipas em cada fase do campeonato.
- Exemplo: O atleta C está inscrito na Equipa BB, contando como uma equipa. O atleta C pede transferência para a Equipa NN e é aceite, contando como duas equipas e atingindo o limite. Caso o atleta C queira se transferir para outra equipa ou retornar à sua equipa original, não poderá fazê-lo, pois já atingiu a representação máxima de duas equipas.
- Esta limitação é válida para cada fase do campeonato. Caso o atleta atinja o limite em uma fase e aguarde pela próxima fase, ele já vem com uma representação de uma equipa na fase anterior, podendo realizar apenas uma transferência na fase em questão.

Disband e Reorganização:
- O disband de uma equipa e a criação de uma ou mais equipas com atletas pertencentes à equipa inicial será analisado caso a caso pela organização.

Notificação e Aprovação:
- Todas as transferências devem ser notificadas e aprovadas pela organização antes de serem efetivadas.

Situações Especiais:
- Em casos de lesão ou emergência pessoal, a organização pode permitir exceções às regras de transferência, analisando cada caso individualmente.

6.1.3. Transferências Externas

Definição: Transferência externa refere-se à entrada de atletas que não estavam anteriormente inscritos em nenhuma equipa participante ou inscrita em qualquer fase do campeonato.

Regras de Transferência:
- Atletas que entram em equipas e que não estavam anteriormente inscritos no roster de outra equipa têm 1 jogo de standby. Isso inclui novos jogadores e aqueles que não participaram anteriormente na competição.

- Novas equipas que tenham atletas que já estiveram inscritos no campeonato devem respeitar a regra de um jogo de standby.

Inscrição e Regras:

- Novos atletas devem estar inscritos na FPDE e respeitar as mesmas regras que todos os outros atletas participantes no campeonato.

Documentação e Notificação:

- Todas as transferências devem ser notificadas e aprovadas pela organização antes de serem efetivadas. A documentação necessária deve incluir a identificação do atleta e a confirmação da nova equipa.

Exceções:

- Em casos de lesão ou emergência pessoal, a organização pode permitir exceções às regras de transferência, analisando cada caso individualmente.

Punições:

- Qualquer tentativa de burlar as regras de transferência resultará em punições severas para as equipas e atletas envolvidos, conforme decidido pela organização.

Nota: Todas estas situações serão sempre analisadas caso a caso pela organização, de maneira a que seja o mais justo para todos os atletas.

6.2. Utilização de Contas Secundárias

A utilização de contas secundárias é estritamente proibida durante o torneio. Caso seja verificado que um atleta está utilizar uma conta secundária, serão aplicadas as seguintes medidas disciplinares:

- O atleta será imediatamente banido da competição.
- As equipas envolvidas serão punidas conforme as regras estabelecidas pela organização.

6.3. Alteração no Roster

Durante a 1ª Fase - Qualificador, o roster da equipa tem que manter no mínimo três atletas inscritos inicialmente, preferencialmente o Capitão, aquando da criação da equipa.

6.4. Disband

Caso o desmembramento de uma equipa ou saída de jogadores, os pontos permanecem com o principal ponto de contacto com o MLPC, isto é, com o capitão da equipa, nesta situação o nome da equipa tem de ser mantido.

6.5. Alteração de nome

Caso uma equipa pretenda alterar o nome da mesma, terá que informar a organização.
Se a equipa manter a totalidade dos membros anteriormente inscritos será possível manter os pontos que tinham anteriormente.
Equipas pertencentes a organizações, será sempre solicitado a opinião do responsável pela organização.
Esta situação será sempre analisada caso a caso pela organização e esta tomará a decisão final.

6.6. Roster

As equipas que se qualifiquem para a 2ª fase têm a fase de transferência para renovar o roster desde que não entre em conflito com o ponto 5.3.2.

6.7. Equipas que representam Organizações

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

6.8. Rotação de jogadores na equipa

6.8.1. Qualificadores

Para os qualificadores apenas poderão competir os jogadores inscritos no roster.

6.8.2. Playoff

Para a 2ª fase as equipas poderão trocar de jogador entre rondas desde que estejam inscritos no roster. Tendo que avisar com antecedência a organização para que se possa efectuar as respectivas alterações nos grafismos.

6.9. Mudança de Capitão

As equipas devem manter o mesmo ponto de contacto durante toda a competição.
Caso a mudança de capitão seja necessária, o capitão deverá contactar um administrador do MLPC.
A administração reserva-se o direito de aceitar ou recusar a proposta.

6.10. Substituição Temporária do Capitão da Equipa

6.10.1. Necessidade de Substituição Temporária

Caso o capitão da equipa esteja temporariamente indisponível é necessário nomear um elemento do roster ativo para o substituir durante a ausência.

6.10.2. Nomeação do Substituto Temporário

A equipa deve informar a organização aquando da nomeação do substituto temporário.
O substituto temporário será responsável por todas as funções e comunicações que normalmente caberiam ao capitão durante o período da ausência.

6.10.3. Comunicação e Responsabilidade

O substituto temporário deve manter uma comunicação contínua com a organização e assegurar que todas as informações relevantes sejam transmitidas à equipa.
A falha em nomear um substituto temporário ou em comunicar a substituição pode resultar em penalidades para a equipa.

7. Distribuição de Pontos

Para se qualificar para a 2ª fase as equipas terão que ganhar pontos ao longo de 6 qualificadores mensais.
A distribuição de pontos em cada qualificador mensal é a seguinte:

- ➔ 1º - 40 pontos
- ➔ 2º - 35 pontos
- ➔ 3º e 4º - 30 pontos
- ➔ 5º a 8º - 25 pontos
- ➔ 9º a 16º - 20 pontos
- ➔ 17º a 32º - 15 pontos
- ➔ 33º a remaining - 10 pontos

Como se trata de um formato single elimination, equipas vão ficar empatadas no 3º e 4º lugar, do 5º ao 8º lugar, do 9º ao 16º lugar e do 17º ao 32º lugar, este formato é para possibilitar que equipas que entrem mais tarde ou falhem um qualificador tenham ainda a possibilidade de serem apuradas.

7.1. Ranking de Pontos

O Ranking de Pontos é o acumular de todos os pontos ganhos ao longo dos qualificadores mensais. O sistema de desempate caso alguma equipa esteja empatada no ranking será aplicada pela seguinte ordem:

1. Número total de Primeiros lugares.
2. Percentagem total de partidas ganhas. A percentagem total de partidas ganhas é calculada ao dividir o número total de partidas ganhas em qualificadores mensais por o número total de partidas efetuadas em qualificadores mensais.
3. Caso o empate seja apenas entre 2 equipas irá realizar-se uma partida de Bo1.

Exemplo:

8. Calendário da Competição

8.1. Datas e horários

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

8.1.1. Qualificadores

O Qualificadores decorrerão com as seguintes datas:

- ➔ 1º Qualificador 19 Maio
- ➔ 2º Qualificador 16 Junho
- ➔ 3º Qualificador 21 Julho
- ➔ 4º Qualificador 18 Agosto
- ➔ 5º Qualificador 15 Setembro
- ➔ 6º Qualificador 29 Setembro

O horário dos qualificadores será anunciado nas plataformas.

8.1.2. Playoffs

Online

(8 equipas, Bo3)
Ronda 1 UB - 8 equipas
4 jogos - 12 Outubro

Ronda 1 LB - 4 equipas
Ronda 2 UB - 4 equipas
4 jogos - 19 Outubro

Ronda 2 LB - 4 equipas
Ronda 3 UB - 2 equipas
Ronda 3 LB - 2 equipas
Ronda 4 LB - 2 equipas
5 jogos - 20 Outubro

Offline

Equipas finalistas dos playoffs em um confronto Bo5.

O playoff será realizado de 21 a 24 Novembro. A data correta será anunciada no fim dos playoffs online.

8.1.3. Horários e Alterações

Horários Designados

Os horários designados para os jogos serão comunicados às equipas antes do início do torneio.

As equipas devem chegar pontualmente ao lobby in-game e ao canal de voz do Discord na hora marcada.

Alterações nos Horários

A organização do torneio reserva-se o direito de alterar os horários dos jogos sem aviso prévio. É responsabilidade das equipas manterem-se nos canais de voz do Discord até que um organizador autorize a sua saída, mesmo em caso de alterações nos horários.

Atrasos e Tolerância

A tolerância a atrasos será determinada pela organização e comunicada às equipas antes do início do evento.

O não cumprimento dos horários designados pode resultar em penalidades para as equipas infratoras.

9. Seeding

9.1. Qualificadores Brackets

As brackets dos Qualificadores serão preenchidas pela ordem da inscrição.
O processo de seeding é feito automaticamente pela plataforma, este processo será transmitido em direto.

9.2. Playoffs Bracket

Na segunda fase as equipas irão se defrontar pela ordem do lugar que ocuparam no ranking final dos qualificadores, ou seja:

- ➔ 1º Lugar vs 8º Lugar
- ➔ 4º Lugar vs 5º Lugar
- ➔ 2º Lugar vs 7º Lugar
- ➔ 3º Lugar vs 6º Lugar

10. Participação no Discord

10.1. Presença Obrigatória no Canal de Voz

Todos os atletas do roster ativo devem estar no canal de voz do Discord, 30 minutos antes do horário marcado para o seu respectivo jogo.
Os atletas devem permanecer no canal até que um dos membros da organização autorize a saída.

10.2. Identificação no Discord

Todos os atletas do roster da equipa devem estar no Discord da competição. O nickname no Discord deve ser idêntico ao usado in-game para facilitar a identificação rápida e eficiente.
Treinadores: O treinador deve ter um role específico para fácil identificação, ser previamente identificado e não pode ser frequentemente trocado. O treinador deve obrigatoriamente respeitar as mesmas regras de inscrição que os restantes atletas. Cada equipa e organização pode ter apenas um treinador autorizado.

10.3. Presença Durante os Jogos

Durante o período de jogo ativo, apenas os 5 atletas do roster ativo e o treinador podem estar no canal de voz.
Considera-se jogo ativo o período desde o início dos bans até à apresentação da tabela final de dados.
Partilha de Ecrã: Um dos 5 atletas do roster ativo pode partilhar o ecrã, exclusivamente para o treinador.
O não cumprimento desta regra pode resultar na perda de pontos para a equipa responsável.

10.4. Validação dos Atletas

É obrigatório que todos os atletas tenham um dispositivo com câmera.
Será efetuada uma verificação antes do início do jogo usando as câmeras de cada jogador.
Pode ser solicitada a ativação das câmeras para validação a meio de um jogo.
Pode ser solicitada a ativação das câmaras para validação durante o tempo de jogo total.
Esta medida visa garantir a integridade e a segurança da competição.

11. Submissão de Resultados

11.1. Print Screens das Tabelas Finais

A equipa vencedora deve colocar no canal indicado do Discord os print screens das duas tabelas finais (pontuação e desempenho dos jogadores), bem como o resultado atual do jogo (por exemplo, Equipa A 1 - Equipa B 0).

11.2. Consequências do Não Cumprimento

O não cumprimento desta regra está sujeito às penalizações do regulamento.

12. Presença no Lobby In-Game

12.1. Atraso na Hora Marcada

Se, na hora marcada, uma equipa não estiver presente no lobby in-game com os 5 atletas do roster ativo para aquele set, será concedido um período de graça de 5 minutos. Após esse tempo, será dada a vitória à equipa presente com o placar de 1-0. Inicia-se, então, mais 5 minutos de espera. Se a equipa ainda não estiver presente com os 5 atletas, será dada outra vitória à equipa presente, com o placar de 2-0.

12.2. Após um Jogo Bem Sucedido (1-0 ou 1-1)

Se ocorrer um atraso após um jogo bem sucedido, será aplicado o mesmo período de espera de 5 minutos. Após este tempo, se a equipa não estiver presente com os 5 atletas, será atribuída a vitória à equipa presente.

12.3. Atraso de Ambas as Equipas

Se ambas as equipas não estiverem prontas na hora marcada com os 5 atletas do roster ativo, será aplicado um período de 5 minutos. Após esse tempo, a vitória será atribuída à equipa com mais atletas presentes no lobby. Se ambas as equipas tiverem o mesmo número de atletas presentes, será atribuída uma vitória a cada equipa (1-1). Inicia-se, então, mais 5 minutos de espera. Após este tempo, se a situação persistir, a vitória será atribuída à equipa com mais atletas presentes. Se o número de atletas for igual, a vitória será decidida por um sorteio (coin flip).

12.4. Após um Jogo Bem Sucedido com Atraso (1-0 ou 1-1)

Após um jogo bem sucedido, se ocorrer um atraso, será aplicado o mesmo período de espera de 5 minutos. Após este tempo, se uma equipa não estiver presente com os 5 atletas, a vitória será atribuída à equipa presente. Se ambas as equipas não estiverem presentes com os 5 atletas, será aplicada a regra do número de atletas presentes. Se o número de atletas for idêntico, a vitória será decidida por um sorteio (coin flip).

12.5. Exceções

Em casos de emergência ou problemas técnicos comprovados, as equipas podem solicitar uma exceção à organização do torneio.

A organização avaliará o pedido e, se conceder a exceção, poderá proporcionar o re-agendamento do set.

As equipas serão notificadas da decisão e do novo horário do jogo. O re-agendamento será feito dentro das possibilidades do calendário do torneio, visando minimizar impactos para as demais equipas.

13. Equipamento e Responsabilidade dos Atletas

13.1. Condição do Equipamento

Os atletas e equipas são responsáveis por garantir que o equipamento que vão utilizar durante o torneio esteja em perfeito funcionamento. Isso inclui, mas não se limita a dispositivos de jogos, periféricos, conexões de internet e qualquer software necessário para participar.

13.2. Prazo de Chegada e Tolerância a Atrasos

Não serão tolerados atrasos devido a problemas técnicos ou mal funcionamento do equipamento. Os atletas e equipas devem assegurar que chegam ao lobby in-game e ao canal de voz do Discord na hora marcada, prontos para competir. A organização do torneio não se responsabiliza por problemas técnicos dos participantes.

13.3. Substituição de Equipamento

Se ocorrerem problemas técnicos durante um jogo devido ao mau funcionamento do equipamento, a equipa terá um tempo limitado para resolver o problema. Se não for possível resolver o problema dentro desse tempo, a equipa poderá ser obrigada a jogar com o equipamento disponível ou enfrentar as consequências de não poder continuar a partida.

13.4. Impacto nos Resultados

A falha em cumprir com esta responsabilidade pode resultar em penalidades para a equipa afetada, incluindo perda de pontos, desqualificação ou outras medidas determinadas pela organização do torneio.

13.5. Problemas Técnicos Durante o Game of Record (GOR)

Durante o GOR, se ocorrer algum problema técnico por parte dos atletas, o jogo continuará até o final ou até que uma das equipas utilize o comando de surrender. Os problemas técnicos não serão considerados motivos para interromper o jogo antes do seu término.

14. Prémios

14.1. Qualificadores.

Em cada Qualificadores, a distribuição dos prémios será a seguinte:

- **1º Classificado**: 4500 diamantes por equipe
- **2º Classificado**: 3000 diamantes por equipe
- **3º e 4º Classificados**: 1500 diamantes por equipe

14.2. Playoffs

Playoff Online

6 equipas não qualificadas para as meias finais

- 1500 Diamantes equipa

Playoff Presencial

1º Classificado: 9000 Diamantes equipa
2º Classificado: 6000 diamantes equipa

14.3. Pagamento dos Prémios

Os prémio devem ser pagos 90 dias após a conclusão das finais da competição.
O Capitão de Equipa é responsável pelo preenchimento de todas as informações de pagamento no máximo 30 dias após o término do evento. Se uma equipa ou atleta não tiver as informações de pagamento adequadas e não fizer nenhum esforço para corrigir o problema, o prémio não será pago até que o problema seja corrigido. Isso também prolongará o período de 90 dias de pagamento dos prémios, já que os pagamentos acontecem em períodos específicos do ano (após cada temporada).

14.4. Retirada do prémio

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

15. Penalizações e infrações

15.1. Penalizações

As infrações ao presente regulamento são alvo de penalizações;

As penalizações são:

- Aviso;
- Dedução dos pontos atribuídos;
- Desqualificação da competição em curso (ou seja, qualificadores, fase regular ou playoffs);
- Desqualificação/Expulsão do MLPC;
- Desqualificação/Expulsão e impedimento temporário de participar em competições futuras MLPC (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.

15.2. Ban de jogadores

Se um participante for desclassificado do MLPC 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.

15.3. 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.

15.4. 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 presente regulamento

15.5. Emuladores

O uso de emuladores em qualquer caso é proibido, sendo considerada batota e punível.

15.6. Controladores/Joysticks

O uso de comandos/joysticks/controlos remotos de qualquer gênero ou forma não são permitidos.

15.7. Aplicação das penalizações e defesa

As penalizações são impostas, tendo em conta a sua gravidade;

A equipa e o jogador têm o direito à defesa.

A organização informa o jogador e equipa para apresentar defesa no prazo máximo de 48h. Findo esse prazo não são aceites mais meios de defesa.

Caso a equipa ou jogador não apresente defesa, subentende-se que assume a infração, bem como a penalização, tornando -se a decisão como definitiva.

Reserva-se à organização da MLBB e à FPDE o direito de analisar cada caso separadamente, individualmente e independentemente.

A punição ao jogador não significa que existe punição à equipa e vice -versa.

As penalizações aplicadas são notificadas ao atleta, bem como à equipa.

16. Transmissão das partidas

16.1. Direitos de Transmissão

Todos os direitos de transmissão do MLPC são de 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

16.2. POV streaming

Os atletas não podem transmitir as suas partidas durante o MLPC, exceto quando um dos 5 atletas do roster ativo partilha a tela exclusivamente para o treinador. Fazer partilha de ecrã do jogo através de qualquer outra forma não é permitido.

17. Regras da Competição Presencial

17.1. 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.

17.2. Pontualidade

Cada equipa participante deve estar no evento 60 minutos antes do início do evento e deve permanecer no 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.

17.3. Vestuário

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

17.4. Cerimónia final

Todos os participantes deverão permanecer no evento para a cerimónia dos vencedores após cada qualificador.
Nos playoffs offline todos os participantes deverão permanecer no local do evento para a cerimónia dos vencedores.

17.5. Administradores

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

17.6. 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.

17.7. 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.

17.8. Direitos de imagem

Ao participar na MLPC, 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.

18. Regulamentação Adicional

A competição Mobile Legends Portugal Championship (MLPC) 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

19. Entrada em Vigor

Este rulebook entra em vigor a partir de **11 de Julho 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 regulamento 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.