

Taça de Portugal Rocket League



FPDE
TACA
DE PORTUGAL

FEATURING
ROCKET
LEAGUE®

REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO



ÍNDICE

Introdução.....	4
1. Definições Específicas da Competição.....	5
1.1. Acrónimos.....	5
1.2. Termos do jogo.....	5
2. Disposições Gerais.....	6
2.1. Administração e Arbitragem da Competição.....	6
2.2. Alterações nas Regras.....	7
2.3. Validação das Regras.....	7
2.4. Confidencialidade.....	7
2.5. Penalizações.....	8
3. Condições de participação na competição.....	9
3.1. Filiação na FPDE.....	9
3.2. Nacionalidade dos atletas.....	9
3.3. Idade dos atletas.....	9
3.4. Nomes de Equipas e Atletas.....	10
3.5. Presença na fase presencial.....	10
3.6. Composição da Equipa.....	10
4. Estrutura da Competição.....	11
4.1. Fases e Formato.....	11
4.2. Regras do Jogo.....	14
4.3. Limitações na equipa.....	15
5. Prémios.....	17
5.2. Pagamento dos Prémios.....	17
5.3. Retirada do prémio.....	17
6. Violação do presente regulamento.....	18
6.1. Ban de jogadores.....	18
6.2. Batota.....	18
6.3. DDoSing.....	18
7. Transmissão das partidas.....	19
7.1. Direitos de Transmissão.....	19
7.2. POV streaming.....	19
8. Regras da Competição Presencial.....	20
8.1. Alojamento, transporte e restauração.....	20
8.2. Pontualidade.....	20



8.3. Vestuário.....	20
8.4. Cerimónia final.....	20
8.5. Administradores.....	20
8.6. Entrevistas.....	20
8.7. Conferência de Imprensa/Autógrafos/Sessão de Fotografia e/ou Vídeo.....	21
8.8. Direitos de imagem.....	21
9. Regulamentação Adicional.....	22
10. Entrada em Vigor.....	23



Introdução

Bem-vindos à **Taça de Portugal de Rocket League 2025**, a maior celebração nacional da excelência no desporto eletrónico, onde estratégia, técnica e paixão se unem em busca da vitória.

Rocket League, o jogo que continua a redefinir o conceito de competição digital ao misturar velocidade, precisão e trabalho em equipa num campo onde carros e futebol colidem, é novamente o palco onde os melhores talentos portugueses se enfrentam. Este torneio reúne os nomes mais promissores e experientes da nossa comunidade, prontos para mostrar manobras incríveis, jogadas táticas e golos memoráveis.

Com o apoio da **Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos (FPDE)**, a **Taça de Portugal** reforça o seu compromisso com o crescimento sustentável dos esports no país. Esta competição é mais do que uma prova de habilidade – é uma plataforma para inspirar, conectar e valorizar jogadores, promovendo uma cultura competitiva saudável, inclusiva e orientada para o futuro.

Além de consagrar os campeões nacionais, esta Taça é uma etapa fundamental na representação internacional de **Portugal**, integrando-se na missão da **FPDE** de construir um ecossistema competitivo sólido, alinhado com os valores do desporto, da cidadania ativa e do desenvolvimento educativo e cultural através dos esports.

As próximas páginas contêm o regulamento oficial, que estabelece as regras a seguir durante toda a competição. O não cumprimento poderá implicar penalizações conforme descrito.

Desejamos a todos os participantes uma jornada repleta de desafios épicos, espírito desportivo e conquistas inesquecíveis. Que este seja o ano em que novas lendas são escritas nos campos digitais da **Taça de Portugal**.

Boa sorte – e que vença o melhor!



1. Definições Específicas da Competição

1.1. 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

1.2. Termos do jogo

Single Elimination - Eliminação simples, equipa que perde um jogo está fora

Best of X - Set a melhor de X (X representa o número de jogos a serem feitos para obter um vencedor), p.e Bo7 a equipa a obter primeiro 4 vitórias vence o set.



2. Disposições Gerais

2.1. Administração e Arbitragem da Competição

2.1.1. 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:

- Pedro Rodrigues
- Filipe Moreira

2.1.2. 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 Lameiras
- Pedro Rioto



2.1.3. Contato e Informações:

Site oficial da competição: <https://fpde.pt/>

E Mail de contato: FPDE - Federação Portuguesa Desportos Electrónicos

Redes sociais:

Facebook: <https://www.facebook.com/fpdeoficial/>

Instagram: <https://www.instagram.com/fpdeoficial/>

Twitter (Rede Social X): <https://twitter.com/fpdeoficial>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/federação-portuguesa-de-desportos-electrónicos/>

Discord: <https://discord.gg/mYRjYNftGM>

2.2. 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.

2.3. 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.

2.4. 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.



2.5. 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



3. Condições de participação na competição

3.1. 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/>.

3.2. 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.

3.3. Idade dos atletas

Os participantes devem ter no mínimo 16 anos concluídos no ato de inscrição, para participar da TPRL.



3.4. 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.

3.5. 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. Alternativamente, o menor poderá ser acompanhado por um dos membros da sua equipa, desde que este seja maior de idade e tenha autorização expressa do guardião legal do menor. A presença de um responsável maior de idade é obrigatória para garantir a segurança e o bem-estar dos participantes menores durante a competição.

3.6. Composição da Equipa

A equipa deverá registar um mínimo de 3 atletas e um máximo de 5 atletas, havendo ainda a possibilidade de inscrever um treinador, sujeito às mesmas condições de participação que os atletas.



4. Estrutura da Competição

4.1. Fases e Formato

O torneio está organizado em 3 fases, os Qualificadores Online e Playoffs Online e Fase Final.

4.1.1. 1ª Fase - Qualificadores Online

A fase de qualificadores será composta por 2 torneios independentes, com formato single elimination.

De cada qualificador, serão apuradas 4 equipas para a fase seguinte 2ª Fase (Playoffs Online).

Equipas apuradas no Qualificador 1 não podem participar no Qualificador 2.

Todos os jogos são disputados à melhor de três (Bo3).

Cada qualificador será jogado até às meias-finais (inclusive). A final não se realiza.

As meias-finais determinam as 4 equipas apuradas. Os resultados das meias-finais determinam o posicionamento nos potes para o sorteio da 2ª Fase (Playoffs Online), como definido no ponto

O seeding inicial em cada qualificador será definido de forma aleatória pela plataforma Tournament.



4.1.2. 2ª Fase - Playoff Online

As 8 equipas apuradas na fase anterior serão divididas em 2 potes, de acordo com os resultados alcançados nas meias-finais de cada qualificador, da seguinte forma:

- Pote 1: equipas vencedoras das meias-finais (de ambos os qualificadores)
- Pote 2: equipas derrotadas nas meias-finais (de ambos os qualificadores)

O sorteio será realizado online, imediatamente antes do início desta fase, através da plataforma random.org, da seguinte forma:

- As equipas do Pote 1 recebem seeds de 1 a 4, sorteados aleatoriamente.
- As equipas do Pote 2 recebem seeds de 5 a 8, igualmente sorteados aleatoriamente.

O emparelhamento dos jogos será feito com base nesses seeds:

1	Seed #1 vs Seed #8
2	Seed #4 vs Seed #5
3	Seed #2 vs Seed #7
4	Seed #3 vs Seed #6

Todos os jogos são disputados à melhor de três (Bo3).



4.1.3. 3ª Fase - Fase Final

Esta fase será realizada presencialmente.

4.1.3.1. Meias-finais

5	Vencedor do Jogo 1 vs Vencedor do Jogo 4
6	Vencedor do Jogo 2 vs Vencedor do Jogo 3

Todos os jogos das meias-finais são disputados à melhor de cinco (Bo5).

4.1.3.2. Final

7	Vencedor do Jogo 5 vs Vencedor do Jogo 6
---	--

A final é disputada à melhor de sete (Bo7).



4.2. Regras do Jogo.

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

4.2.1. Plataforma usada

Será usada a plataforma PC, todos os atletas deverão ter conta Epic em bons termos para participar.

4.2.2. Packs & Mods

Não é permitido o uso de qualquer pack ou mod.

4.2.3. 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
- Servidor: Europa (EU),
- Cores das Equipas: Padrão

4.2.4. 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.

4.2.5. 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.



4.3. Limitações na equipa

4.3.1. 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.

4.3.2. 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.

4.3.3. Disband

Caso o desmembramento de uma equipa ou saída de jogador, a equipa será eliminada..

4.3.4. Roster

As equipas que se qualifiquem para as finais apenas poderão jogar com jogadores inscritos no roster.

4.3.5. Equipas que representam Organizações

Durante a totalidade da competição TPRL, cada Organização só pode ter, no máximo, duas equipas a representar a mesma.

Cada equipa deverá estar claramente identificada com o nome da organização e um sufixo.

Exemplos:

Team Awesome - Stradivarius

Team Awesome - Gibson

Alpha Clan - Main

Alpha Clan - Youngsters

4.3.6. 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.



4.4. Calendário da Competição

4.4.1. 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: 1 de Junho de 2025

Fecho Inscrições: 20 de Junho de 2025

4.4.1.1. Qualificadores

Qualificador 1: 21 de Junho de 2025, a partir das 15:00.

Qualificador 2: 22 de Junho de 2025, a partir das 15:00.

4.4.1.2. Playoffs Online

Jogo 1: 6 de Julho de 2025, a partir das 15:00.

Jogo 2: 6 de Julho de 2025, a partir das 16:00.

Jogo 3: 6 de Julho de 2025, a partir das 17:00.

Jogo 4: 6 de Julho de 2025, a partir das 18:00.

4.4.1.3. Meias finais e Final

Meias finais e Finais: serão presenciais no dia 20 de Julho de 2025 a partir das 16:00.



5. Prémios

5.1. Playoff

O Prizepool da TPRL são distribuídos da seguinte forma:

- 1º Classificado - €500
- 2º Classificado - €250
- 3º Classificado - €125
- 4º Classificado - €125

5.2. Pagamento dos Prémios

Os prémios 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.

5.3. 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.



6. Violação do presente regulamento

6.1. 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.

6.2. 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.

6.3. 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.



7. Transmissão das partidas

7.1. 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, replays, demos ou bots de pontuação ao vivo.

7.2. POV streaming

Os atletas podem transmitir as suas partidas durante a 1ª Fase (Qualificadores Online), estando expressamente proibidos de o fazer nas restantes fases da TPRL.

Quebrar esta regra resultará em pontos de penalidade.



8. Regras da Competição Presencial

8.1. 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..

8.2. 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.

8.3. Vestuário

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

8.4. Cerimónia final

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

8.5. Administradores

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

8.6. 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.



8.7. Conferência de Imprensa/Autógrafos/Sessão de Fotografia e/ou Vídeo

A organização da competição pode decidir que um jogador deve participar em eventos afetos à competição, como por exemplo, conferências de imprensa, sessões de autógrafos, fotografias ou vídeos. Nenhum jogador ou equipa se poderá negar a comparecer.

8.8. 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.



9. 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



10. Entrada em Vigor

Este rulebook entra em vigor a partir de **23 de Maio de 2025**. 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.