

Regulamento

Tuga Clan Series



Índice

Aplicação	3
Formato	3
Fase do Grupo	3
Desempates.....	3
Fase Playoffs.....	3
Fase de Promoção	4
Prémio	4
Requisitos para Participação	4
Jogador	4
Equipa.....	5
Treinador	5
Map Pool	6
Vetos	6
Procedimentos do Jogo.....	7
Cheats.....	7
Role Back	7
Timeout Tático	7
Timeout Técnico.....	8
Comparência	8
Equipamentos	8
Datas.....	9
Código de Conduta	9
Penalizações	11
Direito a Recurso	11
Omissões	11
Alterações ao Regulamento	12
Direitos de Transmissão e Imagem	12
Atribuição de Spots e Qualificador.....	12
Admins.....	13
Contactos	13

Aplicação

O regulamento serve para efeitos das competições realizadas no âmbito da competição Tuga Clan Series Valorant.

Formato

Cada Temporada do Tuga Clan Series Valorant será disputada em formato round-robin à melhor de 1 (Bo1), com a passagem de quatro equipas a playoffs a ser realizada à melhor de 3 (Bo3).

Fase do Grupo

Esta fase será disputada pelas 8 equipas apuradas, 6 vindas do Tuga Clan Series 2, duas através da fase de Qualificação da Temporada 2. Será disputada em formato round-robin à melhor de 1 (Bo1). No final da fase regular, consoante a classificação, as equipas garantem o seguinte:

- 1º ao 4º lugar - Acesso aos playoffs / Vaga na Temporada seguinte;
- 5º e 6º lugar - Vaga na Temporada seguinte;
- 7º e 8º lugar - Presença na fase de Promoção, de modo a poderem disputar por uma vaga na próxima temporada.

Desempates

No final das 7 jornadas, caso existam equipas empatadas face ao número de vitórias e derrotas, aplicam-se os seguintes critérios de desempate, pela ordem mencionada:

- Diferença de Rondas no confronto direto;
- Diferença de Rondas na Fase do Grupo.

Se não for possível determinar quais as equipas apuradas através dos critérios anteriores a organização reserva o direito de organizar uma partida ou torneio online de desempate entre as equipas empatadas para determinar o vencedor.

Fase Playoffs

Esta fase será disputada entre as quatro melhores equipas num formato eliminatória jogando todas as fases em BO3. Esta fase serve para decidir o Vencedor da temporada. Primeiramente iram ser disputadas duas partidas sendo a primeira entre o primeiro classificado e o quarto classificado e a segunda partida entre o segundo qualificado e o terceiro qualificado. As duas equipas que ganharem nestes dois primeiros jogos iram jogar a final para decidir o vencedor da edição, enquanto que as duas equipas perdedoras iram disputar o terceiro lugar.

Fase de Promoção

No final da temporada, as equipas classificadas no 7º e 8º lugares deverão garantir a sua vaga na temporada seguinte através do torneio de Qualificação.

Neste torneio, as duas equipas que se qualificarem do Tuga Clan Series 3 jogarão com o 7º e 8º lugar do Tuga Clan Series 2, com os jogos à melhor de 3 (Bo3).

Os confrontos para Qualificação serão os seguintes:

- Jogo 1 – 7º TC Series 2 vs 2º TC Series 3 QA;
- Jogo 2 – 8º TC Series 2 vs 1º TC Series 3 QA;
- Jogo 3 – Perdedor Jogo 1 vs Perdedor Jogo 2;
- Jogo 4 – Vencedor Jogo 1 vs Vencedor Jogo 2;
- Jogo 5 – Vencedor Jogo 3 vs Perdedor Jogo 4;

Os vencedores do Jogo 4 e do Jogo 5 ficam qualificados para a liga.

Prémio

Mediante a performance atingida no final da competição, o valor atribuído aos vencedores será o seguinte:

- 1º Classificado: 125€;
- 2º Classificado: 40€;
- 3º Classificado: 20€;
- 4º Classificado: 10€;
- 5º Classificado: 5€;

Cada equipa terá um representante que irá ter de contactar pelo Discord o responsável pela atribuição do prémio. Angelmon#5303

Requisitos para Participação

O Tuga Clan Series é aberto a equipas cujo a maioria dos jogadores titulares é de nacionalidade/residência portuguesa. Durante todo o torneio as equipas são responsáveis de garantir que em todo o momento a sua line-up possua as normas acima referidas.

Todos os participantes deverão estar no servidor de Discord do Tuga Clan com a role “Series Val” associada (ir à sala “cargos-reacao” para obter a role pretendida).

Jogador

O jogador deverá ter idade igual ou superior a dezasseis (16) anos.

A organização reserva o direito de a qualquer momento requisitar a apresentação de documentação comprovativa da idade e/ou residência de qualquer jogador. A recusa ou não apresentação da documentação adequada requisitada pelo staff levará a uma desqualificação automática da equipa em questão.

A conta com que o jogador se inscreve não pode ter qualquer nome que seja ofensivo. Caso o jogador não possa alterar o seu nickname por qualquer motivo a equipa deverá utilizar um suplente.

Equipa

Todas as equipas são obrigadas a ter cinco (5) jogadores em qualquer momento da temporada. É permitida a inscrição de até sete (7) jogadores. Uma equipa pode inscrever jogadores novos ou jogadores livres (jogadores que tenham sido inscritos e tenham efetuado jogos na fase do grupo por outra equipa na temporada em vigor, mas já não estejam vinculados a esta) até ao início da 6ª jornada. O site da OPL possibilita até nove (9) membros por equipa sendo eles os sete (7) jogadores (Line-up mais suplentes), um (1) coach e um (Manager).

Caso uma equipa tenha inscrito 7 jogadores e pretenda inscrever um outro jogador, terá de retirar um jogador dos que se encontram inscritos no site e avisar um Admin do torneio sobre a remoção do mesmo.

Um jogador que abandone uma equipa durante a temporada tem de esperar uma (1) jornada para poder jogar por outra equipa do Tuga Clan Series. Se um jogador abandonar uma determinada equipa, não poderá ser inscrito no roster dessa mesma equipa por uma (1) jornada.

As equipas poderão inscrever e alterar o seu plantel até ao início da 6ª Jornada.

As inscrições durante a temporada deverão ser efetuadas até 48 horas antes do dia da jornada em que o jogador pretende começar a participar.

Cada equipa deve ter um nome que não seja ofensivo sob qualquer forma.

A liga reserva o direito de ter a última palavra sobre a aprovação dos nomes das equipas, TAGs, imagens, nomes de jogadores, etc. utilizados.

Ao inscrever-se na competição, a equipa aceita todas as regras previstas neste regulamento.

Treinador

Cada equipa poderá inscrever um treinador. O mesmo poderá estar presente em todos os jogos em que a equipa participa. No caso de a equipa não ter um treinador o “coach slot” pode ser usado por um dos jogadores inscritos no torneio da equipa em questão.

A equipa pode optar por utilizar o treinador para jogar as partidas.

O treinador poderá comunicar com a sua equipa durante o jogo apenas nas seguintes ocasiões:

- Durante o período de Agent/Map Selection;
- Durante o half-time;
- Durante as pausas táticas.

Map Pool

O processo de veto poderá mudar dependendo de qualquer update de mapas do Valorant.

Ascent

Fracture

Haven

Icebox

Pearl

Split

Lotus

Vetos

O processo de veto poderá mudar dependendo de qualquer update de mapas do Valorant.

Em jogos à melhor de um (BO1), o veto será feito da seguinte forma:

- Equipa A remove 1 mapa;
- Equipa B remove 1 mapa;
- Equipa A remove 1 mapa;
- Equipa B remove 1 mapa;
- Equipa A remove 1 mapa;
- Equipa B remove 1 mapa;
- Mapa restante é jogado;
- Equipa A escolhe o side.

Em jogos à melhor de três (BO3), o veto será feito da seguinte forma:

- Equipa A remove 1 mapa;
- Equipa B remove 1 mapa;
- Equipa A escolhe o mapa 1;
- Equipa B escolhe o side do mapa;
- Equipa B escolhe o mapa 2;
- Equipa A escolhe o side do mapa;
- Equipa A remove 1 mapa;
- Equipa B remove 1 mapa;
- Mapa restante é o decider;
- Equipa A escolhe o side.

O veto será feito pelo site OPL league que decidirá a higher seed com o “toss coin”.

Procedimentos do Jogo

Todos os jogos serão realizados no patch mais recente da região EMEA, com todas as restrições aplicadas pela Riot Games também em vigor. As partidas devem ser jogadas através de Custom Mode, com os settings "Tournament Mode", "Cheats ON" e "Overtime: Win by Two" ativos.

Os servidores utilizados serão os de Madrid e Paris 1. As equipas poderão decidir mutuamente um outro servidor a utilizar, e em caso de falta de concordância, a escolha final cairá sobre o Admin que seguirá a menor diferença entre o ping médio de ambas as equipas.

Cada equipa deverá ser composta por até 7 jogadores (5 titulares e 2 suplentes). Após o encerramento do prazo de inscrições não serão permitidas inscrições de novas equipas ou jogadores.

A substituição de jogadores entre mapas é permitida.

O jogo não pode começar sem a autorização do staff de produção. Uma equipa não pode recusar a que o seu jogo seja transmitido.

No caso da existência de qualquer problema que possa prejudicar a continuação do jogo normal, o mesmo deve ser comunicado aos Admins. As queixas posteriores ao jogo destas situações não serão aceites.

Dez minutos antes do começo de qualquer jogo a equipa deve de se conectar no servidor de Team Speak ou Discord do Tuga Clan onde estará presente um árbitro para acompanhar a partida.

Cheats

O jogo será realizado em Custom Game com "Cheats ON" para que seja possível a pausa técnica por parte das equipas e dos Admins. No caso de algum contratempo no início de uma ronda (por exemplo um jogador ser desconectado) também será possível dar role back à ronda em questão.

Role Back

O role back é apenas permitido pelos Admins. Os jogadores têm a obrigação de avisar sobre a ocorrência e antes do First Blood da mesma ronda. Após o aviso imediato dos jogadores da situação que possa justificar ao role back da ronda, o Admin decide se se justifica ou não o role back da mesma. Justificações como AFK não serão razão.

Timeout Tático

Cada equipa tem direito a um timeout por half de 60 segundos, sendo que apenas podem ser utilizadas durante o Freeze Time. Em caso de Overtime cada equipa tem direito a mais um timeout. Os jogadores têm de pedir o time out 5 segundos antes da ronda começar (no caso de pedirem um timeout e a ronda começar na mesma não é razão para role back).

Timeout Técnico

Em caso de problemas técnicos que impeçam a progressão normal da partida por parte de um jogador tais como:

- Problemas de ligação;
- Problemas de Hardware.

Cada equipa terá direito a um tempo de timeout de 10 minutos. Em caso de necessidade de timeout é obrigatório à equipa que o utilizar informar o Admin que será necessário a utilização do Timeout.

Um timeout técnico só pode ser retirado após confirmação com o Admin e com a equipa adversária.

Caso um jogador não consiga recuperar do problema após o tempo regulamentar de 10 minutos a equipa adversária poderá ceder parte ou totalidade do seu tempo de timeout.

No caso de um jogador não puder reconectar-se ao jogo será dado a hipótese de a equipa chamar um jogador suplente para ocupar o seu lugar, usando a mesma conta que começou a partida. Esta troca de conta deverá ser realizada nos 10 minutos de timeout a equipa e os jogadores têm de se organizar na eventualidade de o jogador não conseguir voltar ao jogo.

Após o término do período de timeout a partida poderá ser retomada desde que qualquer das equipas não tenha um número de jogadores inferior a 4 (quatro).

Os jogadores e o seu treinador não podem comunicar entre si durante um timeout técnico.

Comparência

Haverá um limite de tempo de comparência para a partida de 10 minutos após a hora marcada para o jogo ou o término da partida anterior. Caso um ou mais jogadores não se encontrem presentes após esse período de tempo será atribuída uma derrota por default aos jogadores em falta. Não será permitido iniciar uma partida com menos de 5 jogadores.

No caso de falta de comparência por parte da equipa irá ser aplicada uma coima de dez euros (10€). No caso da recusa do pagamento desta coima por parte da equipa responsável pela falta de comparência a mesma será automaticamente desqualificada da competição e banida de futuros eventos.

Não é permitida qualquer remarcação ou adiamento de uma partida sem consentimento expresso do staff.

Equipamentos

Os jogadores serão exclusivamente responsáveis pelo seu equipamento (computadores, periféricos, comms, etc), possíveis prevenções de DDOS e pela manutenção e estabilidade da sua ligação à Internet.

Datas

O Tuga Clan reserva o direito de alterar as datas consoante a sua vontade com ou sem justificação. Todos os jogos serão realizados Sábado e Domingo sendo uma jornada por dia. Todas as equipas terão um jogo Sábado e um jogo Domingo.

Após divulgação as datas deverão ser respeitadas. A troca de horários de jogo deve ser requerida até cada quarta-feira da semana do jogo em questão e deverá ser primeiramente aprovado entre as equipas envolvidas na troca e depois pelos Admins do torneio. As datas estão sujeitas a alterações no caso de coincidirem com algum torneio oficial a anunciar.

Código de Conduta

As regras deste ponto aplicam-se em qualquer momento da competição e devem ser sempre seguidas.

A organização é soberana nas suas decisões e as mesmas devem ser respeitadas a todo o momento.

Qualquer ato considerado antidesportivo ou ofensivo sob qualquer forma perante qualquer outro jogador ou elemento do staff será punível com penalização.

Toda e qualquer atividade, ainda que de forma tentada, que vise obter vantagem através de atos que não respeitem ou desvirtuem o objetivo do torneio e/ou que violem o disposto no presente Regulamento serão consideradas ilegais, reservando-se a organização Tuga Clan no direito de excluir as correspondentes participações, podendo ainda ser acionados todos os mecanismos legais que se considerem necessários.

Match Fixing:

Todo o jogador ou pessoa responsável de uma organização participante que tenha realizado match fixing será banido permanentemente.

Considera-se match fixing qualquer acordo entre duas ou mais pessoas num resultado combinado entre as duas equipas que beneficie uma ou várias equipas ou qualquer performance de um (1) ou mais jogadores que visem prejudicar a sua própria equipa ou beneficiar intencionalmente a equipa adversária.

Auxiliares de jogo (cheats)

Todo o jogador que utilizar auxiliares de jogo será banido permanentemente.

Considera-se auxiliar de jogo a utilização de qualquer programa de terceiros que atribua ao jogador uma vantagem sobre os outros jogadores, seja visão, script, ou qualquer outra forma.

Ringing

Considera-se ringing como a utilização de uma conta registada por um terceiro, ou seja, alguém que não é o detentor da conta.

Outros

O Disconnect Intencional que tenha sido realizado com a clara intenção de afetar o jogo.

A tentativa ou ato de olhar para um monitor que está a transmitir o jogo em questão.

A realização, por parte de um membro de uma equipa, de qualquer gesto dirigido a um membro de uma equipa adversária, ou incitar qualquer outro indivíduo(s) a fazer o mesmo, que viole os princípios de fair-play e de respeito mútuo, em qualquer local público ou rede social.

O assédio de qualquer tipo e sob qualquer forma.

Comportamentos desrespeitosos para com qualquer elemento do staff.

A realização, autorização, apoio ou emissão de qualquer declaração ou ação que seja ou tenha sido projetada para ter um efeito prejudicial sobre o Tuga Clan e/ou seu staff em qualquer meio público ou rede social.

A libertação livre de qualquer informação confidencial relacionada com a competição seja a mesma transmitida pela equipa ou pela organização.

A oferta de qualquer valor, bem ou favor a um membro do staff com o intuito de prejudicar, beneficiar ou tentar derrotar, de forma não desportiva, outra equipa.

A recusa ou paragem de aplicação de instruções razoáveis ou com base neste regulamento colaborador do Tuga Clan.

A recusa de qualquer documento requerido pelo Tuga Clan, caso a entrega do mesmo seja obrigatória para a sua participação.

A desonestidade do jogador caso requerido para ajudar numa investigação em relação a alguma situação relacionada com o torneio.

O envolvimento em qualquer atividade ilegal perante legislação aplicável em território português durante a competição, ou atividade que aos olhos da organização, justifique penalização.

Nenhum membro da equipa ou terceiro a mando de um deve oferecer qualquer valor, benefício ou favor a um membro da organização a troco de uma posição benéfica durante a competição.

Durante todas as etapas da competição, qualquer jogador ou membro da equipa deve ter um comportamento adequado para os adversários, assim como para qualquer outra pessoa presente.

Um jogador não deve utilizar intencionalmente um bug para obter uma vantagem.

A tentativa de obter qualquer informação durante o jogo por parte de um jogador, sob qualquer forma.

O atraso intencional do jogo, qualquer que seja o meio.

Para além das situações referidas, a organização reserva para si o direito de punir quaisquer outros comportamentos censuráveis, que não se encontrem estipulados neste regulamento.

Penalizações

Os Admins destacados para a gestão da competição terão total autoridade para analisar cada situação e respetivas circunstâncias atenuantes ou agravantes individualmente. De acordo com a gravidade da situação ou recorrência da mesma por parte de um jogador ou equipa a punição poderá ser mais elevada.

As penalizações atribuídas por infração de qualquer das regras listadas no presente regulamento poderão ir desde:

- Aviso Verbal;
- Perda de parte ou totalidade do prémio;
- Atribuição de derrota por default numa partida;
- Desclassificação;
- Suspensão da equipa e/ou do jogador;
- Qualquer combinação das penalizações mencionadas acima.

No caso de falta de comparência por parte da equipa irá ser aplicada uma coima de dez euros (10€). No caso da recusa do pagamento desta coima por parte da equipa responsável pela falta de comparência a mesma será automaticamente desqualificada da competição e banida de futuros eventos.

Direito a Recurso

É permitido às equipas e membros das equipas recorrerem de sanções disciplinares atribuídas pela competição mediante a gravidade das sanções.

O pedido de recurso deve ser realizado num prazo de 24 horas após a notificação da decisão.

O pedido de recurso deve contar a razão necessária para realização de um recurso, assim como quaisquer provas relevantes para o caso.

Após a apresentação do pedido de recurso, os Admins têm até 72 horas para notificar a deliberação do pedido.

Os Admins poderão requerer apresentação de provas ou documentações adicionais que considere relevantes para o caso, assim como entrevistar qualquer das partes envolvidas.

Uma decisão alvo de recurso não pode ser recorrível posteriormente.

Omissões

Todas as questões omissas no presente regulamento, serão resolvidas pelos Admins.

Qualquer atualização do regulamento, será comunicada a todas as equipas participantes na prova.

Alterações ao Regulamento

O Tuga Clan reserva o direito de alterar o presente regulamento a qualquer momento caso exista necessidade para tal. O desconhecimento das regras da competição não serve como justificativa para o não cumprimento e aplicação das mesmas.

Para qualquer instância não referida no regulamento os Admins da competição terão total autoridade para deliberar sobre o caso e aplicar qualquer medida que considere necessária.

Direitos de Transmissão e Imagem

Todos os direitos de transmissão pertencem ao Tuga Clan. Não será permitido qualquer tipo de transmissão, retransmissão ou aproveitamento do conteúdo gerado sem autorização prévia da mesma.

Nenhuma equipa ou jogador se poderá recusar a que os seus jogos sejam transmitidos.

Ao inscreverem-se, todos os participantes aceitam que a organização Tuga Clan possa utilizar a sua imagem pessoal e digital, nome completo e In-Game nickname, para efeitos de promoção do torneio e consequentes campanhas de marketing. As equipas e jogadores participantes aceitam que o Tuga Clan possa utilizar a sua imagem, logotipos, marcas e jogadores, para efeitos de promoção do torneio e consequentes campanhas de marketing.

Todos participantes (jogadores e/ou equipas) cedem os direitos acima referidos de forma gratuita e, abdicam expressamente de pedir quaisquer compensações por esses mesmos direitos.

No caso de alguma partida não ter transmissão e com permissão por parte do Tuga Clan, o que acontece por norma com os jogos do Qualificador Aberto para a liga Tuga Clan Series, os jogadores poderão fazer o streaming do seu POV usando uma imagem alusiva ao torneio fornecida pelos Admins.

Atribuição de Spots e Qualificador

O spot na competição é atribuído ao núcleo/ “core” da equipa. É considerado como núcleo/ “core” da equipa os três (3) jogadores inscritos na primeira inscrição na liga. Para que uma equipa preserve o seu lugar e possa continuar a participar na liga é necessária a manutenção de três (3) dos jogadores inscritos na primeira inscrição. É possível substituir quaisquer dois jogadores em cada edição, desde que mantendo três (3) dos cinco (5) jogadores inscritos na primeira inscrição.

Jogadores inscritos no Tuga Clan Series que não estejam ativos (jogadores não-ativos, substitutos) podem, se permitido pela respetiva equipa ou organização, integrar outras equipas num qualificador de acesso à liga. Um jogador será considerado não-ativo até ao seu primeiro jogo realizado na competição, momento em que será imediatamente considerado ativo. Jogadores inscritos no Tuga Clan Series que estejam ativos não podem integrar outras equipas num qualificador de acesso à liga. Um jogador será considerado ativo se tiver intenções de jogar a próxima edição com a equipa que representou na temporada passada. Se algum jogador afirmar ter saído da equipa/organização e jogar o qualificador, este só poderá ingressar e participar nos jogos após a segunda jornada.

A organização reserva o direito de avaliar cada caso em concreto e de tomar as medidas que considere necessárias de acordo com a situação.

Admins

Os Admins do torneio estão registados na aba “Rules” em “Staff” no OPLLeague. Apenas os Admins registados no mesmo podem aplicar de regras referidas no presente regulamento.

Contactos

Qualquer dúvida, questão ou o que quer que seja em relação ao torneio deverá ser apresentada através do Discord abrindo um ticket na aba “TC Series Val” na sala “seriesuport” ou através do Discord: Angelmon#5303

