



TABELA DE CONTEÚDOS

Não foi encontrada nenhuma entrada de índice.

1. INTRODUÇÃO

A Liga CoD PT é uma organização sem fins lucrativos, que tem como objetivo promover o Call of Duty dentro da comunidade portuguesa.

Para um jogador ser elegível para participar nas competições da Liga CoD PT terá de entrar no seguinte [Discord](#).

2. DEVERES DOS JOGADORES

- 2.1. Apenas jogadores que tenham sido inscritos podem participar na competição.
- 2.2. Os jogadores devem utilizar o seu ID Activision tal como descrito no momento da inscrição e o mesmo deve corresponder no dia do torneio.
- 2.3. Alterações ao ID Activision devem ser comunicadas à organização.
- 2.4. Os jogadores não podem estar inscritos em múltiplos rosters.
- 2.5. Os jogadores devem respeitar os organizadores da competição e todos os outros agentes envolvidos na competição.
- 2.6. **Todos os jogadores estão automaticamente a concordar com as regras expressas neste documento, não podendo por isso invocar o desconhecimento das mesmas.**

3. FORMATO DA COMPETIÇÃO

Esta competição terá o formato de *Bracket - One and Done*..

Podem utilizar as seguintes plataformas nesta competição:

- i. Playstation
- ii. XBOX
- iii. Computador

4. REGRAS DA COMPETIÇÃO

As regras e mapas desta competição serão as mesmas utilizadas na [Call of Duty League](#).

Todos os jogos são jogados a *Best of 3*, com exceção para as Meias Finais e Final do Torneio.

4.1. *Pick Ups (PUs)*

A utilização de jogadores *Pick Up* está prevista nesta competição mediante autorização dos organizadores da mesma.

4.2. *Gentleman Agreements (GA's)*

São consideradas regras desta competição todos os [Gentleman Agreements \(GA's\) Europeus](#) e as [Regras Oficiais da Call of Duty League™](#).

Nesta competição o não cumprimento dos GA's em Hardpoint resultará no forfeit do mapa e conseqüente 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 ambos os casos, o mapa deve prosseguir normalmente e os jogadores necessitam de apresentar prova por vídeo em que se comprove claramente que um GA foi quebrado pela outra equipa.

5. PICK & BAN E HOST

5.1. *Pick & Ban*

O sistema Pick & Ban será o mesmo da Call of Duty League. A equipa com a seed mais alta escolhe se quer ser a Equipa A ou a Equipa B e procedem ao [Pick & Ban](#).

5.2. *Host*

O processo de escolha de Host é o mesmo utilizado pelos [Challengers](#).

O Host (equipa) tem 15 minutos para convidar os adversários a partir da hora combinada para a realização do jogo. Depois de enviado o convite a equipa adversária tem direito a 15 minutos para entrar na *party*.

Caso algum destes cenários não aconteça, o primeiro mapa será considerado perdido para a equipa em incumprimento.

Após o *forfeit* do primeiro mapa a equipa que está em incumprimento terá 5 minutos para entrar no mapa seguinte.

6. DESCONEXÕES

Hardpoint – Se um jogador se desconectar com um resultado combinado abaixo de 100 pontos entre ambas as equipas, o mapa pode 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 100 pontos entre ambas as equipas, o jogo deve prosseguir enquanto o jogador tenta voltar a entrar no jogo.

Search and Destroy – Se um jogador se desconectar, a ronda deve prosseguir e o resultado dessa ronda conta. Depois disso, o lobby deve ser terminado ou a equipa que tiver menos um elemento deve sair da partida.

Control – Se um jogador se desconectar após 30 segundos ou depois do primeiro tick ser conquistado, a ronda deve prosseguir e a ronda conta. 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.

7. STREAMS

Caso não haja stream oficial da competição, pelo menos um jogador de cada equipa deve fazer stream do seu POV e partilhá-lo na aba **Streams** do Discord da Liga COD PT.

A não partilha do Stream poderá resultar no *forfeit* do mapa.

8. EQUIPAMENTO PERIFÉRICO BANIDO

Todos os equipamentos periféricos que resultem numa vantagem injusta perante os adversários estão banidos nesta competição.

O uso de qualquer ajuda externa está expressamente banido e a consequência é a desistência imediata da equipa inteira.

9. PRÉMIO

O prémio será dividido numa percentagem de:

- 100% para o 1º Classificado

A organização reserva o seu direito a alterar estas regras e a tomar a decisão de assuntos que não estejam previstos nelas.