

**REGULAMENTO
UGF LAN PARTY
2017**

INTRODUÇÃO

Estas são as regras oficiais para a Lan Party Ultra Gaming Fest, a decorrer a 21, 22 e 23 de abril, e são aplicadas a todos jogadores e representantes de equipa com o objectivo de definir critérios que assegurem o bom funcionamento do torneio.

A organização é soberana nas suas decisões e reserva o direito de alterar este regulamento em qualquer altura e sem qualquer aviso prévio, em função de alguma situação imprevista.

REGRAS GERAIS

1. EQUIPAS

- 1.1** É obrigatório a presença de todos os membros das equipas no Departamento de Engenharia Electrotécnica e de Computadores e no Departamento de Engenharia Informática (lugar onde decorre a lan party). Caso contrário, a equipa ou jogador está impedida(o) de realizar essa partida sendo considerada derrotada.
- 1.2** Todos os participantes deverão trazer o seu próprio material informático, assumindo total responsabilidade sobre o mesmo, sendo aconselhável levar o seu cabo de rede e triplas. Serão no entanto disponibilizadas algumas pela organização, a servir de backup.
- 1.3** Pagamento:
 - 1.3.1** Só poderão participar nos torneios jogadores que tenham efetuado o pagamento da inscrição da UGF.
 - 1.3.2** Serão inscritas as primeiras equipas a realizar a pré-inscrição e a efetuar o devido pagamento, caso contrário não ficam inscritos.
- 1.4** Participantes cuja idade seja inferior a 16 anos terão de trazer assinado um termo de responsabilidade pelos encarregados de educação, que iremos disponibilizar após a sua inscrição.

REGRAS GERAIS

2. RESULTADOS

- 2.1** Após o final de cada partida, ambos os líderes das equipas têm obrigatoriamente de possuir um ScreenShot do final do jogo. Estas ScreenShots servem como prova do resultado.
- 2.2** Os líderes de cada equipa devem então prosseguir ao upload de todo o conteúdo para a organização com a descrição: Team1vsTeam2 [torneio (cs, lol,hs,fifa,rocket)]. Para o mail **geral@ultragamingfest.com**
- 2.3** No fim de cada jogo os capitães terão de assinar o formulário de confirmação do resultado dirigindo-se a mesa do Admin do torneio em que estão em participar para confirmar e atualizar os resultados do torneio.
- 2.4** Caso exista contestação do resultado, e não existam provas (ScreenShot, Replay ou assinaturas dos capitães), a partida é considerada não-oficial, tornando-a imediatamente inválida para o torneio. A partida será então repetida e supervisionada por um elemento da organização.

REGRAS GERAIS

3. CHEATING E LIGAÇÕES

- 3.1** Qualquer acto de sabotagem, exploit/cheat do jogo e adulteração de resultados, como intuito de ganhar vantagem sobre a equipa adversária, resulta na imediata expulsão da equipa infractora do torneio.
- 3.2** Na eventualidade de ocorrerem problemas técnicos a um ou mais jogadores, pelos quais os mesmos não são responsáveis (ex: falha do cabo de rede, o jogo não entrou etc.), a sua equipa pode pedir à organização para que o jogo seja reiniciado, desde que o pedido seja efetuado antes que algo de relevante no jogo ocorra. Após o pedido e reflexão da organização, será anunciada a respetiva decisão.
- 3.3** Na eventualidade de ocorrerem problemas técnicos alheios à organização (ex: problemas do próprio hardware), os jogadores podem usufruir de uma pausa de 5 minutos por equipa, em cada jogo.

REGRAS GERAIS

4. HORÁRIOS E PAUSAS

- 4.1** É da inteira responsabilidade dos líderes (e das suas equipas) estarem devidamente informados sobre os horários do torneio e das respetivas partidas. Em caso de dúvida, os membros da organização estão ao dispor para quaisquer esclarecimentos.
- 4.2** As equipas participantes devem estar presentes no recinto 30 min antes do início do torneio para o check in obrigatório diante o Admin do respetivo torneio.
- 4.3** Todas as equipas têm direito a uma pausa de :
- 4.3.1** Torneio Grande (CS, LOL): 10 minutos entre jogos;
 - 4.3.2** Torneio Pequeno (RL, FIFA, HS): 5 minutos entre jogos.
- A pausa poderá ser mais longa caso o adversário ainda não tenha terminado a partida anterior.
- 4.4** A hora das partidas seguintes é comunicada aos capitães no momento da confirmação do resultado da partida anterior.
- 4.5** O período de tolerância máxima de espera por uma equipa após a hora da sua partida é de 10 minutos, após o qual é considerada derrotada. A organização já tem como previsto no horário os períodos de interrupção para as refeições e não serão tolerados atrasos.
- 4.6** Caso alguma equipa abandone o local da lan party antes de realizar as suas partidas, e sem informar a organização, esta pode ser automaticamente desclassificada.

REGRAS GERAIS

5. STREAMING

- 5.1** Todos os direitos de transmissão da competição pertencem à organização da UGF;
- 5.2** Não é permitida qualquer transmissão externa à UGF de qualquer conteúdo da mesma sem a sua autorização prévia;
- 5.3** Não é permitida a transmissão dos jogos do torneio por parte dos participantes;

LEAGUE OF LEGENDS

1. EQUIPAS

- 1.1** As equipas são constituídas no máximo por 6 elementos (sendo permitida a utilização de um sub, ou seja, um sexto jogador que pode passar a jogar em vez de outro durante o resto do torneio sendo que este sexto membro também tem de estar inscrito).
- 1.2** A equipa pode realizar uma partida com o mínimo de 4 elementos.
- 1.3** Pagamento:
 - 1.3.1** Pagamento da taxa de inscrição da UGF.
 - 1.3.2** Serão inscritas as primeiras 20 equipas a realizar a pré-inscrição e o devido pagamento, caso contrário não ficam inscritos.
- 1.4** Todos os participantes deverão trazer o seu próprio material informático, assumindo total responsabilidade sobre o mesmo (Aconselhamos os participantes a levarem triplas e cabos de rede apesar da organização também fornecer).
- 1.5** O torneio só se irá realizar se houver um mínimo de 4 equipas inscritas

LEAGUE OF LEGENDS

2. FORMATO DO TORNEIO

2.1 O torneio é realizado em duas fases distintas:

// Fase de Grupos

// Single Elimination

2.2 Fase de Grupos

2.2.1 As equipas são divididas em grupos de 4 que serão sorteadas, se o número de equipas for diferente de 4, 8 ou 16 a organização irá então decidir e divulgar na altura a organização dos grupos.

2.2.2 A equipa disputa a sua posição no grupo defrontando cada um dos seus adversários singularmente numa partida (best of 1).

2.2.3 Serão apuradas as primeiras duas equipas de cada grupo.

2.2.4 Em caso de empate na classificação os seguintes critérios são aplicados consoante o número de equipas empatadas:

// Número de vitórias

// Confronto directo

// Tempo médio de jogo

LEAGUE OF LEGENDS

2. FORMATO DO TORNEIO

2.1 O torneio é realizado em duas fases distintas:

// Fase de Grupos

// Single Elimination

2.3 Single Elimination

2.3.1 Terminada a fase de grupos é desenhada a árvore de Single Elimination para determinar as partidas seguintes.

2.3.2 Cada eliminatória é realizada à melhor de três (Bo3).

2.3.3 O jogo que determina a equipa vencedora do torneio será disputada à melhor de 5 (Bo5), enquanto o jogo de 3º e 4º lugar será disputado à melhor de três (Bo3).

LEAGUE OF LEGENDS

3. PREPARAÇÃO DO JOGO

3.1 Os líderes das equipas são convocados pela organização, e é efetuada a atribuição da equipa Blue (host) através de “Cara ou Coroa”.

3.2 Após confirmação do administrador e atribuição de equipas, o respetivo líder cria um Custom Game com as seguintes definições:

3.2.1 Name: UGF “Team1” x “Team2”;

3.2.2 Map: Summoner’s Rift;

3.2.3 Team Size: 5;

3.2.4 Game Type: Tournament Draft;

3.2.5 A Ban Phase será realizada sempre no cliente do jogo. Caso o mesmo não se encontre funcional, será realizada uma ban phase oralmente ou através de uma ferramenta disponibilizada, pelos capitães das equipas na presença dos árbitros.

O draft dos Champions será em formato de serpente em serpente, com duas pick phases e duas ban phases, como exemplificado a seguir: X - Blue Team X - Red Team

i) Ban Phase 1: B-R-B-R-B-R

ii) Pick Phase 1: B-R-R-B-B-R

iii) Ban Phase 2: R-B-R-B

3.3 Após ambas as equipas estarem preparadas a partida pode ser iniciada.

LEAGUE OF LEGENDS

4. CHEATING E LIGAÇÕES

- 4.1** Tácticas de Backdooring e Creepskipping são consideradas legais, e não exploits.
- 4.2** O spam de linhas de texto apenas é permitido antes do início da partida. Um jogador que abuse do spam durante a partida, é avisado pela organização para cessar esse comportamento. Se as ações persistirem após o aviso, esse jogador é imediatamente impedido de continuar a partida.
- 4.3** Na eventualidade do servidor oficial de League of Legends se encontrar em manutenção, ou offline, durante um período de tempo que impossibilite a conclusão do torneio, este tem continuidade online com data a marcar, no decorrer da semana posterior ao evento.
- 4.4** Se algum elemento da equipa fizer dodge durante o champion select o mesmo deverá ser reiniciado sendo que os bans e as picks devem ser iguais e em nada alteradas.

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

1. EQUIPAS

- 1.1** Neste caso, as equipas são constituídas no máximo por 6 elementos (sendo permitida a utilização de um sub, ou seja, um sexto jogador que pode passar a jogar em vez de outro durante o resto do torneio sendo que este sexto membro também tem de estar inscrito).
- 1.2** A equipa pode realizar uma partida com o mínimo de 4 elementos.
- 1.3** As partidas serão jogadas em servidores que organização disponibilizará o respectivo ip e terá a presença de um membro da organização (admin) para configurar o server e iniciar a partida;
- 1.4** Cada jogador, têm de ter a sua respetiva conta steam com o jogo na biblioteca sem nenhum vac ban no respetivo jogo;
- 1.5** Os mapas que podem ser escolhidos são os pertencentes ao serviço ativo da valve (Train, Inferno, Overpass, Cobblestone, Mirage, Cache e nuke);
- 1.6** O torneio só se irá realizar se houver um mínimo de 4 equipas inscritas e tem um máximo de 20 equipas.

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

2. FORMATO DO TORNEIO

2.1 O torneio é realizado em duas fases distintas:

// Fase de Grupos

// Single Elimination

2.2 Fase de Grupos

2.2.1 As equipas são divididas em grupos de 4 que serão sorteadas, se o número de equipas for diferente de 4, 8 ou 16 a organização irá então decidir e divulgar na altura a organização dos grupos;

2.2.2 A equipa disputa a sua posição no grupo defrontando cada um dos seus adversários singularmente numa partida sendo os mapas escolhidos da seguinte maneira (Best of 1 e modo BAN/BAN/RANDOM);

2.2.3 Serão apuradas as primeiras duas equipas de cada grupo;

2.2.4 Em caso de empate na classificação os seguintes critérios são aplicados consoante o número de equipas empatadas:

// Número de vitórias

// Confronto directo

// Rondas perdidas

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

2. FORMATO DO TORNEIO

2.1 O torneio é realizado em duas fases distintas:

// Fase de Grupos

// Single Elimination

2.3 Single Elimination

2.3.1 Terminada a fase de grupos é desenhada a árvore de Single Elimination para determinar as partidas seguintes;

2.3.2 Cada eliminatória é realizada à melhor de três (Bo3);

2.3.3 O jogo que determina a equipa vencedora do torneio será disputada à melhor de 5 (Bo5), enquanto o jogo de 3º e 4º lugar será disputado à melhor de três (Bo3).

2.3.4 Os mapas do Bo3 são escolhidos pelo formato BAN/PICK/RANDOM, ou seja cada equipa tem direito a um ban e um pick, sendo o último escolhido de forma random. Já nos mapas de Bo5 são escolhidos pelo formato BAN/PICK/PICK/RANDOM.

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

3. PREPARAÇÃO DO JOGO

- 3.1** Os líderes das equipas são convocados pela organização, e é efetuada o map veto através do <https://csgomapveto.com/> no computador do Admin do torneio.
- 3.2** Após confirmação do administrador e os mapas escolhidos, os líderes devem voltar para as suas equipas e entrar no servidor dado pela organização o mais rápido possível;
- 3.3** Após ambas as equipas estarem preparadas, a partida pode ser iniciada sob autorização da organização.

HEARTHSTONE

1. FORMATO DO TORNEIO

- 1.1** O torneio será jogado inicialmente em Swiss-system, com o número de rondas a depender do número de jogadores inscritos, de onde se qualificam 8 finalistas (Número suscetível a mudança devido a número de participantes) A fase final será jogada em Single Elimination.
- 1.2** Cada ronda de jogos será jogada à melhor de 3 (BO3) durante a fase de qualificação e à melhor de 5 (BO5) nas finais;
- 1.3** No caso de empate entre participantes no fim das rondas da fase de qualificação, o desempate será efetuado através dos seguintes critérios:
 - // Número de Vitórias e Derrotas total;
 - // Confronto Direto caso tenha sido efetuado uma série entre ambos;
 - // Será efetuado um blind Bo1;
- 1.4** Alterações aos decks poderão ser feitas apenas após cada série;
- 1.5** Todos os heróis são elegíveis.

HEARTHSTONE

2. CHEATING E LIGAÇÕES

- 2.1** O uso de Decktrackers é proibido;
- 2.2** Durante os jogos, os jogadores não devem consultar streams/colegas/dispositivos para não causar suspeitas de fraude.

HEARTHSTONE

3. PREPARAÇÃO DO JOGO

- 3.1** As partidas serão jogadas no servidor Europeu;
- 3.2** Todos os decks têm de estar em Standard;
- 3.3** Os jogadores têm de se adicionar para poderem jogar um contra o outro, a não ser que estejam ligados à mesma rede, aí não será necessário adicionar um ao outro;
- 3.4** No caso de Bo3: cada pessoa escolhe 3 decks, 1 deck por herói, não há bans;
- 3.5** Nas finais, que será Bo5:
 - // Escolhem-se 5 decks, 1 deck por herói, ordem (jogador 1 | 2): 1-1-1-2-2-2-1-2-1-2
 - // Bans: 2-1-1-2 e são assim banidos 2 decks dos 5.

ROCKET LEAGUE

1. EQUIPAS

- 1.1** As equipas são formadas por 2 elementos;
- 1.2** Cada jogador, tem de possuir uma conta com Rocket League na sua respectiva plataforma.

ROCKET LEAGUE

2. FORMATO DO TORNEIO

2.1 O torneio é realizado em duas fases distintas:

// Fase de Grupos

// Single Elimination

2.2 Fase de Grupos

2.2.1 As equipas são divididas em grupos de 4 que serão sorteadas, se o número de equipas for diferente de 4, 8 ou 16 a organização irá então decidir e divulgar na altura a organização dos grupos.

2.2.2 A equipa disputa a sua posição no grupo defrontando cada um dos seus adversários singularmente numa partida à melhor de 3 (BO3).

2.2.3 Serão apuradas as primeiras duas equipas de cada grupo.

2.2.4 Em caso de empate na classificação os seguintes critérios são aplicados consoante o número de equipas empatadas:

// Número de vitórias

// Confronto directo

// Golos

ROCKET LEAGUE

2. FORMATO DO TORNEIO

2.1 O torneio é realizado em duas fases distintas:

// Fase de Grupos

// Single Elimination

2.3 Single Elimination

2.3.1 Terminada a fase de grupos é desenhada a árvore de Single Elimination para determinar as partidas seguintes.

2.3.2 Cada eliminatória é realizada à melhor de três (Bo3).

2.3.3 O jogo que determina a equipa vencedora do torneio será disputada à melhor de 5 (Bo5), enquanto o jogo de 3º e 4º lugar será disputado à melhor de três (Bo3).

ROCKET LEAGUE

3. PREPARAÇÃO DO JOGO

- 3.1** As partidas serão jogadas no servidor Europeu;
- 3.2** O capitão da equipa da 'casa'¹ deve convidar o representante da equipa adversária para então dar início à partida;

¹ - Equipa que se encontra por cima no bracket.

FIFA 2017

- 1.1** O torneio terá o formato de eliminatórias com losers bracket(BO1) sendo que a final das losers e das winners serão disputadas à melhor de 3.
- 1.2** Na escolha de equipas cada jogador tem direito a banir uma equipa, sendo decidida a ordem de escolha através de cara ou coroa (Ban (jogador 1) / Ban(jogador 2) / Pick (jogador 1) / Pick (jogador 2)) .
- 1.3** As equipas jogam sempre com a forma no nível máximo e com a possibilidade de 3 substituições por jogo;
- 1.4** Os equipamentos são escolhidos através de um consenso entre ambos os jogadores, caso não exista consenso entre os jogadores cabe à organização definir a escolha dos equipamentos. O árbitro, o estádio e as condições atmosféricas são escolhidos aleatoriamente;
- 1.5** O jogo tem duração de 10 minutos à velocidade normal;
- 1.6** Cada jogador tem 3 minutos, no máximo, antes de cada jogo para mudar táticas, escolher jogadores, etc..
- 1.7** Durante cada jogo, cada jogador pode fazer no total 2 paragens de jogo para mudanças táticas, desde que as efetue enquanto o jogo está parado, não carregando em "Pause" com o jogo em andamento;
- 1.8** Durante a fase de eliminatórias caso o jogo se encontre empatado no fim dos 90 minutos, o desempate será feito por marcação de grandes penalidades, sem prolongamento, salva se a exceção da final que existirá prolongamento.
- 1.9** O modo de defesa será ao critério do jogador, assim como a assistência quanto a passes e cruzamentos.

UGF