



MASTERS

REGULAMENTO 4 Gamers OMEN LoL Masters

1. INFORMAÇÃO GERAL

O 4 Gamers OMEN LoL Masters é um torneio do jogo de computador League of Legends, cuja fase final irá decorrer ao vivo no Multiusos de Gondomar nos dias 21 e 22 de Outubro de 2017.

Os jogadores e equipas deverão ter em consideração que ao inscreverem-se poderão qualificar-se e, conseqüentemente, terão de se deslocar até ao evento na data referida anteriormente.

1.1 Formato e Datas

1.1.1 Fase de Qualificação (ONLINE)

- Entre 29 de Setembro e 1 de Outubro – Qualificador Aberto Online
4gamersomenlolmasters/battlefy
 - Dia 29: Das 21:00 Horas às 00:30 Horas¹;
 - Dia 30: Das 14:00 Horas às 00:30 Horas¹;
 - Dia 1 Das 14:00 Horas às 00:10 Horas¹;

FORMATO: Double Elimination

1.1.2 Fase FINAL (OFFLINE)

- Entre 21 e 22 de Outubro – Ao vivo, no Multiusos de Gondomar.

FORMATO: Double Elimination.

1.2 Numero de participantes

1.2.1 Fase de Qualificação: 64 Equipas

1.2.2 Fase Final: 4 Equipas (3 Apuradas pelo Qualificador + 1 Equipa Convidada)

1.3 Prize-Pool

O Prize Money total de 4.500€ (sujeitos a impostos) será distribuído da seguinte forma pelas 4 equipas presentes na fase final do torneio:

- 1º Lugar – 2500€
- 2º Lugar – 1000€
- 3º Lugar – 600€
- 4º Lugar – 400€

Os prémios serão entregues aos capitães de equipa. Caso os mesmos sejam menores, o valor será entregue aos respetivos encarregados de educação mediante apresentação de documento de identificação legal.

1.4 Inscrição

Atenção: A falta de cumprimento de um dos seguintes passos poderá tornar a inscrição da equipa inválida e a impossibilidade de participação no torneio:

¹ Horário de referência: Poderá oscilar consoante o número de inscrições



MASTERS

1. Os jogadores, capitão ou responsável de equipa tem de preencher todas as informações obrigatórias na plataforma do qualificador (BATTLEFY) disponível em:

4gamersomenlolmasters/battlefy

2. Após apuramento no qualificador aberto, as 3 equipas terão de se registar num formulário de inscrição que será enviado pela organização. Sendo este registo obrigatório, as mesmas também poderão pedir o endereço de registo através dos contactos de apoio ([discord](#), [e-mail](#), [Facebook](#)).

3. Qualquer intenção de alteração de registos na plataforma battlefy (substituir jogadores, novas inscrições, alteração de summoner name) será apenas possível antes do início do torneio e **terá de ser enviada à administração do torneio.**

4. Todos os jogadores deverão também registar-se no site League of Legends <http://euw.leagueoflegends.com/> para terem a possibilidade de receber prémios LoL.

Se o jogador não completar o seu registo na LOL Community event page, não ficará elegível para receber prémios League of Legends.

Notas:

- As 3 equipas apuradas pelo qualificador terão acesso coberto e gratuito ao evento 4Gamers.
- Problemas em qualquer das alíneas anteriores deverão ser reportados por e-mail (<mailto:info@gamersmedia.pt>) ou, através do discord de apoio, disponível em: gamersmedia.pt/discord.

2. REGRAS GERAIS

2.1 Jogadores

São considerados jogadores todos aqueles que fizerem parte de uma equipa do torneio, quer sejam jogadores titulares, quer sejam suplentes.

Os jogadores têm o dever de:

- 2.1.1** Comportar-se de forma respeitosa perante o Staff do Torneio, outros jogadores e espectadores, assim como ter uma conduta desportiva e correta durante o torneio.
- 2.1.2** Estar preparados para o começo dos jogos à hora designada para os mesmos
- 2.1.3** Ter uma conta de League of Legends no servidor EU West que lhes possibilite participar no torneio (mínimo de 16 Champions)
- 2.1.4** Um jogador apenas poderá estar inscrito numa equipa

2.2 Equipas

- 2.2.1** Têm de ser composta por pelo menos 5 jogadores.



MASTERS

2.2.2 Conter no máximo 2 suplentes (*opcional, sob pena de desqualificação da equipa caso esta não tenha 5 jogadores disponíveis registados no torneio*).

2.2.3 Poderá ter 1 treinador e 1 Analista (*opcional e sem penalizações*).

2.2.4 Mediante aviso à organização, a equipa poderá pré-torneio ou entre pausas do torneio (Após Qualificador Aberto ou antes da Fase Offline) apelar os seguintes pontos:

2.2.4.1 Inscrição de jogadores por não ter completado o total de 7, desde que estes não se encontrem a competir no Torneio.

2.2.4.2 Substituir jogadores caso não reflita uma transformação maior que 50% dos jogadores inscritos na equipa

2.2.4.3 Mudar de nome e imagem²

Nota importante: O ponto 2.2.4.3 poderá conflitar com a saída de equipas das organizações ou entre organizações. A administração visa proteger mutuamente as equipas e os seus representantes sendo que, por questões de equidade, não aceita nenhuma medida unilateral entre jogadores e organizações. A nossa decisão transversal entre as duas óticas: jogadores e equipa representativa, terá como exemplo:

Caso os jogadores representados por uma organização saiam sem o consentimento da mesma ou caso a organização altere o seu plantel de jogadores não cumprindo o ponto 2.2.4.2 poderá a equipa ser desclassificada e/ou perder a slot.

2.3 Capitão de Equipa

Todas as equipas têm de definir um capitão que representará a equipa. Este será o responsável por:

2.3.1 Fazer a comunicação entre a sua equipa e os membros do Staff.

2.3.2 Fazer a comunicação entre a sua equipa e as outras equipas.

2.3.3 Transmitir as decisões de equipa em seu nome durante o torneio (como possíveis desistências, anomalias técnicas ou substituição de jogadores).

2.3.4 Representar de forma eficaz as opiniões da sua equipa como um todo.

2.4 Elegibilidade para participação no torneio

Podem participar no torneio todos aqueles que:

2.4.1 Não estejam expressamente proibidos de o fazer pela política da Riot Games.

2.4.2 Não tenham um contrato (temporário ou efetivo) laboral com a Riot Games.

2.4.3 Não sejam membros do Staff do torneio.

2.4.4 Não sejam menores de 12 anos.

² Realçamos que será necessário a administração do torneio aprovar o pedido.



MASTERS

3. TORNEIO

3.1. Fase de Qualificação

- 3.1.1** O torneio realiza-se no mapa Summoner's Rift, com equipas de 5 jogadores.
- 3.1.2** O formato é de Tournament Draft (com Picks and Bans).
- 3.1.3** Todos os "Champions" estão disponíveis desde que não haja indicações pela Riot Games de bugs graves que causem o desactivar desse champion.
- 3.1.4** A higher seed poderá escolher o lado, azul ou vermelho, em que pretende começar o encontro. *(A higher seed corresponde a equipa que, na arvore do torneio tem o menor numero e se encontra à esquerda. Exemplo: No encontro Team A vs Team B, team A será a higher seed)*
- 3.1.5** É permitido o uso de qualquer champion desde que não tenha sido banido.
- 3.1.6** É permitido o uso de 30 runes de qualquer tier.
- 3.1.7** É permitida qualquer combinação dos 30 pontos de Masteries. Um jogo considera-se oficial a partir do momento em que, após 10 jogadores terem carregado o jogo, este atinge os 20 segundos de duração (00:00:20).
- 3.1.8** O jogo acaba quando uma equipa destrói o *nexus* da equipa adversária ou uma das equipas desiste através do voto de surrender.
- 3.1.9** Apenas em situações problemáticas que os jogadores possam resolver sem a administração, cada equipa contará com 10 minutos de pausa durante o jogo.

3.2 Fase Final (Ao Vivo)

As regras da fase anterior aplicam-se para esta fase, exceto se em conflito com as anteriores, aplicando as seguintes:

- 3.2.1** O torneio será disputado com o sistema competitivo de *bans*, sendo atribuídos 5 *bans* a cada equipa.
- 3.2.2** Em caso de não haver um sistema de *seeding* será pedido aos dois capitães ou treinadores da equipa que escolha um lado de uma moeda e atirada ao ar por um membro do staff. Quem ganhar poderá escolher o lado onde a sua equipa começa.
- 3.2.3** Apenas 2 elementos do STAFF, preferencialmente o treinador ou analista da equipa podem permanecer em palco durante o período de escolha de *Champions* (Champion Select). Uma vez escolhido o último *Champion* das equipas, devem sair do palco de jogo.

4. HORÁRIOS

4.1. Fase de Qualificação

- 4.1.1.** Serão colocados, nos canais oficiais da organização e respetiva plataforma do torneio (battlefy) os horários, por ronda, que deverão ser respeitados.
- 4.1.2.** Os jogadores deverão apresentar-se 10 minutos antes do horário, na sala de jogo.
- 4.1.3.** Caso ambas equipas consentam, poderão começar os jogos um pouco antes do horário sugerido. Em caso de discordância, vigora o horário estipulado e serão dados apenas 10 minutos de tolerância para todos os jogadores estarem preparados para jogar.



MASTERS

4.2. Fase Final (Ao Vivo)

4.2.1. Os horários previstos e informados às equipas durante os briefings não poderão ser alterados a pedido dos jogadores.

Uma equipa deverá estar pronta e com todos os membros disponíveis agrupados assim que o jogo anterior ao seu iniciar.

4.2.2. Nas *series* à melhor de 3 jogos, as equipas apenas têm 5 minutos de intervalo entre estes. Caso os jogadores se separem, e ao fim de 5 minutos não estejam sentados e prontos a jogar, contará como derrota.

4.2.3. Completada uma *serie* à melhor de 3 e a equipa tenha outra *serie* de seguida, será dado um período maior de pausa de 10 minutos.

5. DESPORTIVISMO

5.1 Todos os jogadores devem respeitar as regras aqui descritas e mostrar desportivismo da sua parte durante o torneio. Devem também estar familiarizados com o Summoner's Code e seguir as suas regras dentro e fora do jogo. Podem ler ou reler estas regras aqui:

<http://na.leagueoflegends.com/en/featured/summoners-code>

6. MEDIA DAY

6.1 Os jogadores e as respetivas equipas qualificadas terão de estar presentes às 20h00 do dia **20 de Outubro**, para uma sessão fotográfica e de convívio pré-evento em local posteriormente divulgado pela organização, podendo realizar-se nas instalações do evento ou próximo das mesmas

6.2 A não presença de jogadores e/ou equipas terá consequências para as mesmas.

6.3 A organização promove a presença media e/ou jornalística, mas, sendo esta das próprias equipas ou externa, terá de ser previamente informada à organização 4Gamers.

6.4 Durante a sessão será servido um cocktail para todas as equipas.



MASTERS

7. TERMOS ESPECIAIS

- 7.1 Os dados disponibilizados pelos participantes destinam-se à organização do evento.
- 7.2 Os dados pessoais facultados pelos inscritos serão tratados pela organização de acordo com a lei vigente, sendo os mesmos introduzidos num ficheiro de dados que constitui propriedade exclusiva da organização, consentindo o inscrito o seu tratamento e gestão pela organização, tendo conhecimento que os mesmos podem ser modificados ou retirados do ficheiro desde que o solicite expressamente à organização após o evento. O participante inscrito aceita e consente a inclusão dos seus dados no ficheiro mencionado.
- 7.3 Ao participar no Torneio, o inscrito consente que a sua imagem registada no âmbito do evento possa ser exposta, reproduzida ou lançada no comércio para fins promocionais do evento ou no âmbito do mesmo, considerando que a sua divulgação não afecta o seu direito à reserva, podendo a organização fazer uso de forma livre e sem contrapartida nos meios de comunicação, designadamente televisivos, de quem seja.
- 7.4 À organização reserva-se o direito de alteração do mesmo, em qualquer momento e sem aviso prévio.
- 7.5 A organização é soberana nas suas decisões.
- 7.6 Qualquer falta de respeito ou ofensa, quer para a organização, quer para um dos adversários, poderá ser sancionada com a exclusão da equipa do torneio.
- 7.7 Atentas as características do Torneio as quais exigem um comportamento exemplar dos participantes, designadamente obrigações de respeito para com a organização e outros participantes, urbanidade, cortesia e civilidade, a organização reserva-se o direito de excluir a todo o tempo qualquer participante ou sua equipa do Torneio caso verifique comportamentos que considere não apropriados ou prejudiciais ao evento, perdendo a equipa ou o participante o direito a qualquer reembolso.
- 7.8 Ao se inscrever no Torneio, o participante reconhece que tomou conhecimento de todas as informações relacionadas com o evento, bem como todos efeitos decorrentes do mesmo, tendo aceite, sem reservas, os termos do regulamento e as condições de participação no evento, obrigando-se a cumprir os mesmos em conformidade.