

OMEN | FNAC

OVERWATCH™

CHALLENGE #3



REGULAMENTO

FINAIS AO VIVO - FNAC COLOMBO

INSCREVE-TE JÁ

OMEN
by 



www.gamersmedia.pt

INFORMAÇÃO GERAL

O OMEN | FNAC Overwatch Challenge #3 é um torneio do jogo de computador Overwatch, que conta com o apoio da OMEN by HP e FNAC.

Os jogadores e equipas deverão ter em consideração que ao inscreverem-se poderão qualificar-se e, consequentemente, terão de se deslocar até ao evento ao vivo no dia 11 de Novembro de 2017, na FNAC Colombo.

1. INFORMAÇÃO

1.1. Formato e Datas

1.1.1. Fase de Qualificação (ONLINE) - Qualifier Round #01

Dias 10, 11 e 12 de Outubro – Qualificador Aberto Online (<https://goo.gl/9NNReL>)

- Dias 10, 11 e 12: Das 21:00 Horas às 00:00 Horas*.

Fase de Qualificação (ONLINE) - Qualifier Round #02

Dias 30, 31 de Outubro e 1 de Novembro – Qualificador Aberto Online (<https://goo.gl/RJvKwX>)

- Dias 30, 31 de Outubro e 1 de Novembro: Das 21:00 Horas às 00:00 Horas*.

FORMATO: Double-Elimination, BO3.

1.1.2. Fase FINAL

Dia 11 de Novembro – Fnac Colombo, Lisboa - Portugal.

- Dia 11 de Novembro: Das 11:00 Horas às 22:00 Horas.

FORMATO: Double-Elimination, BO3.

1.2. Número de participantes

1.2.1. Fase de Qualificação: Sem limite de equipas.

1.2.2. Fase Final: 4 Equipas (2 Apuradas pelo QR #01 + 2 Apuradas pelo QR #02)

1.3. Prize-Pool

O Prize Money total de 3.000€ (sujeitos a impostos) será distribuído da seguinte forma pelas 4 equipas presentes na fase final do torneio:

- 1º Lugar – 1.500€
- 2º Lugar – 750€
- 3º Lugar – 500€
- 4º Lugar – 250€

Após término do evento as equipas vencedoras serão contactadas por parte da organização do evento. A entrega dos prémios está sujeita à emissão de fatura/recibo por parte da equipa vencedora, acrescido do imposto legal em vigor em Portugal. Após receção da respetiva fatura/recibo os prémios são pagos até 60 dias de calendário a contar dessa data.

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:

- a. Os jogadores, capitão ou responsável de equipa tem de preencher todas as informações obrigatórias na plataforma do devido qualificador, **Battlefy**, e realizar o devido check-in para participar.
- b. Após apuramento nos qualificadores, as 4 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](#)).
- c. Qualquer intenção de alteração de registos na plataforma Battlefy (substituir jogadores, novas inscrições, alteração de nickname) será apenas possível antes do início do torneio e terá de ser enviada à administração do torneio.
- d. Problemas em qualquer das alíneas anteriores deverão ser reportados por [e-mail](#) ou através do [discord](#) de apoio.

*Horário de referência: Poderá oscilar e/ou ser alterado, consoante o número de inscrições

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 Overwatch que lhes possibilite participar no torneio.
- 2.1.4. Um jogador apenas poderá estar inscrito numa equipa.

2.2. Equipas

- 2.2.1. Têm de ser composta por pelo menos 6 jogadores.
- 2.2.2. Conter no máximo 2 suplentes (opcional, sob pena de desqualificação da equipa caso esta não tenha 6 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 Qualificadores ou antes da Fase Final) apelar os seguintes pontos:
 - 2.2.4.1. Inscrição de jogadores por não ter completado o total de 8, desde que estes não se encontrem a competir no torneio por outra equipa.
 - 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 imagem*.

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

- 2.3.1. Todas as equipas têm de definir um capitão que representará a equipa. Este será o responsável por:
- 2.3.2. Fazer a comunicação entre a sua equipa e os membros do Staff.
- 2.3.3. Fazer a comunicação entre a sua equipa e as outras equipas.
- 2.3.4. Transmitir as decisões de equipa em seu nome durante o torneio (como possíveis desistências, anomalias técnicas ou substituição de jogadores).
- 2.3.5. Representar de forma eficaz as opiniões da sua equipa como um todo.

2.4. Elegibilidade para participação no torneio

- 2.4.1. As equipas devem conter pelo menos 6 jogadores todos de nacionalidade portuguesa. Suplentes e titulares podem trocar entre si ao longo do torneio sem nenhum aviso necessário à Administração.
- 2.4.2. Não será permitida a participação de jogadores estrangeiros nesta competição. Jogadores portugueses residentes no estrangeiro terão de enviar os comprovativos da nacionalidade portuguesa através dos meios de contacto mencionados anteriormente, indicando o qualificador em que participam e juntar a respectiva documentação.
- 2.4.3. Não sejam membros do Staff do torneio.
- 2.4.4. Não sejam menores de 16 anos.

2.5. Condutas de jogo

- 2.5.1. Todos os jogos devem começar à hora marcada, sendo dados 10 minutos de tolerância.
- 2.5.2. É proibida a utilização de bugs e/ou exploits do jogo de maneira a ter vantagem sob os adversários.
- 2.5.3. É proibida a utilização de qualquer tipo de auxiliares de jogo (hacks).
- 2.5.4. É proibida a account-sharing (Vários utilizadores usarem a mesma conta).
- 2.5.5. As equipas poderão utilizar um (1) pause por mapa, com uma duração máxima de 10 minutos.

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

3. TORNEIO

3.1. Fase de Qualificação

- 3.1.1. O torneio realiza-se no formato Double-Elimination, formato BO3.
- 3.1.2. Na Losers Bracket, será jogado sempre em formato BO3.
- 3.1.3. Serão qualificadas para a final 2 equipas em cada qualificador, apurando assim 4 para a final.
- 3.1.4. O seeding para esta fase será random.
- 3.1.5. As configurações do servidor serão as seguintes:
 - 3.1.5.1. PRESETS: Competitive Enabled
 - 3.1.5.2. MODES, ALL: Kill Cam: Off
 - 3.1.5.3. Control Maps: Formato Bo3
- 3.1.6. Equipa superior na bracket escolhe o primeiro mapa e equipa inferior o lado a começar. A partir daí, a equipa que perde escolhe o mapa seguinte e equipa vencedora o lado a começar.
- 3.1.7. Todos os mapas estão disponíveis para serem jogados.
- 3.1.8. Em caso de disconnect de algum jogador a meio do jogo, e após a equipa que perdeu o jogador avisar, deverá ser colocado o jogo em modo de PAUSA imediatamente pela pessoa responsável pelo lobby.
- 3.1.9. Só podem estar presentes a espectador, staff ou comentadores autorizados pela administração.

3.2. Fase Final

- 3.2.1. As regras da fase anterior aplicam-se para esta fase, exceto se em conflito com as anteriores, aplicando as seguintes:
- 3.2.2. A final será com as 4 melhores equipas classificadas em ambos os qualificadores, sendo 2 equipas apuradas do QR #01 e 2 equipas do QR #02.
- 3.2.3. O formato utilizado será de BO3, double elimination com a grande finalíssima no formato BO5 com 1 jogo de vantagem para a equipa na Winners Bracket.
- 3.2.4. O seeding para esta fase será o seguinte: A vs D - B vs C (Vencedor QR1: A, 2º Lugar QR1: B, Vencedor QR2: C, 2º Lugar QR2: D).

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.

4.2. Fase Final

- 4.2.1. Os horários previstos e informados às equipas durante os briefings não poderão ser alterados a pedido dos jogadores.
- 4.2.2. Uma equipa deverá estar pronta e com todos os membros disponíveis agrupados assim que o jogo anterior ao seu iniciar.
- 4.2.3. 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 prontos a jogar, contará como derrota.
- 4.2.4. 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.
- 5.2. É expressamente proibido qualquer tipo de comentário/comportamento antidesportivo, racista, xenófobo, ofensivo, etc., que perturbe o bem-estar de qualquer elemento das equipas ou que esteja dotado de intenção de manipular o resultado do jogo. A administração avisa para a sensibilidade desta regra e lembra que este tipo de situação pode levar a desqualificação de uma ou ambas as equipas.
- 5.3. Qualquer comportamento que seja identificado e se insira nas descrições acima mencionadas deve ser gravado através de screenshot e reportado no final do jogo à Administração, independentemente do resultado.

5. NOTAS E CONDUTAS

- 5.1. De maneira a poderem comprovar o vosso resultado no devido jogo, sugerimos que tirem uma screenshot no final do jogo, de forma a comprovarem o resultado submetido, se pedido.
- 5.2. Os dados cedidos pelos participantes destinam-se à organização do evento.
- 5.3. Os dados pessoais dos inscritos serão tratados pela organização de acordo com a lei vigente e serão introduzidos num ficheiro de dados de carácter pessoal que constitui propriedade exclusiva da organização.
- 5.4. O participante inscrito aceita e consente a inclusão dos seus dados no ficheiro mencionado.
- 5.5. A inscrição e participação implicam também a cedência, pelo participante, do uso de imagem (fotografia e/ou vídeo) à organização.
- 5.6. A participação no torneio está condicionada pela aceitação dos termos e condições referidas neste regulamento.
- 5.7. A organização reserva-se o direito de alteração dos termos e condições, em qualquer momento e sem aviso prévio.
- 5.8. 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.
- 5.9. A organização pode adicionar ou modificar uma regra na existência de situações extra regulamentares.
- 5.10. Todos os direitos de transmissão dos encontros são propriedade da organização. Nenhuma equipa poderá se negar a que os seus jogos sejam transmitidos.
- 5.11. É proibida a transmissão dos jogos dos qualificadores e da final por qualquer entidade, pessoa ou jogador que não a Gamers Media, sem autorização desta. Caso seja identificada uma transmissão não autorizada, a equipa poderá ser penalizada.
- 5.12. Os jogadores e equipas que participam neste torneio aceitam a cedência gratuita de direitos de imagem, logotipos, transmissão e voz à organização.
- 5.13. Todos os direitos de transmissão do torneio pertencem à HP, FNAC e Gamers Media.
- 5.14. A organização é soberana nas suas decisões.

7. AVISO

- 7.1. A Administração e a Organização do Torneio reservam para si o direito de alterar e aplicar qualquer nova regra antes e durante a duração do Torneio. Este tipo de ações inclui, mas não estão restringidas a, updates de software, decisões sobre o funcionamento da stream, do torneio ou qualquer outra atividade terciária que possa ocorrer organizada pela administração durante o torneio. Inclui ainda qualquer tipo de penalização que a organização decida aplicar com base no bom senso e bom funcionamento do torneio, mesmo não tendo especificado nem antevisto o problema em questão e a penalidade aplicada. Aos participantes, pedimos que leiam atentamente todo o regulamento e que compreendam que, mais do que regras, este texto serve de linha de orientação para assegurar o fair play e o bom funcionamento do torneio, pelo que, em casos extremos, a organização reserva o direito de se desviar ou aumentar estas regras.

