



OMEN 

**WORTEN
GAMERING**

INFORMAÇÃO GERAL

O OMEN Worten Game Ring Challenge LoL é um torneio do jogo de computador League of Legends, que conta com o apoio da OMEN e Worten Game Ring.

1. INFORMAÇÃO

1.1. Formato e Datas

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

Dias 05 e 06 de Outubro – Qualificador Aberto Online

- Dias 05 e 06: Das 14:00 Horas às 00:00 Horas*;

Fase de Qualificação (ONLINE) - Qualifier Round #02

Dias 19 e 20 de Outubro – Qualificador Aberto Online

- Dias 19 e 20 de Outubro: Das 14:00 Horas às 00:00 Horas*;

FORMATO: Single Elimination, BO1 até RO8 (Top 16 de Equipas). Double-elimination a partir do Top 8 em BO3.

1.1.2. Fase FINAL

Dia 10 de Novembro de 2019 - Final online

Dia 10 de Novembro: Das 11:00 Horas às 23:00 Horas*;

FORMATO: 2 Grupos de 4 Equipas (8 melhores dos qualificadores) - Jogos Bo1. Avançam as 2 melhores equipas de cada grupo para uma Bracket Single Elimination Bo3.

1.2. Número de participantes

1.2.1. Fase de Qualificação: Sem limite de equipas.

1.2.2. Fase Final Grupos: 8 Equipas (4 Apuradas pelo QR #01 + 4 Apuradas pelo QR #02)

1.2.3. Fase Final: 4 Equipas (2 Apuradas de cada Grupo da fase anterior)

1.3. Prize-Pool

O Prize Money total de 5.000€ (sujeitos a impostos) será distribuído da seguinte forma pelas 4 equipas presentes na fase final do torneio:

- 1º Lugar – 2.500€
- 2º Lugar – 1.250€
- 3º Lugar – 750€
- 4º Lugar – 500€

Após termino 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:

- 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.
- 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](#)).
- 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.
- 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 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.
- 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 Qualificadores ou antes da Fase Final) 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 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. Podem participar no torneio todos aqueles que:
- 2.4.2. As equipas devem conter pelo menos 5 jogadores todos de nacionalidade portuguesa. Suplentes e titulares podem trocar entre si ao longo do torneio sem nenhum aviso necessário à Administração.
- 2.4.3. 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.
- 2.4.4. Não estejam expressamente proibidos de o fazer pela política da Riot Games.
- 2.4.5. Não tenham um contrato (temporário ou efetivo) laboral com a Riot Games.
- 2.4.6. Não sejam membros do Staff do torneio.
- 2.4.7. 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. É permitido um total de 15 minutos de pausa por equipa durante um jogo.

** 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 Single Elimination, formato B01 até R08 (Top 16 de Equipas). Double-elimination a partir do Top 16 em formato B03 na Winners Bracket.
- 3.1.2. Na fase do Top 16 de equipas, será o formato Double Elimination em B03, entre as 16 melhores equipas classificadas.
- 3.1.3. Na Losers Bracket, será jogado sempre em formato B01.
- 3.1.4. O torneio realiza-se no mapa Summoner's Rift, com equipas de 5 jogadores.
- 3.1.5. O formato é de Tournament Draft (com Picks and Bans).
- 3.1.6. Todos os "Champions" estão disponíveis desde que não haja indicações pela Riot Games de bugs graves que causem o desactivar desse champion.
- 3.1.7. O seeding para esta fase será baseado em competições atuais na comunidade portuguesa. Se não houver base para atribuir seeding a determinada equipa, será atribuída uma seed random.
- 3.1.8. A higher seed poderá escolher o lado em que pretende começar o encontro. É permitido o uso de qualquer champion desde que não tenha sido banido.
- 3.1.9. O jogo acaba quando uma equipa destrói o nexus da equipa adversária ou uma das equipas desiste através do voto de surrender.
- 3.1.10. 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 Grupos

- 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. O formato utilizado será de B01 durante os grupos. Todas as equipas se defrontam.

3.3. Fase Final

- 3.3.1. As regras da fase anterior aplicam-se para esta fase, exceto se em conflito com as anteriores, aplicando as seguintes:
- 3.3.2. O formato utilizado será de B03 Single Elimination durante esta fase.

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 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 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. CRIAÇÃO DOS JOGOS

- 5.1. O capitão de cada equipa tem de estar contactável para os Admins em todos os momentos da sua participação na competição.
- 5.2. Todos os membros inscritos na equipa terão acesso ao "Tournament Code" criado na respetiva partida que irão disputar, sendo essa a forma de criação de sala.

6. DESPORTIVISMO

- 6.1. 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](#).
- 6.2. 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.
- 6.3. 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.

7. NOTAS E CONDUTAS

- 7.1. 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.
- 7.2. Os dados cedidos pelos participantes destinam-se à organização do evento.
- 7.3. 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.
- 7.4. O participante inscrito aceita e consente a inclusão dos seus dados no ficheiro mencionado.
- 7.5. A inscrição e participação implicam também a cedência, pelo participante, do uso de imagem (fotografia e/ou vídeo) à organização.
- 7.6. A participação no torneio está condicionada pela aceitação dos termos e condições referidas neste regulamento.
- 7.7. A organização reserva-se o direito de alteração dos termos e condições, em qualquer momento e sem aviso prévio.
- 7.8. 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.
- 7.9. A organização pode adicionar ou modificar uma regra na existência de situações extra regulamentares.
- 7.10. Todos os direitos de transmissão dos encontros são propriedade da organização. Nenhuma equipa poderá se negar a que os seus jogos sejam transmitidos.
- 7.11. 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.
- 7.12. Os jogadores e equipas que participam neste torneio aceitam a cedência gratuita de direitos de imagem, logotipos, transmissão e voz à organização.
- 7.13. Todos os direitos de transmissão do torneio pertencem à Worten, HP e Gamers Media.
- 7.14. A organização é soberana nas suas decisões.

8. AVISO

- 8.1. A Administração e a Organização do evento reservam para si o direito de alterar e aplicar qualquer nova regra antes e durante a duração do evento. Este tipo de ações inclui, mas não estão restringidas a, updates de software, decisões sobre o funcionamento da stream, do evento ou qualquer outra catividade terciária que possa ocorrer organizada pela administração durante o evento. Inclui ainda qualquer tipo de penalização que a organização decida aplicar com base no bom senso e bom funcionamento do evento, 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 evento, pelo que, em casos extremos, a organização reserva o direito de se desviar ou aumentar estas regras.
- 8.2. Todo o conteúdo presente neste regulamento é propriedade da Gamers Media e é protegido pelas leis de direitos autorais. É expressamente proibido a sua cópia, reprodução, difusão, transmissão, utilização, modificação, venda, publicação, distribuição ou qualquer outro uso, na totalidade ou em parte, em qualquer tipo de suporte, fora dos casos previamente e expressamente previstos pela nossa entidade ou sem prévia autorização nossa por escrito. Excetua-se a esta interdição os usos livres autorizados por lei, nomeadamente o direito de citação, desde que claramente identificada a sua origem.

