

# **REGULAMENTO**

# **GAMERS MEDIA 2022**

Revisão: 1.0.0

Última atualização: 15/01/2022

# Introdução

O presente documento regula todas as competições organizados pela Gamers Media, excepto se indicado o contrário. Todas as regras presentes neste documento serão aplicadas a não ser em casos concretos onde for previamente indicado.

Todos os participantes devem ler e entender o que está descrito ao longo deste regulamento. Ao participarem na competição, os participantes concordam com o regulamento estipulado.

É importante reforçar que a administração da competição tem o poder de decidir em casos omissos ou de interpretação ambígua. A administração reversa o direito de decidir em casos não regulamentados e de aplicar ou não regras se a situação assim o necessitar, como seria a situação em casos em que o fair play, o desportivismo e/ou a execução da competição estejam em risco.

# 1. Definições

## 1.1. Organização/Administração

A competição é organizada pela Gamers Media.

**Organização e Administração** refere-se a pessoas ligadas à empresa e/ou a pessoas empregadas para gerir a competição em questão.

## 1.2. Ficha informativa

A ficha informativa contém toda a informação específica de uma competição, incluindo mas não limitado a: datas, fases, tipo de participação, regras adicionais, regras não aplicáveis.

## 1.3. Jogadores

É considerado um jogador qualquer pessoa que faz parte de uma entidade que participa na competição. Isto inclui mas não está limitado a: jogadores principais, substitutos, treinadores e team managers.

## 1.4. Equipa

É considerado como equipa o grupo de jogadores.

Uma equipa é composta por: jogador principal ou jogadores principais, jogador(es) substituto(s), treinador(es), manager(s).

## 1.5. Participante

Um participante é uma entidade (pessoa ou empresa) que participa na competição. Qualquer membro de uma equipa é considerado um participante.

Um participante deve indicar dois representantes. Um porta-voz e um capitão. É possível nomear a mesma pessoa para as duas responsabilidades.

### 1.5.1. Porta-voz

O porta-voz é responsável por receber e enviar toda a comunicação relativamente a questões administrativas, como por exemplo: Protestos, Faturas, Pedidos de clarificação de regras, alterações na constituição do participante.

### 1.5.2. Capitão

O Capitão é o responsável por toda a comunicação dentro de jogo com a administração e para todos os assuntos específicos do jogo, como por exemplo: Protestos dentro de jogo, Vetos, Comunicação com os administradores nos momentos imediatos antes/depois e durante o jogggggggggggggg

## 1.6. Tipos de participação

O tipo de participação para uma dada competição estará definido na Ficha Informativa. Pode-se aplicar um dos dois seguintes tipos de participação:

### 1.6.1. Participação Individual

It is considered a “individual participation” when the game is played by a single player instead of a team. If a rule is not specifically made for individual participation, it is considered to be a team of 1 (one) player.

### 1.6.2. Participação Coletiva

It is considered a “collective participation” when the game is played by a team (more than one player).

## 1.7. Pronto a jogar

Considera-se um participante como estando “pronto a jogar” quando o mesmo está ligado ao servidor de jogo e cumpriu todas as obrigações de pré-jogo.

## 1.8. Sanções

As sanções são emitidas quando existe a infração/violação de uma regra durante uma competição. Também podem ser emitidas sanções por “conduta imprópria de um participante” em situações que tenham lugar fora da competição.

Uma sanção pode ir desde um aviso verbal a um banimento de competições atuais e futuras.

Sempre que uma sanção de registo temporário ou permanente é emitida o participante será notificado via email e terá 48 horas para iniciar o processo de contestação/apelo, a não ser que seja indicado algo em contrário.

Todas as sanções podem ser cumulativas e aplicadas em conjunto para uma determinada infração/violação.

### 1.8.1. Aviso verbal

Os avisos verbais são emitidos pelos administradores da competição quando existem pequenas infrações de regras e em situações que não afetam a competição diretamente, como por exemplo: nickname diferente do registo.

Os avisos verbais não entram no registo do participante.

#### 1.8.2. Aviso escrito

Os avisos escritos são emitidos pelos administradores da competição por violação de regras que não impedem o normal funcionamento da competição e da transmissão. Os avisos escritos são parte do registo temporário do participante e podem ser usados como justificação para escalar sanções futuras.

#### 1.8.3. Sanções muito leves

As sanções muito leves são aplicadas quando existem pequenas infrações de regras que afetam a competição ou a transmissão da mesma.

Cada infração resulta na dedução entre 0.05% a 5% na premiação.

As sanções muito leves só podem ser emitidas pelo diretor da competição.

#### 1.8.4. Sanções leves

As sanções leves são aplicadas quando existe infração de regras que afetam a competição ou transmissão da mesma. Estas sanções podem ainda ser aplicadas quando o participante incorre em condutas de anti-desportivismo.

Cada infração resulta na dedução entre 5% a 10% na premiação.

As sanções muito leves só podem ser emitidas pelo diretor da competição.

#### 1.8.5. Sanções severas

Sanções severas referem-se a sanções aplicadas quando a integridade competitiva é posta em causa.

Cada infração resulta na dedução entre 10% a 100% da premiação.

As sanções severas só podem ser emitidas pelo diretor da competição.

#### 1.8.6. Multas

Podem ser atribuídas multas sempre que um participante não cumpra com as suas obrigações, como por exemplo: Não participarem num media day, não jogarem o jogo no horário regulamentado, conduta imprópria em público.

Multas são sanções que se aplicam mesmo que o participante não tenha direito a nenhuma premiação monetária. As multas podem ser de um dos seguintes tipos:

- Monetária
- Penalização de jogos
- Penalização de classificação

As multas só podem ser emitidas pelo diretor da competição.

#### 1.8.7. Banimentos e suspensões

Um banimento ou suspensão é emitido quando um incidente severo tem lugar ou quando o participante não cumpre com os requisitos de participação na competição.

#### 1.8.8. Desqualificações

A disqualification is seen as the last course of action and is applied in the most severe rule violations.

When a participant is explicitly disqualified they lose access to all the prize-pool accumulated up to that point and get banned from the current competition until the end of it.

In the case of a collective participation, the ban applies to all members of the team.

## 2. Regras Gerais

### 2.1. Elegibilidade de participação

- 2.1.1. Todos os participantes devem ter uma conta válida para todas as plataformas mencionadas em “Contas necessárias” na ficha informativa.
  - 2.1.1.1. É considerado como conta válida qualquer conta que permita ao participante aceder à plataforma e que não tenha nenhum banimento ou suspensão.
- 2.1.2. Todos os participantes devem ter pelo menos 16 anos de idade à data de inscrição na competição.

#### 2.1.3. Restrições de região

- 2.1.3.1. As regiões permitidas serão mencionadas na ficha informativa. A região refere-se a uma das seguintes: Continente, País, Região administrativa, Distrito ou Cidade.
- 2.1.3.2. O participante deve cumprir um dos seguintes critérios para poder participar num evento restrito a um País ou Continente em específico:
  - 2.1.3.2.1. Nacionalidade de um dos países que se enquadram.
  - 2.1.3.2.2. Residência fiscal num dos países referidos
- 2.1.3.3. O participante deve cumprir um dos seguintes critérios para poder participar num evento restrito a: Região administrativa, Distrito ou Cidade:
  - 2.1.3.3.1. Residência fiscal numa das regiões referidas
- 2.1.3.4. No caso de participações coletivas, a ficha informativa irá indicar a percentagem de jogadores que necessitam de cumprir com as restrições de região. A percentagem aplica-se aos jogadores principais e será necessária ser cumprida durante a partida também.

#### 2.1.4. Participação coletiva

- 2.1.4.1. Uma equipa precisa de ter um número mínimo de jogadores inscritos e prontos a jogar.
- 2.1.4.2. Uma equipa pode inscrever jogadores suplentes. Inscrever jogadores suplentes é uma opção e não um requisito.
- 2.1.4.3. Uma equipa pode inscrever treinadores. Inscrever treinadores é uma opção e não um requisito.
- 2.1.4.4. Todos os elementos inscritos numa equipa (jogadores, suplentes, treinadores e managers) ficam associados a essa equipa mesmo que não tenham ação ativa no torneio durante toda a duração da competição.
- 2.1.4.5. Um participante não pode ser inscrito por outras equipas em competições que se sobrepõem em termos de calendário.
- 2.1.4.6. Todos os limites de jogadores, substitutos e treinadores serão mencionados na ficha informativa.

## 2.2. Requisitos de inscrição

- 2.2.1. Ao obter acesso a uma fase da competição que não seja um qualificador aberto, pode ser pedido ao participante que preencha e submeta um formulário.
- 2.2.2. O formulário de registo irá pedir, entre outras informações, o nickname e a conta de jogo de cada participante. Tanto a conta de jogo como o nickname devem ser os que o participante irá usar no jogo.

## 2.3. Comunicação

- 2.3.1. A forma de comunicação principal para todas as situações administrativas é o email. O email usado será o inserido no formulário de inscrição em “email do porta-voz” e “email de comunicação”.
- 2.3.2. A forma de comunicação principal para situações diárias e do momento, como é o caso de vetos, informação de conexão, é o servidor de discord ou a plataforma onde a competição decorre.
- 2.3.3. O chat do jogo e o teamspeak são usados apenas para situações urgentes e situações relacionadas com o jogo.

## 2.4. Confidencialidade

- 2.4.1. O conteúdo de comunicações de email, canais de jogo, protestos e toda a correspondência com a administração/organização da competição são considerados confidenciais. A publicação dos mesmos é proibida a não ser que a organização/administração da competição autorize (via email).

## 2.5. Direitos de imagem

- 2.5.1. Cada participante reconhece e concorda em ceder, gratuitamente e por um período de 2 (dois) anos, todos os direitos de uso e redistribuição de som e imagem, incluindo mas não limitado a: logotipos, fotos de jogadores, comunicação de jogo, entrevistas, à **Gamers Media, Unipessoal Lda** e a todos os parceiros da competição.
- 2.5.2. Cada participante autoriza a redistribuição, modificação do referido material através de quaisquer meios, digitais ou não-digitais, diretamente ou através de terceiros ligados à organização da competição ou a meios de comunicação relacionados.
- 2.5.3. Todos os direitos de transmissão pertencem à **Gamers Media, Unipessoal Lda**. Isto inclui mas não está limitado a: transmissão em vídeo, GOTV, demos e transmissão em televisão.



- 2.5.4. A organização da competição tem o direito de atribuir os referidos direitos de transmissão a terceiros. As partes interessadas devem contactar a organização em até 72 horas antes da competição.
- 2.5.5. Os participantes não podem recusar que o seu jogo seja transmitido.
- 2.5.6. Os participantes não podem transmitir o seu próprio jogo (POV stream) a não ser que seja explicitamente autorizado.

## 2.6. Restrições de patrocinadores

- 2.6.1. O participante não pode exibir, independentemente da forma, em qualquer comunicação relacionada com a competição, um patrocinador que esteja incluído ou associado às seguintes áreas:
- Pornografia
  - Drogas
  - Álcool
  - Tabaco
  - Armas de fogo
  - Venda ou promoção de cheats

## 2.7. Premiação

- 2.7.1. De forma a poderem receber a premiação, a equipa participante deve primeiro emitir e enviar uma fatura relativa ao mesmo para a organização da competição. A fatura deve ser emitida dentro do trimestre em que a competição termina.
- 2.7.2. A premiação a ser distribuída terá em conta todas as penalizações e multas aplicadas durante a competição.
- 2.7.3. A premiação será paga em até 90 dias após a organização da competição receber os documentos legais relevantes mencionados em 2.7.1.

## 2.8. Procedimentos de partidas

- 2.8.1. Começo da partida
- 2.8.1.1. O Capitão deve estar pronto para o veto, se tal se aplica, 30 minutos antes da hora estipulada para o começo do jogo.
- 2.8.1.2. Partidas online
- 2.8.1.2.1. Todas as partidas devem começar no horário indicado no website/plataforma ou ficha informativa.
- 2.8.1.2.2. Todos os participantes devem estar no servidor de jogo e prontos a jogar 10 minutos antes da hora estipulada para o começo do jogo

- 2.8.1.2.3. Todos os participantes têm 3 minutos desde a hora em que a informação de conexão é enviada para estarem prontos a jogar, caso existam menos de 10 minutos (entre o tempo em que a informação de conexão é entregue e o horário estipulado de começo do jogo).
- 2.8.1.2.4. Se o participante não cumprir com o disposto em 2.8.1.2.2 or 2.8.1.2.3, 1 (uma) Sanção muito leve poderá ser emitida. Por cada 1 minuto adicional em que o participante não se conecte, 1 (uma) Sanção muito leve poderá ser emitida.
- 2.8.1.2.5. Se 10 minutos depois da informação de conexão ter sido enviada um dos participantes não estiver pronto a jogar, será atribuída vitória a favor do adversário. Se ambos os participantes não estiverem prontos no tempo previamente estipulado, a administração da competição deve decidir qual é a melhor ação a tomar.

#### 2.8.1.3. Partidas offline

- 2.8.1.3.1. Cada partida terá um horário previsto, os participantes devem estar na zona de jogo 1 hora antes do horário indicado.
- 2.8.1.3.2. Todos os participantes devem estar prontos para começar a jogar 15 minutos antes do tempo estipulado para o começo da partida. O horário de começo da partida será indicado pela administração.
- 2.8.1.3.3. Se um participante não cumprir com o disposto em 2.8.1.2.1 ou 2.8.1.2.2, 1 (uma) Sanção leve poderá ser emitida. Por cada 1 (um) minuto que o participante demore, 2 (duas) Sanções leves podem ser emitidas.
- 2.8.1.3.4. Se 15 minutos após o horário indicado para o começo da partida um dos participantes não está pronto a jogar, será atribuída vitória a favor do adversário, e o participante que não se encontrava pronto será desqualificado. Se ambos os participantes não estiverem prontos no tempo previamente estipulado, a administração da competição deve decidir qual é a melhor ação a tomar.

#### 2.8.2. Obrigações de pré-jogo

- 2.8.2.1.1. O participante deve assegurar que está a jogar na conta indicada na inscrição.
- 2.8.2.1.2. O participante deve assegurar que está a jogar com o nickname indicado na inscrição.
- 2.8.2.1.3. O participante deve assegurar que a imagem de jogo (avatar) é igual à dos demais participantes (ou equipa) e que a mesma mostra o nome o logótipo da equipa indicados na inscrição.
- 2.8.2.1.4. Em **partidas online**, o participante deve assegurar que tem uma conexão de internet estável e que testaram a conexão ao servidor de jogo pelo menos 48 horas antes (sempre que possível).

- 2.8.2.1.5. Em **partidas online**, o participante deve assegurar que está conectado à plataforma e tem a câmera ligada, a não ser que algo em contrário seja indicado na ficha informativa.
- 2.8.2.1.6. A organização reserva-se ao direito de adicionar obrigação de pré-jogo em regulamento específico de uma modalidade.

### 2.8.3. Processo de seeding

Caso o seeding não seja automaticamente definido pela plataforma e não existe nenhum seeding previamente definido pela organização, será feita “moeda ao ar” (virtual ou fisicamente).

O participante com a maior seeding pode decidir quem começa o veto ou o processo de pick/ban.

### 2.8.4. Processo de seleção de servidor de jogo

- 2.8.4.1. Em casos em que o servidor de jogo é providenciado pela editora do jogo, o servidor é automaticamente determinado pelo jogo.
- 2.8.4.2. Em casos em que o servidor de jogo é providenciado por uma plataforma externa, a plataforma terá o seu próprio processo de seleção.
- 2.8.4.3. Em casos em que o servidor de jogo é providenciado pela organização da competição diretamente, a seleção do mesmo terá em conta os seguintes fatores, por ordem:
- Onde a média de perda de pacotes (% de pacotes perdidos na comunicação cliente-servidor) é menor em todos os participantes principais envolvidos na partida;
  - O ping médio é inferior em todos os participantes principais envolvidos;
  - O servidor por defeito atribuído à competição
- 2.8.4.4. No casos em que 2.8.4.3 se aplique, as localizações dos servidores de jogo estão limitados à oferta da organização da competição, não podendo ser usados outros servidores que não esses.

### 2.8.5. Durante a partida

- 2.8.5.1. Qualquer sujeito que não seja um participante inscrito ou parte da organização da competição não pode estar no servidor de jogo ou em comunicação com participantes que se encontrem a disputar a partida.
- 2.8.5.2. Qualquer participante que esteja em comunicação com a equipa está proibido de aceder a informação por qualquer meio externo, nomeadamente mas não limitado a: Transmissão do jogo, GOTV, HLTV.

## 2.9. Protestos de partida

- 2.9.1. Um protesto de partida deve ser aberto/iniciado quando existe algum problema que afeta a partida ou o resultado da mesma. Normalmente o protesto é aberto após a partida, no entanto, o mesmo pode ser aberto no decorrer da mesma.
- 2.9.2. Um protesto só pode ser aberto antes de um dos seguintes eventos ocorrer:
  - 48 horas depois da hora estipulada para começo do jogo
  - O horário estipulado para o começo do próximo jogo de qualquer um dos participantes ser alcançado
- 2.9.3. Apenas o porta-voz está autorizado a abrir um protesto.
- 2.9.4. O protesto deve conter informações detalhadas sobre o acontecimento e, se aplicável, os artigos relevantes deste regulamento e explicação do porquê de os mesmos terem sido infringidos na óptica do participante. Em adição, no protesto deve ser submetida todas as provas relevantes.
- 2.9.5. Qualquer tipo de insultos, uso de linguagem inapropriada ou inflamatória pode resultar na rejeição do protesto.

## 2.10. Entrevistas

Em cada partida, deve haver pelo menos um participante disponível para uma entrevista. Se a partida for jogada online, a entrevista será feita remotamente e o jogador deve estar pronto a entrar num link enviado pela administração pouco depois do fim da partida. As entrevistas podem ter lugar antes, depois ou antes e depois da partida.

## 2.11. Media

Para todos e quaisquer pedidos de Media feitos pela organização, a captura, pós-tratamento e configuração deve seguir as guidelines definidas no anexo “Media Guidelines”. Isto inclui mas não está limitado a: entrevistas e fotografias.

## 2.12. Comunicação de voz

A organização da competição reversa o direito de gravar e manter registo de todas as comunicações que tenham lugar durante uma partida. A organização reserva o direito de usar as referidas comunicações para produzir conteúdo tanto em direto como gravado que poderá ser distribuído publicamente.

## 2.13. Requisitos de câmeras

Como descrito no artigo [2.8.2.1.5](#), todos os participantes que estão ativamente a participar numa partida online (jogadores e treinador) necessitam de ter uma webcam ligada e a transmitir um clean feed para a plataforma indicada pela administração. A transmissão só pode ser cortada 2 minutos após o fim do jogo.

Se um participante não providenciar um clean feed da sua câmara durante toda a duração de um mapa, as seguintes penalizações são aplicadas:

- 1% a 30% dos participantes sem câmara: 0.5% da premiação
- 31% to 50% dos participantes sem câmara: 1% da premiação
- 51% to 70% dos participantes sem câmara: 1.5% da premiação
- 71% to 99% dos participantes sem câmara: 2% da premiação
- 100% dos participantes sem câmara: 2.5% da premiação

Para cada jogo subsequente à primeira infração, onde não haja pelo menos 60% de jogadores com câmara é aplicada uma sanção de 1% da premiação.

## 3. Regras da competição

### 3.1. Administradores da competição

As instruções dos administradores de competição devem ser sempre seguidas. Caso tal não aconteça o participante pode incorrer em sanções.

### 3.2. Resumos da competição e Fichas Informativas

Resumos da competição e Fichas informativas são documentos que são enviados ao participante por email ou disponibilizados publicamente antes da competição e servem como extensão ao regulamento para essa competição em concreto e que detalham informação específica dessa competição/modalidade. As fichas informativas e resumos de competição são igualmente vinculativas.

### 3.3. Lista de verificações técnicas

Pode ser pedido aos participantes que confirmem uma lista de verificações técnicas para um dado evento. Confirmar uma lista de verificações técnicas implica que o participante compreende tudo o que foi solicitado na referida lista de verificações e concluiu todas as etapas, bem como forneceu as informações solicitadas e atesta que as mesmas são verdadeiras.

## 3.4. Obrigações de media

As obrigações de media referem-se às obrigações que um participante tem por forma a fornecer conteúdo de media para ser usado pela organização ao longo da competição.

As obrigações de media podem tomar diferentes formas, como por exemplo mas não limitado a: Enviar imagens do participante (logotipos, fotos dos jogadores, etc), apresentar-se a um media day (online ou offline ou ambos).

Os pedidos de media por parte da organização podem nem sempre acontecer, no entanto, se os mesmos forem efetuados o participante deve cumprir com o pedido, caso tal não aconteça o mesmo pode incorrer em sanções.

### 3.4.1. Sanções relativas a obrigações de media

- 3.4.1.1. Não providenciar a media pedida, de forma completa ou parcial, dentro do prazo estipulado pela organização da competição pode resultar em até 5% de dedução na premiação.
- 3.4.1.2. Não se apresentar a um media day pode resultar em até 30% de dedução na premiação.
- 3.4.1.3. Não se apresentarem com todos os participantes (porta-voz está excluído caso não ocupe nenhuma outra função) a um media day pode resultar em até 10% de dedução na premiação.

## 4. Regras de integridade

Se alguma regra de integridade for infringida, as sanções podem ir desde severas a banimento e/ou desqualificação.

### 4.1. Código de conduta

- 4.1.1. Cada participante deve-se comportar com respeito para com os outros, em qualquer forma de competição, seja ela pública ou privada. Todos os participantes devem mostrar desportivismo durante a competição.

### 4.2. Cheating & Exploiting

- 4.2.1. O uso de qualquer tipo de software ou hardware que ofereça vantagem desleal sobre o adversário é completamente proibido.
- 4.2.2. É proibido o uso de exploits ou bugs presentes no jogo por forma a obter vantagem desleal sobre o adversário.

### 4.3. Abuso de informação

- 4.3.1. É completamente proibido um participante obter informação relativamente a uma partida (por exemplo: posição do inimigo, economia, etc) através de qualquer fonte externa ao jogo (exemplo: stream, scorebot).
- 4.3.2. É estritamente proibida a comunicação entre um participante e alguém que não esteja envolvido numa partida durante o decorrer da mesma.

### 4.4. Apostas

Nenhum participante, manager, staff ou administradores de equipas participantes pode estar envolvido em betting ou gambling, ou providenciar a alguém informação privilegiada (ex: o resultado de uma partida antes do mesmo ser comunicado publicamente).

### 4.5. Suborno e manipulação competitiva

Oferecer dinheiro ou benefícios, fazer ameaças ou exercer pressão a alguém ligado à administração da competição por forma a obter vantagem, ter decisões revogadas ou influenciar o desfecho de uma partida é considerado manipulação da competição e punido com remoção da competição e imediata perda da premiação.