



# ***REGULAMENTO***

**JANEIRO 2019**

# Índice

## **1. Definição**

- 1.1 Livro de Regras
- 1.2 Equipas
- 1.3 Calendário
- 1.4 Administração LACS
- 1.5 Pontos de Penalização

## **2. Regras Gerais**

- 2.1 Alterações Nas Regras
- 2.2 Validade das Regras
- 2.3 Confidencialidade
- 2.4 Código de Conduta
- 2.5 Emissão das Partidas
- 2.6 Comunicação
- 2.7 Condições de Participação
- 2.8 Requisitos Gerais
- 2.9 Transferências de Jogadores
- 2.10 Prémios
- 2.11 Desqualificação
- 2.12 Penalizações e Consequências
- 2.13 Partidas
- 2.14 Final da Partida
- 2.15 Protesto
- 2.16 Entrevistas
- 2.17 Classificação

## **3. Formato da Liga**

- 3.1 Fases
- 3.2 Inscrição
- 3.3 Slots
- 3.4 Liga
- 3.5 Final da Liga
- 3.6 2ª Temporada

## **4. Sanções**

- 4.1 Gerais
- 4.2 Má Conduta

## **5. Regras Específicas**

- 5.1 Anti Cheat
- 5.2 Definições da Partida
- 5.3 LACS

## **1. Definições**

### **1.1 Regras**

Este é o único local onde se encontram as Regras válidas para a Worten Game Ring Liga Amadora de Counter-Strike: Global Offensive (WGR LACS). Todos os Responsáveis e Elementos das Equipas que pretendam participar na Worten Game Ring LACS declaram que entendem e aceitam todas as regras escritas neste documento.

### **1.2 Equipas**

As equipas são compostas por variados elementos (coach, jogadores e staff) e nenhum interveniente pode estar a qualquer altura inscrito por duas equipas.

### **1.3 Calendário**

O Site da LACS, [www.lacsgo.pt](http://www.lacsgo.pt), contará com horário de todos os jogos.

### **1.4 Administração da LACS**

Qualquer Pessoa, Equipa ou Organização que queira contactar a Administração da WGR LACS deverá fazer via [geral@lacsgo.pt](mailto:geral@lacsgo.pt)

### **1.5 Pontos de penalização**

#### **1.5.1 Definição de Pontos de Penalização e respectivo alcance**

Os pontos de penalização serão aplicados pelas infracções cometidas ao longo da WGR LACS. Irão existir 2 tipos de Pontos de penalização, Menores e Maiores.

##### **1.5.1.1 Pontos de penalização Menores**

Serão aplicados os Pontos de penalização Menores por incidentes leves, como por exemplo, o atraso de uma partida por culpa de uma Equipa, declarações perjurosas sobre a Administração da WGR LACS, etc. Cada Ponto de penalização Menor resultará na redução de 10% no prémio total recebido pela Equipa.

##### **1.5.1.2 Pontos de penalização Maiores**

Serão aplicados os Pontos de penalização Maiores por incidentes graves, como por exemplo, enganar a Administração da WGR LACS, não comparecer à partida, negar-se a cumprir as regras aqui escritas, etc. Cada Ponto de penalização Maior aplicado a uma Equipa resultará na redução de 25% do prémio total recebido pela Equipa.

##### **1.5.1.3 Acumulação de Pontos de penalização**

Os Pontos de penalização Menores e Maiores são cumulativos, com isto a Administração da LACS poderá punir uma Equipa sempre que esta apresente um comportamento incorrecto.

## **2. Regras Gerais**

### **2.1 Alterações de Regras**

A Administração da WGR LACS reserva para si o direito de acrescentar, modificar e remover as regras que ache necessárias. A Administração da LACS reserva também o direito de tomar decisões não cobertas por este Livro de Regras de maneira a manter o bem estar da Competição.

## **2.2 Validade das Regras**

Caso alguma/algumas das presentes regras não sejam válidas ou impraticáveis na sua parcialidade ou totalidade, estas, não afetarão o restante Livro de Regras. Para estes casos, a Administração da LACS aplicará a resolução apropriada de maneira a manter o bem estar da Competição.

## **2.3 Confidencialidade**

O conteúdo dos protestos, suportes ou outras conversas com a Administração da WGR LACS são consideradas estritamente confidenciais. A publicação deste material está proibida sem o consentimento da Administração da LACS.

## **2.4 Código de conducta**

Todas as Equipas aceitam comportar-se de forma civilizada, apropriada e respeitosa para com as restantes Equipas, Espectadores e Administração da WGR LACS.. Ser um modelo a seguir é um dever profissional de todos os Elementos das Equipas e devem-se comportar como tal. Qualquer tipo de ofensa poderá ser punida com a exclusão da Equipa ou do Infractor da LACS.

## **2.5 Emissão das Partidas**

### **2.5.1 Direitos Televisivos**

Todos os direitos de transmissão das partidas da WGR LACS são propriedade da Administração da mesma. Nenhuma Equipa poderá negar a que os seus jogos sejam transmitidos pela LACS ou a quem a Administração da WGR LACS dê esse direito. Mesmo assim deixamos a ressalva que durante os Qualificadores Abertos para a WGR LACS as Equipas poderão realizar Stream desde que esta não colida com a Stream Oficial.

## **2.6 Comunicação**

### **2.6.1 E-mail**

O principal meio de comunicação oficial da WGR LACS será o E-mail. A LACS irá sempre comunicar as Informações que ache necessárias via correio eletrónico do Responsável da Equipa presente na ficha de inscrição da mesma. É dever do Responsável da Equipa verificar regularmente o seu E-mail para que não perca anúncios importantes.

## **2.7 Condições de participação na WGR LACS**

As seguintes condições devem cumprir-se para se poder participar na LACS.

### **2.7.1 Restrição de Idade**

Todos os jogadores que participem na LACS terão que ter pelo menos 14 anos. Caso os jogadores tenham menos de 18 anos então terão que apresentar uma autorização de um Encarregado de Educação na qual se comprove o conhecimento do mesmo na participação na LACS.

### **2.7.2 Restrição de Nacionalidade**

Um jogador é considerado Português quando reside em Portugal ou tem nacionalidade Portuguesa e reside num país que não Portugal. Por cada jogo cada equipa pode usar 3 jogadores considerados não portugueses.

### **2.7.3 Restrição de número de Jogadores Inscritos**

Uma Equipa poderá inscrever 10 Jogadores até à data limite comunicada às Equipas. O atraso na entrega dos documentos necessários devidamente preenchidos resultará na aplicação da Penalização de um ponto Menor. Caso o incumprimento persista após o 1º aviso resultará na 7 aplicação da Penalização de um ponto Maior sendo que a exclusão da Equipa da Competição poderá ser aplicada após o 1º aviso.

### **2.7.4 Residência / Nacionalidade dos Jogadores**

As Equipas terão direito a inscrever apenas 4 Jogadores considerados Estrangeiros.

### **2.7.5 Nicknames**

Todos os Jogadores terão que usar o nick com que foram inscritos.

### **2.7.6 Contas de Jogo**

Todos os Jogadores terão que usar a conta de jogo com que foram inscritos.

### **2.7.7 Nomes das Equipas**

O nome das equipas não pode incitar violência, consumo de drogas, pornografia.

### **2.7.8 Alterações na Equipa**

Qualquer mudança no ambiente da equipa, isto incluindo:

- A. - Alteração de Jogadores, Treinadores
- B. - Troca de nome da Equipa
- C. - Troca de imagem da Equipa

### **2.7.9 Cedência de Direitos de Imagem**

Ao inscrever-se na WGR LACS as Equipas aceitam a cedência de direitos de imagem dos seus Elementos à Administração da mesma. A cedência de imagem tem como propósito a Promoção das actividades da WGR LACS ou a criação de conteúdos por parte dos seus Parceiros para esta Competição ou outras Competições apoiadas pelos mesmos

### **2.7.10 Comunicações das Equipas**

Ao inscrever-se na WGR LACS as Equipas aceitam a gravação das suas comunicações no TeamSpeak durante as partidas.

### **2.7.11 Imagens**

Todas as organizações cedem direitos de utilizar a sua imagem à WGR LACS.

### **2.7.12 Despesas dos Jogadores**

A LACS não defere pagamento a qualquer uma das equipas em caso de transporte , alojamento entre outros.

## **2.8 Participação na WGR LACS**

### **2.8.1 Definição**

Antes de cada Liga da WGR LACS, a STAFF verifica se todas as Equipas cumprem os requisitos necessários.

### **2.8.2 Duração da Licença**

Uma Licença da LACS é válida apenas por uma temporada e terá que ser renovada na 8 temporada seguinte.

### **2.8.3 Entrada da Equipa**

A entrada será concedida a uma Entidade legal (Organização de eSports). Esta Entidade será responsável pelo contacto com a Administração da LACS, pelo comportamento da Equipa, pelos prémios da Equipa e pela vaga da Equipa na LACS.

### **2.8.4 Troca de Slot**

A pessoa encarregue pela Entidade Legal pode trocar a sua slot com a de outra equipa, apenas, no final da liga no caso de não querer participar na 2ª Edição.

### **2.8.5 Retirada da Licença**

A Administração da LACS reserva para si o direito de retirar a Licença a uma Equipa que não tenha um comportamento correcto. Esta alínea inclui mas não só:

- A. - Caso os Elementos da Equipa não apresentem um comportamento correcto para com a Administração da LACS, restantes Equipas e Espectadores.
- B. - Outras atitudes ou atos considerados graves pela Administração da LACS, englobando não só as competições da LACS mas também qualquer evento realizado pela Psari eSports Club.

## **2.9 Transferências de Jogadores**

### **2.9.1 Limites de Transferências**

As Equipas poderão contratar os Jogadores que desejarem caso estes estejam Free Agent (não inscritos por nenhuma Equipa na LACS) até ao final da Jornada 7. As Equipas poderão contratar até 2 Jogadores inscritos na LACS até ao final da Jornada 7. Após o final da Jornada 7 às 4 Equipas apuradas para a Final da LACS terão o seu rooster bloqueado. As 4 Equipas apuradas para a Final da LACS apenas poderão realizar contratações Free Agent ou de Jogadores inscritos por outras Equipas da LACS em caso de Emergência. Contudo o uso deste caso de Emergência terá a Penalização de um ponto Maior (por cada uso do “caso de Emergência”).

### **2.9.2 Procedimento de Inscrição de Jogadores**

Caso uma Equipa queira inscrever 1 Jogador, o Responsável por essa Equipa terá que enviar para a Administração da LACS o formulário de inscrição da Equipa actualizado, 72 Horas antes do jogo em que o pretendem utilizar. Se uma Equipa por alguma razão não tiver o número suficiente de Jogadores para participar em uma partida, esta perderá por default e consequentemente será punida com os respectivos Pontos de penalização descritos em 2.13.4.

### **2.9.3 Limites de Inscrições de um Jogador na LACS**

Um Jogador poderá ser inscrito (não simultaneamente) em um máximo de duas Equipas por temporada o que significa que poderá trocar apenas uma vez de Equipa.

## **2.10 Prémios**

### **2.10.1 Pagamento dos Prémios**

As Equipas terão até 30 dias após o Final da LACS para apresentar as informações necessárias para que seja possível realizar o pagamento dos Prémios. Após apresentadas as informações necessárias, a Administração da LACS terá até 120 dias para efetuar o pagamento dos prizes.

### **2.10.2 Distribuição dos Prémios**

1º 100€ + Material Gaming

2º. 65€ + Material Gaming

3º. 25€ + Material Gaming

## **2.11 Equipa desqualificada da LACS**

Se por alguma razão uma Equipa não possa competir na LACS após esta ter iniciado, todos os jogos dessa Equipa, realizados ou não, serão considerados como perdidos sendo o resultado 0-1 a favor das restantes Equipas e consequentemente o resultado dos mapas será de 0-1 em rondas (tendo os jogos decorrido ou não).

## **2.12 Penalizações e consequências de abandonar a LACS**

### **2.12.1 Abandono em qualquer etapa da LACS**

Se uma Equipa é desqualificada da LACS todos os Elementos pertencentes a essa Equipa perdem o seu direito aos Prémios .

### **2.12.2 Bloqueio de Jogadores**

Após a desqualificação de uma Equipa todos os Elementos envolvidos nessa Equipa ficarão bloqueados de participar na LACS até ao final da presente Temporada, pelo menos.

## **2.13 Começo da Partida**

### **2.13.1 Pontualidade**

Todas as partidas da LACS devem começar no horário indicado no site ([www.lacsgo.pt](http://www.lacsgo.pt)). Todas as Equipas e respectivos jogadores da partida terão que estar no servidor prontos para começar 10 minutos antes da hora partida. A impontualidade de uma Equipa poderá resultar em uma penalização.

#### **2.13.1.1 Solicitar um novo servidor de CSGO**

As equipas podem requisitar um servidor novo, caso se verifique algum problema no atual, deve ser pedido no máximo 5 minutos antes do jogo, de forma a não atrasar a stream.

### **2.13.2 Atrasos na partida**

Não iniciar uma partida na hora prevista dará lugar a uma penalização Menor. Caso a partida não tenha começado 15 minutos após a hora prevista a Equipa que não esteja pronta perderá a partida por 0-1 e penalizada.

### **2.13.3 Adiamento das partidas**

Os Jogos serão apenas adiados caso ambas as Equipas e a Administração da LACS aceitem. A Administração do LACS aceitará apenas o adiamento das partidas caso haja um motivo que torne a partida impraticável. O adiamento da partida terá que ser requerido 72 horas antes da hora prevista do começo da partida e nunca poderá ser utilizado o motivo de colisão de Competições.

#### **2.13.4 Defaults**

Se uma Equipa não se apresenta às partidas ou não esteja pronta para as disputar passados 15 minutos após a hora da partida esta é punida com um Ponto de penalização Maior e a derrota por 0-2 (default). A equipa que atinga 2 default's poderá ser punida com a desqualificação na LACS. Ao 3º Default a desqualificação é imediata

### **2.14 Final da Partida**

#### **2.14.1 Resultados**

Nenhum elemento da Equipa poderá anunciar o resultado final enquanto não tiver finalizada a partida na Stream.

### **2.15 Protesto da partida**

#### **2.15.1 Definição**

Os protestos servem para as Equipas contestarem algo que possa interferir no resultado da partida. Um protesto terá que ser comunicado via oficial (E-mail) e de forma confidencial. Regra válida apenas para as seguintes Fases: Segunda, Terceira, Quarta e Quinta Fase.

#### **2.15.2 Regras de Protesto**

##### **2.15.2.1 Data limite para o Protesto**

As Equipas estão autorizadas a realizar um protesto: - Até 24 Horas após o final da partida, Fase Online (Excepto: Qualificadores Abertos). - Até ao final do dia do Evento do jogo em questão, Fase de Lan.

##### **2.15.2.2 Conteúdos do Protesto**

Os protestos tem que conter informações detalhadas do problema apresentado. Um protesto que contenha nada mais que uma acusação infundada não terá significado para a Administração da LACS. Caso o Protesto contenha insultos e faltas de respeito, estes podem resultar em penalizações e no cancelamento do mesmo. 2.16 Entrevistas Durante a LACS, todos os Elementos das Equipas têm que estar disponíveis para realizar entrevistas. Todos os Elementos das Equipas terão que estar disponíveis para facultar entrevistas no Media Day, antes e após todas as partidas durante todo o decorrer da LACS. As entrevistas poderão ser do tipo: audiovisuais, áudio ou apenas escritas. Caso algum Elemento da Equipa falhe com este compromisso será aplicado um Ponto de penalização Menor por cada incidência.

### **2.16 Entrevistas**

Todos os jogadores devem comparecer às entrevistas requeridas pela STAFF da WGR LACS.



### **2.17 Classificação**

A classificação da tabela será decidida por quem tiver mais pontos. Uma vitória corresponderá a 3 pontos, empate a 1 ponto e derrota a 0 pontos. Em caso de igualdade pontual serão aplicados os seguintes critérios:

- Confronto directo
- Número de Vitórias
- Somatório de ronda ganhas e perdidas
- Rondas ganhas
- Caso estejam 3 ou mais Equipas empatadas, realiza-se os 4 passos acima descritos sendo que serão apenas contabilizados os jogos entre as Equipas empatadas. -

No caso de persistência do empate, será realizada uma "Mini-Liga" no caso do número de Equipas empatadas ser ímpar ou uma Single Bracket em caso do número de Equipas ser par, ambos os formatos BO1.

## **3. Formato da Liga**

### **3.1 Fases da Temporada**

- A. Fase Regular
- B. Fase Final

### **3.2 Inscrição**

A inscrição de equipas pode ser feita até 2 dias antes da 1ª jornada ou até ao final de slots.

### **3.3 Slots**

Os slots podem ser reservados até ao início da WGR LACS, caso a organização com slot reservado não proceda à entrega das informações requeridas perdem acesso à slot e o dinheiro do pagamento da mesma. Cada equipa apenas pode ter uma e uma só equipa em cada grupo. Apenas jogadores da segunda divisão podem subir á primeira e não o contrário.

### **3.4 Liga**

A Liga será constituída por 18 Equipas que disputarão 9 jornadas. As partidas serão disputadas no formato BO2. Todo o calendário será anunciado antes do início da Liga.

### **3.5 Final da Liga**

As 4 melhores Equipas da classificação irão jogar entre si, sendo que o formato será anunciado mais tarde.

### **3.6 Entrada na 2ª Temporada**

O 1º e 2º classificados da WGR LACS têm entrada directa na Worten Game RingLiga Amadora de Counter Strike - Season 2

## **4. Sanções**

### **4.1 Gerais**

Serve a presente secção para enumerar diversos incumprimentos e respectivos castigos. A Administração da LACS reserva para si o direito de no caso de uma Equipa ou Elemento desta incumprir diversas regras de tomar a decisão que ache mais correcta.

#### **4.1.1 Insultos**

Serão castigados todos os insultos em relação à WGR LACS, Equipas participantes e Espectadores. Dependendo da gravidade do insulto serão usados os Pontos de penalização Menores ou Maiores para castigar o Infractor/Infractores.

#### **4.1.2 Spam**

A publicação de mensagens excessivas nos canais oficiais da WGR LACS (Chat do TS, E-mail,...) poderão resultar em um castigo dependendo da gravidade.

#### **4.2 Má conduta**

A intenção de induzir em erro a Administração da WGR LACS ou as restantes Equipas com informação falsa, será castigado da seguinte maneira.

##### **4.2.1 Falsificação de Identidade**

Após descoberto que uma Equipa usou um Jogador de forma ilegal, como por exemplo um Jogador jogar na conta de outro Jogador, todos os jogos disputados com essa irregularidade serão dados como perdidos (0-2). Ambos os Jogadores ficarão proibidos de jogar durante 2 jogos. Caso o Jogador faltoso não esteja inscrito na LACS e venha mais tarde a ser inscrito terá que cumprir na mesma os 2 jogos em que possa a ser inscrito futuramente. Também será aplicada a sanção de um Ponto de penalização Menor por cada jogo em que foi usada tal irregularidade. Caso a mesma Equipa volte a infringir esta regra será expulsa da LACS e consequentemente perderá a sua Vaga na LACS e respectivos Prémios. Os Jogadores envolvidos serão impedidos de participar a presente e a próxima temporada da competição, sendo que os restantes Jogadores não envolvidos serão apenas impedidos de participar na presente Temporada.

##### **4.2.2 Cheats**

Caso se venha a provar que um Jogador de uma Equipa esteja a utilizar programas externos ilegais este e sua Equipa serão desqualificados da LACS, sendo que o Jogador em questão ficará banido das competições da LACS durante 2 anos.

##### **4.2.3 Apostas**

Caso seja provado que um Elemento/Elementos de uma Equipa estejam envolvidos em apostas contra si mesmos ou em resultados combinados, a Equipa será desqualificada ficando o Elemento/Elementos banidos durante 2 anos das competições da LACS.

##### **4.2.4 Stream Snipe**

Caso seja provado que um Elemento/Elementos de uma Equipa estejam envolvidos em stream snipping, será feito um recurso para fundamentar a utilização ou não da stream de forma a obter vantagem. Caso seja provado que stream tenha sido utilizado de forma a ganhar vantagem para os adversários serão aplicadas sanções.

## **5. Regras Específicas**

### **5.1 Anti-Cheat**

#### **5.1.1 EasyAnticheat**

Todas as Equipas presentes na Fase de Liga terão que testar e usar o EasyAnticheat para poderem participar na LACS.

## **5.2 Definições da Partida**

### **5.2.1 Map pool**

Os mapas oficiais da LACS são:

- de\_inferno
- de\_nuke
- de\_mirage
- de\_train
- de\_cache
- de\_overpass
- de\_dust2

### **5.2.2 Sistema de Bans**

O veto dos Bans irá decorrer todos os Domingos na semana antes da respetiva Jornada às 20:00 nas salas de Discord/TS preparadas para o efeito. A equipa da casa escolhe quem começa a banir sendo que não será jogada a ronda de faca. A equipa que não escolhe o mapa terá o direito a escolher o lado (CT ou T) em que começa o jogo. Regra referente à Fase Online da LACS.

### **5.2.3 Métodos de comunicação**

Durante as partidas As equipas terão que comunicar no servidor de TeamSpeak proporcionado pela Administração da LACS. Está totalmente proibido que Equipas entrem nas salas de TeamSpeak de outras Equipas ou incomodarem as outras Equipas com mensagens ou “pokes”. Todos os Elementos das Equipas terão que estar identificados com os seus Nicknames oficiais com o qual foi feito o seu registo.

### **5.2.4 Nickname e Fotografia de perfil da Steam**

Todos os jogadores são obrigados a usarem o Nickname oficial com que foi feito o seu registo e a foto de perfil da Steam fornecida pela Administração da LACS.

### **5.2.5 Número de Jogadores**

Todas as partidas terão que ser jogadas com 5 elementos de cada equipa.

### **5.2.6 Restauro de Rondas**

Uma ronda de uma partida será restaura desde que: - A ronda se encontre nos primeiros 60 segundos iniciais, a bomba não tenha sido plantada e não tenha havido uma morte.

### **5.2.7 Overtime**

Caso ao fim das 30 rondas estabelecidas as Equipas estejam empatadas, será jogado um prolongamento no formato Mr 3, 10.000\$.

### **5.2.8 Uso das Pausas**

Cada Equipa terá direito a uma pausa tática por cada side com a duração de 2 minutos sendo que mal seja feita a pausa a Equipa que o pediu terá que escrever no chat de jogo e chat do Admin o motivo da pausa. O não cumprimento desta regra poderá levar à Penalização de um ponto Menor.

### **5.2.9 Coach**

Cada Equipa tem direito a um Coach. O Coach poderá estar presente no servidor na Fase Regular sem restrições de comunicações. Na Fase Final da Liga o Coach poderá apenas comunicar com a Equipa durante as pausas e mudança de side.

### **5.3 LACS**

**A LACS guarda o direito de alterar qualquer uma das regras acima.**