

Livro de Regras ROG apresenta Valorant Master Series



1 Definições

- 1.1 Livro de Regras
- 1.2 Equipas
- 1.3 Calendário
- 1.4 Administração da Liga
- 1.5 Pontos de penalização
 - 1.5.1 Definição e alcance dos Pontos de Penalização
 - 1.5.1.1 Pontos de penalização Menores
 - 1.5.1.2 Pontos de penalização Maiores
 - 1.5.1.3 Acumulação de pontos de penalização

2 Regras Gerais

- 2.1 Alterações de Regras
- 2.2 Validade das Regras
- 2.3 Confidencialidade
- 2.4 Código de Conducta
- 2.5 Emissão de Partidas
 - 2.5.1 Direitos de Transmissão
- 2.6 Comunicação
 - 2.6.1 Discord
- 2.7 Condições de participação no Valorant Master Series
 - 2.7.1 Restrição de Idade
 - 2.7.2 Restrições de Inscrição
 - 2.7.3 Restrição de número de Jogadores Inscritos
 - 2.7.4 Nicknames
 - 2.7.5 Contas de Jogo
 - 2.7.6 Nomes das Equipas
 - 2.7.7 Alterações na Equipa
 - 2.7.8 Cedência de Direitos de Imagem
 - 2.7.9 Comunicações das Equipas
 - 2.7.10 Fotos
- 2.8 Transferências de Jogadores
 - 2.8.1 Limite de Transferências
- 2.9 Prémios
 - 2.9.1 Pagamento dos Prémios
 - 2.9.2 Distribuição dos Prémios
- 2.10 Penalizações e consequências de Defaults nas CUPs e Invitationals
 - 2.10.1 Abandono em qualquer etapa
- 2.11 Começo da Partida
 - 2.11.1 Pontualidade
 - 2.11.2 Atrasos na partida
 - 2.11.3 Adiamento das partidas
- 2.12 Final da Partida
 - 2.12.1 Resultados



2.13 Protesto da partida

2.13.1 Definição

3 Sanções

3.1 Gerais

3.1.1 Insultos

3.1.2 Spam

3.2 Má conduta

3.2.1 Falsificação de Identidade

3.2.2 Cheats

4 Regras Específicas

4.1 Criação de Lobby de Jogo

4.2 Métodos da Partida

4.2.1 Map pool

4.2.2 Sistema de Veto

4.2.3 Métodos de comunicação durante as partidas

4.2.4 Overtime

4.2.5 Uso das Pausas



- **Definições**

- 1.1 Livro de Regras

- Este é o único Livro de Regras válido para a Valorant Master Series. Todos os Responsáveis e Elementos das Equipas que pretendam participar nesta competição declaram que entendem e aceitam todas as regras escritas neste Livro.

- 1.2 Equipas

- As Equipas são compostas por diversos Membros (Responsável, Jogadores, Staffs). Nenhum Membro poderá estar inscrito por duas Equipas ao mesmo tempo.

- 1.3 Calendário

- O horário de todos os jogos estará disponível no site oficial em <https://masterseries.pt/> e na plataforma battlefy de gestão do torneio em <https://battlefy.com/valorant-masters-series>. O meio oficial de comunicação é o discord Valorant PT, cujo link de ingresso é: <https://discordapp.com/invite/w5emcYu>

- 1.4 Administração dos torneios

- Qualquer Pessoa, Equipa ou Organização que pretenda contactar a Administração da Valorant Master Series deverá contactar a mesma via discorda da competição que é o mesmo do ponto 1.3 deste regulamento.

- 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 Valorant Master Series. Irão existir 3 tipos de Pontos de penalização, Semi-Menores, 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 perjuriosas sobre a Administração do torneio, etc. Cada Ponto de penalização Menor resultará na redução de 20% 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 do Valorant Master Series, 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 do Valorant Master Series poderá punir uma Equipa sempre que esta apresente um comportamento incorrecto.

- **Regras Gerais**

- 2.1 Alterações de Regras

- A Administração reserva para si o direito de acrescentar, modificar e remover as regras que ache necessárias. A Administração do Valorant Master Series 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 do Valorant Master Series 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 do Valorant Master Series são consideradas estritamente confidenciais. A publicação deste material está proibida sem o consentimento da Administração.

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 do Valorant Master Series.

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 do torneio. Esta punição poderá se basear em comportamentos ou atitudes no âmbito do Valorant Master Series ou noutra qualquer iniciativa promovida pela E2Tech.

2.5 Emissão das Partidas

2.5.1 Direitos de Transmissão

Todos os direitos de transmissão das partidas do Valorant Master Series são propriedade da Administração da mesma. Nenhuma Equipa poderá negar a que os seus jogos sejam transmitidos pela Valorant Master Series ou a quem a Administração da competição dê esse direito. Mesmo assim deixamos a ressalva que durante os Qualificadores Abertos para as CUPS Semanais as Equipas e jogadores poderão realizar Stream desde que esta não colida com a Stream Oficial. Este pedido deve ser submetido junto da administração do torneio. É da responsabilidade dos jogadores colocar delay na stream de pelo menos 120s (2 minutos). Nestes casos os jogadores e equipas que realizarem stream terão de usar os assets fornecidos pela Administração do Valorant Master Series.

2.6 Comunicação

2.6.1 Discord

O meio de comunicação oficial do Valorant Master Series será o Discord. A administração irá sempre comunicar as Informações que ache necessárias via discord. É dever dos Responsáveis das Equipas verificar regularmente o canal de discord definido para este propósito para que não perca anúncios importantes. Não será admissível alegar desconhecimento das informações presentes no discord oficial da competição. (Ver 1.3 deste livro de regras)

2.7 Condições de participação no Valorant Master Series

As seguintes condições devem cumprir-se para se poder participar no Valorant Master Series:

2.7.1 Restrição de Idade

Todos os jogadores que participem no Valorant Master Series terão que ter pelo menos 16 anos. Caso os jogadores tenham menos de 16 anos, então terão que apresentar uma autorização de um Encarregado de Educação na qual se comprove o conhecimento do mesmo na participação no Valorant Master Series.

2.7.2 Restrições de Inscrição



Uma Organização/Associação/Empresa poderá inscrever uma Equipa nos torneios do Valorant Master Series desde que esteja sediada em Portugal ou Espanha. Uma Organização/Associação/Empresa não sediada na Península Ibérica poderá inscrever uma Equipa no Valorant Master Series desde que em cada jogo não use mais do que 2 Jogadores não Portugueses ou Espanhóis. Para este efeito entenda-se a nacionalidade do Jogador como sua nacionalidade legal ou caso o mesmo resida e jogue a partir de Portugal ou Espanha.

No caso de uma equipa não representar uma entidade legal com NIPC, deverá existir uma pessoa responsável (jogador ou não da equipa) para emissão de fatura, e comunicação oficial.

2.7.3 Restrição de número de Jogadores Inscritos

Uma Equipa poderá inscrever 7 Jogadores no momento de inscrição nos qualificadores abertos para as cups semanais. No caso de qualificação para a final da CUP, o lineup usado nas finais terá de ser os mesmos jogadores (mínimo 5 com máximo de 7 jogadores). No caso de qualificação será solicitado dados extra às equipas participantes. 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 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 Nicknames

Não é permitido alteração do nickname a partir do momento de inscrição até ao final da CUP semanal. Durante os invitationals não são permitidas alterações de nickname no decorrer da competição. Para além disto não poderão conter marcas relacionados com os seguintes produtos:

- Armas ilegais
- Drogas ilícitas
- Marcas de Álcool e Tabaco
- Sites de Apostas
- Criptomoedas ou outros mercados financeiros
- Sites pornográficos
- Campanhas ou partidos políticos

2.7.5 Contas de Jogo

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

2.7.6 Nomes das Equipas

Os Nomes das Equipas não poderão incitar à violência, sexismo ou qualquer outra falta de respeito para com a Administração do Valorant Master Series ou Espectadores. Para além disto não poderão conter marcas relacionados com os seguintes produtos:

- Armas ilegais
- Drogas ilícitas
- Marcas de Álcool e Tabaco
- Sites de Apostas
- Criptomoedas ou outros mercados financeiros
- Sites pornográficos
- Campanhas ou partidos políticos

2.7.7 Alterações na Equipa



Qualquer alteração na Equipa terá que ser aprovada pela Administração da competição. Isto inclui:

- Alteração de Jogadores
- Troca de nome da Equipa
- Troca do logotipo da Equipa

2.7.8 Cedência de Direitos de Imagem

Ao inscrever-se no Valorant Master Series 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 E2Tech ou a criação de conteúdos por parte dos seus Parceiros para esta Competição ou outras Competições apoiadas pelos mesmos.

2.7.9 Comunicações das Equipas

Ao inscrever-se no Valorant Master Series as Equipas aceitam a gravação das suas comunicações no TeamSpeak durante as partidas na fase final das CUPs semanais e durante os Invitationals todas as partidas para efeitos de prova de identidade mas também de conteúdos digitais. A Administração do Valorant Master Series terá todo o cuidado possível com a publicação dos áudios para que não prejudique a estratégia de jogo da Equipa.

2.7.10 Fotos

Todas as equipas e jogadores apurados para as finais das CUPs semanais ou convidados para os Invitationals serão solicitadas fotografias dos mesmos. Estas fotografias deverão ter uma qualidade assinalável onde o fundo seja branco ou verde.

2.8 Transferências de Jogadores

2.8.1 Limites de Transferências

As Equipas poderão contratar os Jogadores que desejarem caso estes estejam Free Agent (não inscritos por nenhuma Equipa no Valorant Master Series. Estas contratações terão que respeitar o limite máximo de inscrições definido no ponto 2.7.3.

2.9 Prémios

2.9.1 Pagamento dos Prémios

As Equipas terão até 30 dias após a solicitação via email para apresentarem a fatura com os devidos dados enviados pela a Administração do Valorant Master Series. Após apresentadas a fatura a Administração terá até 90 dias para efetuar a transferência.

2.9.2 Distribuição dos Prémios

CUPs Semanais

1º Lugar - 400€

2ª Lugar - 200€

Invitationals

1º Lugar - 1 750€

2º Lugar - 800€

3º Lugar - 400€

4º Lugar - 250€

2.10 Penalizações e consequências de defaults nas CUPs e Invitationals

2.10.1 Abandono em qualquer etapa

Se uma Equipa é desqualificada do Valorant Master Series todos os elementos pertencentes a



essa Equipa perdem o seu direito aos Prémios.

2.11 Começo da Partida

2.11.1 Pontualidade

Todas as partidas do Valorant Master Series devem começar no horário indicado pela Administração da competição.

Todas as Equipas e respectivos jogadores da partida terão que estar no lobby prontos para começar 10 minutos antes da hora partida. A impontualidade de uma Equipa poderá resultar em um Ponto de penalização Menor.

2.11.2 Atrasos na partida

Não iniciar uma partida na hora prevista dará lugar a um Ponto de penalização Menor. Caso a partida não tenha começado 15 minutos após a hora prevista a Equipa que não esteja pronta perderá por Default.

2.11.3 Adiamento das partidas

Não será possível adiar jogos, excepto condições excepcionais por ordem da Administração da competição.

2.12 Final da Partida

2.12.1 Resultados

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

Durante o qualificador Aberto será responsabilidade dos capitães de equipa reportarem o resultado do jogo na plataforma oficial do torneio (Battlefy). É obrigatório guardar screenshots do resultado final em caso de disputa de resultado.

2.13 Protesto da partida

2.13.1 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 ou discord) e de forma confidencial.

3 Sanções

3.1 Gerais

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

3.1.1 Insultos

Serão castigados os insultos em relação ao staff do torneio, Equipas participantes e Espectadores. Dependendo da gravidade do insulto serão usados os Pontos de penalização Menores ou Maiores para castigar o Infrator/Infractores.

3.1.2 Spam

A publicação de mensagens excessivas nos canais oficiais da competição (Discord, E-mail,...) poderão resultar em um castigo dependendo da gravidade.

3.2 Má conduta

A intenção de induzir em erro a Administração da competição ou as restantes Equipas com informação falsa, será castigado segundos abaixo.

3.2.1 Falsificação de Identidade



Após provado que uma Equipa usou um Jogador de forma ilegal, como por exemplo um Jogador jogar na conta de outro Jogador, esta equipa será imediatamente desqualificada do torneio em questão e sanções adicionais poderão ser aplicadas aos jogadores caso assim se justifique.

3.2.2 Cheats

Caso seja provado que um Jogador de uma Equipa esteja a utilizar programas auxiliares o mesmo será banido das competições E2Tech durante 2 anos. Caso algum dos restantes elementos da Equipa tenha conhecimento desta infracção, a Equipa será desqualificada imediatamente. Todos estes casos serão reportados junto da Riot Games.

4 Regras Específicas

4.1 Criação de Lobby de Jogo

Durantes os qualificadores Abertos para as CUPs semanais é da responsabilidade da equipa acima na bracket de criar o lobby de jogo. Este lobby deverá seguir as seguintes configurações:

Localização de Servidor: PARIS-1, PARIS-2

Allow Cheats: Off

Opções de Jogo: Tournament Mode

Overtime: Overtime: Win By Two

No caso de alguma das equipas requerer troca de localização do servidor, esta disputa deverá ser resolvida junto da administração do torneio.

4.2 Métodos da Partida

4.2.1 Map pool

Os mapas oficiais do Valorant Master Series são:

- Bind
- Haven
- Split
- Ascent

4.2.2 Sistema de Veto

No caso de partidas BO1 (“À melhor de 1”) os vetos decorrem da seguinte maneira:

- A equipa acima na bracket remove um mapa
- A equipa abaixo na bracket remove um mapa
- A equipa acima na bracket escolhe o mapa
- A equipa abaixo na bracket escolhe o side inicial

No caso de partidas BO3 (“À melhor de 3”) os vetos decorrem da seguinte maneira:

- A equipa acima na bracket remove um mapa
- A equipa abaixo na bracket escolhe o mapa 1.
- A equipa acima na bracket escolhe o side do mapa 1.
- A equipa acima na bracket escolhe o mapa 2.
- A equipa abaixo na bracket escolhe o side do mapa 2.
- A equipa abaixo na bracket escolhe o side do mapa 3.



Durante a Final Four das Cups semanais e no decorrer do invitational o veto será feito junto da administração do torneio em horário previamente definido. No caso de 15 minutos depois do horário estipulado uma equipa não tenha comparecido ao veto, a equipa presente terá direito a escolher os mapas e sides.

Caso uma equipa não possa comparecer no veto deverá avisar a administração do torneio com a maior brevidade possível para que seja possível agendar uma nova hora de veto.

4.2.3 Métodos de comunicação durante as partidas

As equipas terão que comunicar no servidor de TeamSpeak proporcionado pela Administração do Valorant Master Series. Está totalmente proibido as Equipas entrarem nas salas de TeamSpeak de outras ou incomodarem 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. Esta regra apenas será usada nas fases finais das CUPS semanais bem como os Invitationals.

4.2.4 Overtime

O overtime deve estar configurado no lobby com a seguinte configuração: Overtime: Win By Two

4.2.5 Uso das Pausas

Não é permitido o uso de pausas táticas. No caso de algum problema técnico por parte de algum jogador, a equipa do mesmo deverá colocar o jogo em pausa e comunicar imediatamente o sucedido a um administrador do torneio de forma a que a administração do torneio possa avaliar a situação.

