



Teamfight Tactics Famalicão Extreme Gaming Cup

Regras Gerais

Conteúdos do Regulamento

1. Formato
2. Pontuação
3. Horários
4. Criação do Lobby
5. Resultados
6. Prémios
7. Código de Conduta
8. Direitos de Imagem
9. Aviso

1. Formato

1.1. O torneio será disputado através de 4 qualificadores (2 online e 2 offline) que irão qualificar 4 jogadores cada (16 no total) para a Fase Presencial no Famalicão Extreme Gaming no dia 8 de dezembro de 2019.

1.2. Qualificadores

1.2.1. Qualificador Radio Popular – **Dia 26 de outubro das 10:00 às 20h**

1.2.2. Qualificador Online 1 – **Dia 9 de novembro das 13:30 às 23h**

1.2.3. Qualificador Online 2 – **Dia 23 de novembro das 13:30 às 23h**

1.2.4. Qualificador Famalicão Extreme Gaming – **Dia 7 de dezembro do 12:30 às 22h**

1.3. Formato - Qualificadores Online – 9 e 23 de novembro

Os Qualificadores Online terão 64 vagas abertas para inscritos e serão disputados ao longo de um dia.

1.3.1. Fase de 64 Jogadores (Oitavos Final)

1.3.1.1. Os 64 participantes serão distribuídos por 8 grupos de 8 elementos.

1.3.1.2. Cada participante irá disputar 2 jogos com os restantes 7 membros de cada grupo sendo atribuídos pontos por classificação em cada jogo.

1.3.1.3. Ao final dos 2 jogos, os 4 melhores de cada um dos 8 grupos, irão passar à fase posterior.

1.3.1.4. Os jogadores serão sorteados de acordo com a sua classificação em 4 grupos de 8 elementos cada.

1.3.2. Fase de 32 Jogadores (Quartos Final)

1.3.2.1. Cada participante irá disputar 2 jogos com os restantes 7 membros de cada grupo sendo atribuídos pontos por classificação em cada jogo.



1.3.2.2. Ao final dos 2 jogos, os 4 melhores de cada um dos 4 grupos, irão passar à fase posterior.

1.3.2.3. Os jogadores serão sorteados de acordo com a sua classificação em 4 grupos de 8 elementos cada.

1.3.3. Fase de 16 Jogadores (Semi Final)

1.3.3.1. Cada participante irá disputar 2 jogos com os restantes 7 membros de cada grupo sendo atribuídos pontos por classificação em cada jogo.

1.3.3.2. Ao final dos 2 jogos, os 4 melhores de cada um dos 2 grupos, irão passar à final.

1.3.4. Final

1.3.4.1. Cada participante irá disputar 2 jogos com os restantes 7 finalistas sendo atribuídos pontos aos participantes.

1.3.4.2. Os **4 primeiros classificados irão ganhar acesso à Final no Famalicão Extreme Gaming**, Domingo, 8 de dezembro de 2019.

1.4. **Formato - Qualificadores Offline – 26 de outubro (Radio Popular) e 7 de dezembro (Famalicão Extreme Gaming)**

Os Qualificadores Offline terão 32 vagas abertas para inscritos.

1.4.1. Fase de 32 Jogadores

1.4.1.1. Os 32 participantes serão distribuídos por 4 grupos de 8 elementos.

1.4.1.2. Cada participante irá disputar 1 jogo com os restantes 7 membros de cada grupo.

1.4.1.3. Os 4 melhores participantes irão qualificar-se para a próxima fase.

1.4.1.4. Os jogadores serão sorteados de acordo com a sua classificação e sorteados segundo a sua pontuação no jogo anterior.

1.4.2. Fase de 16 Jogadores (Semi Final)

1.4.2.1. Cada participante irá disputar 2 jogos com os restantes 7 membros de cada grupo sendo atribuídos pontos por classificação em cada jogo.

1.4.2.2. Ao final dos 2 jogos, os 4 melhores de cada um dos 2 grupos, irão passar à final

1.4.3. Final

1.4.3.1. Cada participante irá disputar 2 jogos com os restantes 7 finalistas sendo atribuídos pontos aos participantes.

1.4.3.2. Os **4 primeiros classificados irão ganhar acesso à Final no Famalicão Extreme Gaming**, Domingo, 8 de dezembro de 2019.

1.5. **Formato – Fase Final**

1.5.1.1. Os 16 finalistas serão distribuídos pelo Grupo A e Grupo B, segundo as suas prestações nos Torneios Offline.

1.5.1.2. Cada Grupo irá jogar 2 jogos entre si e os 4 jogadores com melhor pontuação de cada Grupo (segundo a tabela de pontuação) irão avançar para a Final.



- 1.5.1.3. A final será disputada à melhor de 2 jogos, sendo que os prémios serão distribuídos pela pontuação.

2. Pontuação

2.1. Sistema de Pontuação

2.1.1. O sistema de pontuação atribui pontos a cada jogador pela sua prestação em cada jogo durante uma série de 2 jogos.

2.1.2. A Pontuação é atribuída da seguinte forma:

- 2.1.2.1. 1º Lugar – 12 pontos
- 2.1.2.2. 2º Lugar – 9 pontos
- 2.1.2.3. 3º Lugar – 7 pontos
- 2.1.2.4. 4º Lugar – 6 pontos
- 2.1.2.5. 5º Lugar – 3 pontos
- 2.1.2.6. 6º Lugar – 2 pontos
- 2.1.2.7. 7º Lugar – 1 ponto
- 2.1.2.8. 8º Lugar – 1 ponto

2.1.3. As pontuações de cada jogador voltam a 0 após cada Fase.

2.2. Desempate

2.2.1. Em caso de empate pontual após 2 jogos, os critérios seguintes são usados até o empate ser resolvido:

- 2.2.1.1. Maior número de vitórias na ronda (1ºs lugares)
- 2.2.1.2. Lugar mais elevado na ronda
- 2.2.1.3. Melhor posicionamento no 1º jogo da série.

2.3. Seeding

2.3.1. Seeding durante Torneio

2.3.1.1. O Seeding durante cada qualificador irá ser efetuado pela plataforma utilizada de forma a beneficiar quem tem melhores resultados na ronda passada e certificar que os jogadores jogam contra adversários diferentes

2.3.2. Seeding de cada Qualificador

- 2.3.2.1. Presencial - Radio Popular – Seed 1, 3, 5, 7
- 2.3.2.2. Presencial – Famalicão Extreme Gaming – Seed 2, 4, 6, 8
- 2.3.2.3. Online – Qualificador 1 – 9, 10, 11, 12
- 2.3.2.4. Online – Qualificador 2 – 13, 14, 15, 16

2.3.2.5. Distribuição por Grupos:

- 2.3.2.5.1. Grupo A – Qualificador Radio Popular (1º e 3º classificados), Qualificador Famalicão Extreme Gaming (2º e 4º classificados), Qualificador Online 1 (1º e 4º Classificados) e Qualificador Online 2 (1º e 4º classificados)
- 2.3.2.5.2. Grupo B – Qualificador Radio Popular (2º e 4º classificados), Qualificador Extreme Gaming (1º e 3º classificados), Qualificador Online 1 (2º e 4º classificados) e Qualificador Online 2 (2º e 3º classificados)

3. Horários

Os horários estão listados de seguida:



ZOOM OUT

3.1. Qualificadores Online

Qualificador Online (64)	Jogo	Participantes Restantes
21h-23h	Final (Bo2)	8
18h-20h	Semi Final (1 e 2) (Bo2)	8 + 8
17h50	Seeding + Shuffle	16
16h-18h	4 ^{os} Final (1 a 4) (Bo2)	8 + 8 + 8 + 8
15h50	Seeding + Shuffle	32
14h-16h	8 ^{os} Final (1 a 8) (Bo2)	8+8+8+8+8+8+8+8
13h-13h30	Check-In	

3.2. Qualificador Offline Radio Popular

Qualificador Offline (32)	Jogo	Participantes Restantes
18h-20h (120m)	Final (Bo2)	8
15h50-17h30 (100m)	Semi Final 2 (Bo2)	8
14h00-15h40 (100m)	Semi Final 1 (Bo2)	8
13h50 (10m)	Seeding + Shuffle	16
13h00-13h50 (50m)	Quartos Final 4 (Bo1)	8
12h10-13h00 (50m)	Quartos Final 3 (Bo1)	8
11h20-12h10 (50m)	Quartos Final 2 (Bo1)	8
10h30-11h20 (50m)	Quartos Final 1 (Bo1)	8
10h00 – 10h30 (30m)	Check-In	32

3.3. Qualificador Offline FEG dia 7 dezembro

Qualificador Offline (32)	Jogo	Participantes Restantes
18h-20h (120m)	Final (Bo2)	8
19h50-21h30 (100m)	Semi Final 2 (Bo2)	8
18h00-19h40 (100m)	Semi Final 1 (Bo2)	8
16h50 (10m)	Seeding + Shuffle	16
15h00-16h50 (50m)	Quartos Final 4 (Bo1)	8



ZOOM OUT

14h10-15h00 (50m)	Quartos Final 3 (Bo1)	8
13h20-14h10 (50m)	Quartos Final 2 (Bo1)	8
12h30-13h20 (50m)	Quartos Final 1 (Bo1)	8
12h00 – 12h30 (30m)	Check-In	32

3.4. Final (8 dezembro)

Final (16)	Jogo	Participantes Restantes
16-18h	Final (Bo2)	8
15-16h	Showmatch	8
13-15h	Semi Final 2 (Bo2)	16
10h-12h	Semi Final 1 (Bo2)	16

3.5. Check-In

3.5.1. Qualificadores Online

3.5.1.1. O Check-in de cada torneio deverá ser realizado até 30 minutos antes dos jogos começarem. Caso um jogador falhe em fazer o check-in online dentro da hora estipulada, irá ser desqualificado.

3.5.1.2. Caso existam inscrições para lá dos jogadores disponíveis, os jogadores que estão em fila de espera irão ser chamados por ordem de inscrição para participar.

3.5.1.3. No caso dos torneios online os jogadores devem estar presentes no discord através do: <https://discord.io/TFTFEGCUP> na sala #TFTFEGCUP

3.5.1.3.1. Em caso de ausência de um jogador iremos chamar os jogadores que ficaram em fila de espera.

3.5.2. Qualificadores Offline

3.5.2.1. Os jogadores devem estar presentes no local à hora de começo do Check-in para confirmar a inscrição feita online no Toornament. O Check in será feito manualmente pela Organização do Torneio.

4. Criação do Lobby

4.1. Qualificador Online

4.1.1. O Lobby será criado por um jogador designado pela organização do torneio para ser o Host do jogo. O Host deve permanecer até ao final do jogo, podendo apenas sair quando o jogo acabar.

4.1.2. O jogador é responsável por convidar os outros 7 elementos do seu jogo.

4.1.3. Verifiquem o número do vosso jogo no Toornament de forma a submeter o resultado.

4.1.4. O jogador pode começar a partida quando os 8 elementos estiverem presentes dentro da sala.

4.2. Qualificador Offline e Final

4.2.1. O Lobby será criado pelo organizador que irá convidar os 8 participantes para a sala.



5. Resultados

- 5.1. Os resultados serão submetidos pelo vencedor do jogo.
- 5.2. O vencedor terá obrigatoriamente de colocar o número da sua partida e o printscreen do resultado no canal #resultados do servidor de Discord referido anteriormente:
<https://discord.io/TTFEGCUP>
 - 5.2.1. Os outros jogadores são aconselhados a tirar na mesma o screenshot do seu resultado caso haja problemas com a submissão do resultado por parte do 1º classificado.
 - 5.2.2. Para facilitar a submissão dos resultados, aconselhamos a ir às opções do “Client > General” remover a opção “Close Client during game”

6. Prémios

- 6.1. Os Prémios do Torneio de Teamfight Tactics do Famalicão Extreme Gaming são:
 - 6.1.1. **Qualificador Offline Radio Popular (26 Outubro)**
 - 6.1.1.1. **1º Lugar** - 120€ (Cartão Presente Radio Popular) + 1380 Riot Points + Acesso à Final
 - 6.1.1.2. **2º Lugar** - 80€ (Cartão Presente Radio Popular) + Little Legends Series Egg + Acesso à Final
 - 6.1.1.3. **3º Lugar** - 40€ (Cartão Presente Radio Popular) + Little Legends Series Egg + Acesso à Final
 - 6.1.1.4. **4º Lugar** - 20€ (Cartão Presente Radio Popular) + Little Legends Series Egg + Acesso à Final
 - 6.1.2. **Qualificador Online (TBD – 9 Nov)**
 - 6.1.2.1. **1º Lugar** - 1380 Riot Points + Acesso à Final
 - 6.1.2.2. **2º Lugar** - Little Legends Series Egg + Acesso à Final
 - 6.1.2.3. **3º Lugar** - Little Legends Series Egg + Acesso à Final
 - 6.1.2.4. **4º Lugar** - Little Legends Series Egg + Acesso à Final
 - 6.1.3. **Qualificador Online 2 (TBD – 23 Nov)**
 - 6.1.3.1. **1º Lugar** - 1380 Riot Points + Acesso à Final
 - 6.1.3.2. **2º Lugar** - Little Legends Series Egg + Acesso à Final
 - 6.1.3.3. **3º Lugar** - Little Legends Series Egg + Acesso à Final
 - 6.1.3.4. **4º Lugar** - Little Legends Series Egg + Acesso à Final
 - 6.1.4. **Qualificador Offline FXG (7 Dezembro)**
 - 6.1.4.1. **1º Lugar** – 120€ Vale Desconto Jorge Oculista + 1380 Riot Points + Acesso à Final
 - 6.1.4.2. **2º Lugar** – 80€ Vale Desconto Jorge Oculista + Little Legends Series Egg + Acesso à Final
 - 6.1.4.3. **3º Lugar** – 40€ Vale Desconto Jorge Oculista + Little Legends Series Egg + Acesso à Final
 - 6.1.4.4. **4º Lugar** – 20€ Vale Desconto Jorge Oculista + Little Legends Series Egg + Acesso à Final
 - 6.1.5. **FEG Finals (8 Dezembro)**
 - 6.1.5.1. **1º Lugar** - 400€ + Periféricos (TBD) + 9800 Riot Points (2 x 10+1 Little legends Series Eggs)
 - 6.1.5.2. **2º Lugar** - 200€ + Periféricos (TBD) + 5600 Riot Points



6.1.5.3. **3º Lugar** - 100€ + Periféricos (TBD) + 2760 Riot Points

6.1.5.4. **4º Lugar** – 1960 Riot Points (2 x Series Rage Egg)

7. Código de Conduta

7.1. Início do Jogo

7.1.1. Todos os jogos da primeira ronda devem começar à hora marcada, sendo permitidos atrasos até 10 minutos. Após 10 minutos, a administração deverá ser contactada e o(s) jogador(es) em falta serão desqualificado(s).

7.2. Repetição de Jogos

7.2.1. Nenhum jogo deve ser reiniciado ou adiado apenas com o acordo entre os jogadores. Todo o scheduling e deliberação final respeitante aos resultados, adiamentos dos jogos e/ou novos jogos cabe à Administração do Torneio.

7.3. Comportamento Antidesportivo

7.3.1. É expressamente proibido qualquer tipo de comentário/comportamento antidesportivo, racista, homofóbico, com a organização ou qualquer participante. A administração avisa para a sensibilidade desta regra e lembra que este tipo de situação pode levar à desqualificação.

7.3.2. A organização não se reage a qualquer tipo de comportamento/comentário ofensivo que aconteça no chat dentro do League of Legends durante o jogo. Caso se sentirem perturbados usem o comando /mute all e realizam um report à Riot Games.

7.3.3. Todos os elementos participantes neste torneio estão sujeitos ao código de conduta aplicado pela Riot Games - o Summoner's Code. A Administração reserva para si o direito de não apenas punir infratores no torneio, como também de contactar a Riot Games acerca de qualquer situação negativa, sendo que a possível penalização do infrator aplicada pela Riot Games fica ao seu critério e não ao critério da Organização deste Torneio.

7.4. Software adjacente

7.4.1. É proibido, neste torneio, usar qualquer tipo de software ou engenho externo ao jogo que permita tirar algum partido ou vantagem injusta de qualquer falha - problema ou situação de outra origem - no programa do jogo.

7.4.2. A Administração aconselha ainda a não utilização de qualquer tipo de software encadeado com o jogo neste torneio - incluindo exemplos comuns como LoL Replay ou Curse Voice - pois havendo algum problema a Administração não se responsabiliza por qualquer tipo de falha e guarda para si o direito de punir qualquer equipa cujo software seja identificado como não próprio/proibido.

7.4.3. Recordar ainda que, tal como na secção anterior (4.4) muitos destes programas são proibidos pela Riot Games em diversas instâncias, e a utilização dos mesmos está possivelmente sujeita às suas próprias sanções.

7.5. Promoção Não Autorizada

7.5.1. É proibido qualquer tipo de comentário de promoção de Sponsors, Empresas ou Particulares, Websites ou outro agente externo à Comunidade, ao Torneio e à sua



organização e ao jogo League of Legends. A Administração reserva para si o direito de punir os jogadores que o façam.

8. Direito de Imagem

8.1. (ver anexo)

9. Aviso

- 9.1. 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 acções 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.
- 9.2. O desconhecimento de qualquer regra aqui referida não serve de justificação para cometer nenhuma infração deste regulamento.
- 9.3. A Organização do Torneio aconselha vivamente a leitura de todas as guidelines aqui expostas, assim como do Summoner's Code do League of Legends.

Organização:

