

# REGULAMENTO MONKEY WARZ #2

## 1. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 1.1. No torneio poderá participar qualquer equipa desde que o nome desta não inclua ofensas, sexismo, racismo ou qualquer outro tipo de ofensa.
- 1.2. Cada equipa terá de nomear um capitão que será o elo de ligação entre a organização e os jogadores.
- 1.3. Os jogadores terão que utilizar o *nick* com que fizeram a sua primeira participação no torneio, facilitando assim o trabalho de reconhecimento dos *casters/admins*.
- 1.4. Nenhum jogador participante poderá estar inscrito em mais que uma equipa.
- 1.5. Ao participar no torneio os elementos da equipa declaram que aceitam as condições do regulamento.

## 2. EQUIPAS

- 2.1. Todas as Equipas poderão inscrever até ao máximo de 6 Jogadores. Os 5 jogadores que iniciarem o primeiro jogo não poderão ser substituídos pelo suplente durante o jogo ou nos seguintes. A mesma regra se aplica à segunda fase em LAN.
- 2.2. Todos os jogadores para serem elegíveis para participar no torneio deverão ter mais que 16 anos (inclusive). Caso não possuam a idade mínima terão que apresentar um comprovativo assinado pelo seu Encarregado de Educação a confirmar o conhecimento da participação (última página do regulamento).

## 3. CALENDÁRIO

- 3.1. Vão ser realizados 2 qualificadores abertos nos dias 01/12/2018 e 02/12/2018 às 14:00. O check-in será das 13:45 às 14:00.
- 3.2. A final em LAN será realizada no dia 15/12/2018 na MMz Arena, situada na Rua Soares dos Reis, 162, 4400-310 Vila Nova de Gaia. A competição terá início às 10:00.

## 4. QUALIFICADORES ONLINE

- 4.1. Serão realizados 2 qualificadores de 64 equipas cada onde serão apuradas as 4 melhores equipas para a fase final em LAN no dia 15/12/2018.
- 4.2. O 1º qualificador (Q.A) será no dia 01/12/2018 às 14:00. O check-in será das 13:45 às 14:00. O término do qualificador será quando estiver determinado a ordem das 4 melhores equipas. Em caso de impossibilidade da realização/finalização do qualificador este será adiado para o dia 08/12/2018 no mesmo horário.
- 4.3. O 2º qualificador (Q.B) será no dia 02/12/2018 às 14:00. O check-in será das 13:45 às 14:00. O término do qualificador será quando estiver determinado a ordem das 4 melhores equipas. Em caso de impossibilidade da realização/finalização do qualificador este será adiado para o dia 09/12/2018 no mesmo horário.
- 4.4. Ambos os qualificadores serão realizados na plataforma Facelt onde será obrigatório a utilização do seu Anti-Cheat.

## 5. FASE FINAL (LAN)

- 5.1. A Fase Final será realizada nas instalações da MMz Arena no dia 15/12/2018. As portas serão abertas às 09:30 para *warm up* e instalação das equipas e início do torneio será às 10:00.
- 5.2. Do qualificador para a fase final em LAN as equipas no máximo poderão trocar 2 jogadores.
- 5.3. As equipas serão divididas em 2 grupos de 4, ordenadas por sorteio que será realizado no dia 09/12. O resultado do sorteio será publicado no facebook da MmzArena ([facebook.com/mmzarena](https://www.facebook.com/mmzarena)).
- 5.4. O grupo A inicia às 10:00 e o Grupo B encontra-se previsto às 14:00.
- 5.5. A fase de grupos será "todos contra todos" à melhor de 1 (BO1), passando à fase final as 2 melhores equipas de cada grupo.
- 5.6. A ordem da classificação será realizada tendo em conta os seguintes fatores:
  - 1º - Número de vitórias
  - 2º - Confronto direto
  - 3º - Maior diferença entre rondas ganhas e perdidas
  - 4º - Maior número de rondas ganhas
  - 5º - Um jogo MR5, 16K até ser desfeito o empate.
- 5.7. Em caso de empate de 3 equipas os parciais serão contabilizados apenas entre as equipas em igualdade.
- 5.8. O *bracket* será jogado à melhor de 3 (BO3).

### **MMz Arena**

## **6. INSCRIÇÃO DAS EQUIPAS PARA A FASE FINAL (LAN)**

- 6.1. As equipas apuradas para a Fase de Lan terão obrigatoriamente que comparecer ao evento.
- 6.2. A fase final tem um valor de inscrição de 100,00 € por equipa.
- 6.3. Todas as equipas têm que ter efetuado o pagamento por Paypal até dia 13/12 às 22:00 ou no local no momento do *check-in*. Para informações de pagamento poderão utilizar o email [info@mmzarena.pt](mailto:info@mmzarena.pt).

## **7. VETO DOS MAPAS**

- 7.1. Nos qualificadores online antes de cada Jogo, as Equipas terão que realizar o veto na Plataforma Facelt. A não realização do veto, ou presença na plataforma, resultará em Default.
- 7.2. Na fase final após um Admin solicitar o início do veto dos mapas, ambas as equipas terão que iniciar o processo. Após a realização dos vetos, ambas as Equipas terão 10 minutos para falarem. O jogo terá que iniciar logo que o Admin o diga.
- 7.3. Todos os vetos serão realizados em [csgomapveto.com](http://csgomapveto.com). Após o processo *Random* ter escolhido quem começa a banir, ambas equipas irão banir um mapa de cada vez até só sobrarem 2 mapas. Assim, a Equipa que não iniciou o veto escolhe entre os 2 mapas que sobram qual o map se deverá jogar.

## **9. MAP POOL**

- 9.1. A lista de mapas disponíveis é a seguinte:

de_inferno	de_cache
de_dust2	de_mirage
de_nuke	de_overpass
de_train	

## **10. ESCOLHA DE SIDE**

- 10.1. Em todos os mapas será realizada a ronda de Faca. A equipa vencedora desta ronda terá o poder de escolher o Side do mapa onde iniciar o jogo.

## **11. RESTART DO JOGO**

- 11.1. Após o início do jogo, e ainda na 1ª ronda, o jogo poderá ser reiniciado apenas se um jogador “*cair*” do servidor, desde que nessa mesma ronda ainda não tenham passado 60 segundos e não tenha havido mortes ou bomba plantada. Esta regra aplica-se apenas na fase de LAN.

## **12. PAUSA NO JOGO NA FASE LAN**

- 12.1. O jogo será pausado após uma equipa escrever no chat “*!pause*”, quando a ronda se encontrar no “*freetime*” o jogo ficará pausado. Cada equipa terá um pause por “*side*” de 1 minuto. Em caso de algum problema técnico, a equipa poderá fazer uso de vários pauses, mas se o Admin detetar que não existe nenhum problema técnico e este é um pause fraudulento, a equipa perderá o mapa em questão.

## **13. PROBLEMAS DE CONEXÃO DE 1 JOGADOR**

- 13.1. A Organização não é responsável por qualquer tipo de problema de conexão dos jogadores. Após a queda de 1 jogador, o jogo deverá ser pausado e comunicada a situação ao Admin responsável por esse jogo.

## **14. JOGADORES ABANDONAREM ANTES DO FINAL DO JOGO**

- 14.1. Se 1 jogador abandonar o jogo antes de este acabar, este poderá ser punido pela Organização. Se uma Equipa inteira abandonar o jogo antes de este acabar esta poderá ser punida com *default* nesse mesmo jogo.

## **15. OVERTIME**

- 15.1. Se for necessário disputar mais rondas do que as 30 estabelecidas, o formato utilizado será Mr3 em que cada equipa iniciará com 16.000\$.

## **16. EQUIPAMENTO DA MMZARENA**

- 16.1. Caso um Jogador por mau uso deteriore o material da MMz Arena este será responsabilizado, sendo o Jogador/ Organização responsáveis por tal ato.
- 16.2. O jogador poderá utilizar os seus periféricos pessoais mas será proibida a utilização de headphones *in-ear* sem abafadores.

## **17. JOGAR EM CONTAS DIFERENTES**

- 17.1. Os jogadores estão expressamente proibidos de jogar na conta de outros jogadores durante os torneios organizados pela MMz Arena. Caso seja comprovado que 1 jogador de uma equipa jogou na conta de outro jogador este será suspenso durante 1 ano de todos os nossos eventos.

### **MMz Arena**

Rua Soares dos Reis, 162, 4400-310 Vila Nova de Gaia  
[www.mmzarena.pt](http://www.mmzarena.pt) | [info@mmzarena.pt](mailto:info@mmzarena.pt) | Tel.: 22 112 66 75

## **18. CONDIÇÕES GERAIS**

**18.1.** Fair-play, bom comportamento e boa conduta são obrigatórios a todos os jogadores durante todo o encontro.

**18.2.** Os jogadores têm de demonstrar espírito desportivo no momento da derrota e no momento da vitória. Têm de se abster de comentários e/ou gestos que possam afetar a equipa adversária.

**18.3.** Os jogadores não podem usar auxiliares extrajogo. Se for provado o uso destes auxiliares, o envolvido será banido de todos os Torneios que a MMz Arena venha a realizar.

**18.4.** Todas as deslocações e quaisquer encargos ou prejuízos decorrentes da participação nas provas da MMz Arena são por conta e risco das equipas e jogadores.

**18.5.** No caso de se verificarem adulterações propositadas de resultados os jogadores responsáveis serão punidos com eliminação da competição, após o apuramento de responsabilidades por parte da organização.

**18.6.** A exclusão de um jogador ou equipa poderá ter carácter vitalício consoante a gravidade dos seus atos.

**18.7.** O desrespeito dos pontos anteriores (18. CONDIÇÕES GERAIS) poderá implicar sanções disciplinares por parte da organização.

**18.8.** As situações não previstas pelo regulamento serão avaliadas e resolvidas em tempo útil pela organização.

## **19. PRÉMIOS**

**19.1.** Os prémios serão distribuídos da seguinte forma:

**1º Lugar** - 1.500

**2º Lugar** - 600

**3º Lugar** - 200

**4º Lugar** - 200

## **20. DIREITOS DE IMAGEM**

**20.1.** O jogador ao participar no torneio declara que aceita que, para todos os efeitos legais, cede de forma gratuita e incondicional e de forma perpétua, à empresa Binaryshadow, Lda., sediada na Rua Sargento Silva, 112, 4410-103 S. Félix da Marinha, NIPC 514 608 994, os direitos de utilização da sua imagem, tal como captada nas fotografias e filmagens realizadas durante o evento “Monkey Warz #2”, autorizando a sua reprodução, publicação, adaptação, utilização e reutilização nos meios, nacionais e internacionais, que a Binaryshadow, Lda. utilizar, diretamente ou através de terceiros, para publicar, divulgar ou promover os respetivos serviços, nomeadamente o seu site, Youtube®, Facebook®, Twitch®, ou em qualquer outro média ou meio de comunicação.

## **21. ORGANIZAÇÃO**

**21.1.** A organização reserva o direito de tomar qualquer ação que considere necessária à defesa dos seus interesses legítimos como entidade promotora da competição.

**21.2.** A organização poderá alterar este regulamento caso verifique necessidade. As alterações serão notificadas aos capitães de equipa.

### **MMz Arena**