

1 - Lobby Personalizado

1.1 - Para cada jogo um responsável irá convidar os respectivos líderes de equipas que irão jogar. Posteriormente os líderes deverão convidar os seus jogadores.

Definições do Lobby Personalizado:

Modo: Padrão

Servidores: Madrid.

Cheats: Off

Modo Torneio: On

Prorrogação - Vença por dois: On

Servidor: Madrid

1.2 - Todos os jogadores terão que estar presentes no lobby dentro do horário estipulado para o jogo (30 minutos de tolerância de atraso). Se os jogadores não estiverem presentes depois do limite, a equipa com todos os membros pode tirar uma captura de ecrã ao Lobby e reportar o resultado (Vitória por falta de comparência).

1.3 - Jogos serão transmitido ou gravados por algum observador da equipa VLRPT

2 - Equipas e Roster

2.1 - Cada equipa deve conter no mínimo 5 jogadores.

2.2 - Cada roster pode conter 5 jogadores e 2 substitutos e 1 treinador.

2.3 - Um jogador substituto pode ser adicionado antes ou depois de um jogo/mapa completo.

2.4 - O substituto não pode pertencer a mais nenhuma equipa que esteja a participar ou tenha sido eliminada no mesmo Torneio.

2.5 - Qualquer jogador do roster que não esteja a participar no jogo, pode preencher a vaga do treinador da equipa no lobby.

2.6 - Cada jogador só pode representar uma equipa no mesmo Torneio.

3 - Exploits e Cheats

3.1 - Qualquer modificação de terceiros que crie uma injusta vantagem vai resultar na remoção imediata da equipa. Isto não sendo permitido:

Multihacks

Wallhack

Aimbot

Modelos Coloridos

Sem Recoil

Sem Flash

Mudanças de Sons

3.2 - Todos os cheats estão estritamente proibidos em qualquer circunstancia do Torneio. Se um utilizador for apanhado a usar qualquer tipo de cheats irá resultar em Ban e desqualificação da equipa. Os seguintes cheats incluídos são:

ESP

Aim hacks

Speed hacks

Wallhacks

Radar hacks

Hitbox manipulação

Teletransporte (qualquer tipo de transporte que não seja disponível no jogo)

Uso de qualquer bug/bugs para ganhar vantagem contra os seus oponentes.

3.3 - Caso seja constatado que alguém está abusando qualquer uma das regras, as seguintes penalidades podem ser aplicadas:

Aviso

Vitória para o adversário

Desqualificação do torneio

3.4 - Ferramentas de sobreposição de terceiros não são permitidas. Exemplos:

Tracker

Blitz

Custom Crosshair

4 - Pausas e Desconexões

4.1 - As pausas técnicas são apenas para dificuldades técnicas ou desconexões durante o início da ronda (fase de compra).

4.2 - Na eventualidade de um jogador se desconectar a meio de uma ronda a ronda deverá continuar como normal. Quando a ronda acabar e a nova ronda começar o host pausa o lobby na fase de compra permitindo ao jogador/es se reconectem, voltando ao lobby, a equipa com problemas de conexão devem informar à outra equipa que estão prontos para continuar.

4.3 - As pausas técnicas tem uma duração de 10 minutos (máximos). Caso seja necessário um tempo extra cabe ao observador da partida decidir se é justificável ou não. Quando ambas as equipas estiverem prontas para continuar devem usar o chat in-game para informar o observador (nunca o party voice chat). Usar a pausa técnica como pausa tática é proibido.

4.4 - As equipas podem o Timeout in-game de 2x um minuto de pausa. Só podem usar uma por cada lado. Isto é permitido para todas as fases do Torneio. (Não devem usar a pausa do timer ingame para pausas táticas)

4.5 - No caso de Prorrogação, cada equipa irá ter o direito de mais uma pausa tática para usar na prorrogação.

5 - Streaming

5.1 – Os jogadores podem fazer live stream dos seus POVs durante os qualificadores abertos, desde que cumprem os requisitos. Jogadores a fazer Streaming tem de ter a live stream muda durante conversas no Discord com a Staff, incluindo encontros com os líderes antes do torneio começar. Treinadores, equipa staff e criadores de conteúdo não contam como jogadores competidores, e por tal não podem fazer stream.

5.2 - É permitido realizar Watch party's do torneio através de uma stream de um observador.

5.3 - Todos os jogos das finais ao vivo do Torneio serão transmitidos nos canais próprios do Torneio. Apenas parceiros de produção aprovados e jogadores concorrentes poderão transmitir o evento principal.

5.4 - Os jogadores que transmitirem o evento serão obrigados a usar um atraso mínimo de 240 segundos para manter a integridade competitiva. Qualquer pessoa que transmita o torneio deve desativar a configuração "mostrar sangue" e "mostrar corpos", de acordo com as diretrizes da Riot.

5.5 - Os jogadores que transmitirem o evento também devem incluir o logotipo do Torneio em sua sobreposição e utilizar o título do evento no título da transmissão. Infelizmente, as equipes incapazes de atender a essa solicitação não poderão transmitir.

5.6 - Para todos os indivíduos que desejam transmitir, solicitamos educadamente o relatório de todas as estatísticas após o evento.

6 - FORMATO

6.1 - Divisão de equipas entre 2 ligas (🏆 primeira-liga / 🏆 segunda-liga) de 8 equipas

6.2 - Confrontos no formato Round Robin (todos jogam contra todos) com 1 volta

6.3 - Dependendo da posição na tabela da equipa no final da volta serão atribuídos pontos do circuito VLRPT que, posteriormente, darão a possibilidade de qualificar para um evento futuro

6.4 - A despromoção e promoção de equipas da 1º para a 2º liga, e vice-versa, será feita através de uma final four entre o 7º e 8º lugar da 1º liga e o 1º e 2º da 2º liga (double elimination bracket)

6.5 - A qualificação para as ligas poderá ser feita através de um qualificador realizado ao mesmo tempo que as ligas (single elimination bracket) no qual apenas as equipas campeã e vice-campeã poderão aceder a uma final four contra o 7º e 8º da 2º liga

6.6 - A falta de comparência de 2 ou mais equipas das ligas custará no uso dos resultados atuais (caso não se tenha terminado a primeira volta) ou os resultados da primeira volta (caso já tenha sido concluída)

7 - Map poll and veto

7.1 - Map poll atual:

Ascent
Fracture
Haven
Icebox
Lótus
Pearl
Split

7.2 - Processo do Veto:

(o processo de veto poderá alterar face a um update de mapas no Valorant ou restrição da Riot)

Em jogos à melhor de um (BO1):

Ban equipa A
Ban equipa B
Ban equipa A
Ban equipa B
Ban equipa A
Ban equipa B
Side pick equipa A

Em jogos à melhor de três (Bo3):

Ban equipa A
Ban equipa B
Map pick equipa A
Side pick equipa B
Map pick equipa B
Side pick equipa A
Ban equipa A
Ban equipa B
Side pick equipa A

7.3 - Novos agentes terão um período de experiência de quatro (4) semanas. Se o torneio começar durante este período de experiência, o agente será proibido pelo resto do torneio.

8 - Conduta do Jogador

8.1 - Espera-se que os jogadores tratem outros Competidores, Staff e Equipa de produção com respeito em qualquer altura.

8.2 - Nomes de equipas, nomes de jogadores, crosshairs e logotipos não devem ser ofensivos, tóxicos, inapropriado ou prejudiciais.

Para a aplicação de todas as regras ou raras circunstâncias que possam estar fora das regras, a decisão da Staff é final.