

# REGULAMENTO

---

## ISEP eSPORTS LEAGUE 2024



**Rocket League**



# I. DISPOSIÇÕES GERAIS

## ARTIGO 1º

### ENQUADRAMENTO

O ISEP eSports League é uma atividade da Associação de Estudantes do ISEP (aeISEP), organizada anualmente, com o objetivo de:

- a. Promover a prática de desporto eletrónico no seio da comunidade ISEP;
- b. Promover o convívio saudável entre os estudantes do ISEP;
- c. Promover a confraternização social e o espírito de trabalho em equipa.

## ARTIGO 2º

### ENTIDADE ORGANIZADORA

1. O ISEP eSports League é organizado pela Direção da aeISEP e pelos elementos inerentes à organização, aqui designado por Organização.
2. A Organização é composta por:
  - a. Elementos do Departamento Informático da aeISEP, responsáveis pela organização interna e gestão do evento, em termos de calendário, comunicação com os atletas, entre outros, pela parte técnica do evento e pela criação e gestão do site do evento;
  - b. Colaboradores da aeISEP ou externos, cujas funções próprias sejam de vital importância para a organização do evento.

## II. PARTICIPAÇÃO

### ARTIGO 3º

#### ELEGIBILIDADE DOS PARTICIPANTES

1. De acordo com as vagas disponíveis e as regras estabelecidas neste regulamento e pela Direção da aeISEP, podem participar no ISEP eSports League:
  - a. Todos os estudantes inscritos no ISEP no ano letivo 2023-2024;
  - b. Todos os estudantes inscritos no ISEP em anos letivos anteriores ao mencionado.
2. Serão priorizadas as inscrições dos Estudantes abrangidos pela alínea a) do presente regulamento, sendo a ordem de prioridade a mesma da das alíneas.

### ARTIGO 4º

#### INSCRIÇÕES

1. As inscrições na modalidade “Rocket League” são gratuitas e processam-se por inscrições individuais, tendo em conta as seguintes características:
  - a. Máximo de 12 equipas;
  - b. Cada equipa deve ser composta por 3 elementos;
  - c. Possibilidade de conter 1 elemento suplente, não sendo estes obrigatório mas altamente recomendado, tanto por questões competitivas quanto pela estabilidade da equipa;
  - d. Um jogador não poderá estar em duas equipas simultaneamente, quer como efetivo, quer como suplente.
2. Todas as inscrições deverão ser realizadas através do site do evento (esports.aeisep.pt).
3. Após o início do evento, não serão permitidas permutas de jogadores entre equipas ou adição de novos elementos à equipa.
4. A submissão da inscrição implica a compreensão e aceitação do presente regulamento.
5. Deverá ser indicado um capitão de equipa, que ficará responsável pela comunicação direta com a Organização e pela transmissão da informação aos restantes elementos da equipa.
6. A Direção da aeISEP pode recusar a inscrição de determinados elementos, caso se consiga provar que em edições anteriores estes foram deliberadamente responsáveis por distúrbios, danos ou prejuízos.
7. O referido no número anterior terá que ser efetuado dentro do prazo limite estipulado e divulgado pela Direção da aeISEP, sob pena de esta poder cancelar as inscrições que não cumpramos requisitos.

## III. FORMATO DA COMPETIÇÃO

### ARTIGO 5º

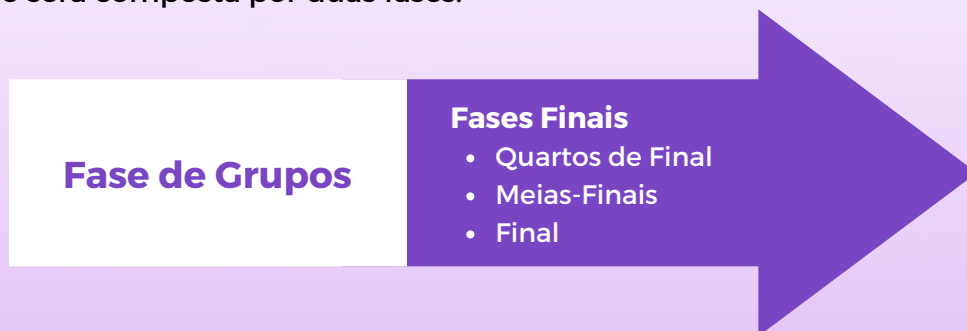
#### HORÁRIOS DOS JOGOS

1. Os horários dos jogos serão comunicados aos participantes, pela Organização, com a maior antecedência possível.
2. Na necessidade de alteração do horário do jogo, o jogador terá que chegar a acordo com o jogador da equipa adversária e avisar a Organização da troca realizada, com uma antecedência mínima de 1 dia.
  - 2.1 Na impossibilidade de haver acordo para nova data, o jogador que não consiga comparecer será pontuado com uma derrota.
3. Será dada uma tolerância de 10 minutos após a hora marcada para o início do jogo, em todas as fases da competição e em todos os jogos.

### ARTIGO 6º

#### FASES DA COMPETIÇÃO

A competição será composta por duas fases:



### ARTIGO 7º

#### PONTUAÇÃO

1. O sistema de pontuação será o seguinte:
  - Vitória: +3 pontos;
  - Derrota: +0 pontos;

## ARTIGO 8º

### FASE DE GRUPOS

1. Os jogos da Fase de Grupos serão realizados em 2 mãos.
2. Os 12 participantes inscritos(\*) serão divididas em 4 grupos, com 3 jogadores cada, sendo esta divisão aleatória.

Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
Equipa 1 Equipa 2 Equipa 3	Equipa 4 Equipa 5 Equipa 6	Equipa 7 Equipa 8 Equipa 9	Equipa 10 Equipa 11 Equipa 12

\*Em caso de menos inscrições, a divisão será adaptada.

3. Os dois primeiros qualificados de cada grupo passarão à fase seguinte da competição - os Quartos de Final.

## ARTIGO 9º

### FASES FINAIS

1. As Fases Finais incluem: Quartos de Final, Meias-Finais e Final.
2. Os jogos das Fases Finais serão realizados em BO3.

## ARTIGO 10º

### MATERIAL DO CONCURSO

1. A arena a ser utilizada deve ser obrigatoriamente “DFH Stadium” para questões de igualdade.
2. Não há qualquer restrição de acessórios para o carro dos jogadores, nem explosões de golo.
3. Para a realização da partida os capitães de cada e equipa devem juntar-se num lobby e convidar os restantes membros de cada equipa, de seguida iniciam uma partida personalizada com as mesmas definições que um jogo competitivo (deixar tudo default)..

## **ARTIGO 11º**

### JOGABILIDADE

1. Side - O side será decidido durante o veto usando o sistema de Valve.
2. Pause - Ambas as equipas poderão utilizar as 3 pausas de 30 segundos disponíveis através de votação.
  - a. Em caso de problema técnico, a equipa poderá fazer uso de vários pauses.
  - b. Pausas fraudulentos resultarão em default nesse mapa.
3. Desconexão - Caso um jogador se desconecte este fica responsável por resolver os seus problemas técnicos.
  - 3.1. Jogos não serão jogados novamente por causa de problemas técnicos, exceto com autorização da organização, portanto os jogadores estão responsáveis pelo bom funcionamento dos seus equipamentos.

## **ARTIGO 12º**

### ANTI-CHEAT

O anti-cheat a ser usado será o Easy eSports. Este software está disponível na Steam e é grátis. Todos os jogadores devem testar o anti-cheat antes da Liga, de modo a não haver atrasos nos jogos.

## **ARTIGO 13º**

### RESULTADOS DOS JOGOS

1. No final de cada partida, ambas as equipas devem realizar uma captura de ecrã, que exiba o scoreboard final de cada jogo.
2. Após o término da série, o scoreboard de todos os jogos deverá ser comunicado/enviado à Organização.
3. As capturas de tela com os resultados devem ser guardadas durante 7 dias, pelo menos.

## **ARTIGO 14º**

### FINAL

1. A Final dos ISEP eSports League será realizada presencialmente.
2. Assim que possível, mais informações serão dadas pela Organização.

## **IV. DISPOSIÇÕES FINAIS**

### **ARTIGO 15º**

#### PRÉMIOS

1. As equipas vencedoras de cada modalidade receberão um prémio, consoante o lugar no pódio que alcançarem na Final do evento, sendo o mesmo responsabilidade da aeISEP.
2. Os prémios serão entregues pela Organização, no dia da Final do evento, após o apuramento dos resultados.

### **ARTIGO 16º**

#### REPRESENTAÇÃO DA aeISEP NA MODALIDADE

1. Caso a aeISEP seja contactada para participar na presente modalidade em eventos externos, a equipa vencedora será contactada para participar nesses mesmos eventos.
2. Caso a mesma não tenha disponibilidade, será realizado o contacto consoante a posição no pódio dos jogadores.

### **ARTIGO 17º**

#### DESPORTIVISMO

1. Todos os jogadores devem respeitar as regras descritas no presente regulamento e mostrar desportivismo durante todo o torneio.
2. Os jogadores devem demonstrar respeito pelos adversários e por toda a estrutura administrativa da competição.
3. Qualquer tipo de comportamento antidesportivo deve ser reportado à organização do torneio, sendo que esta o irá analisar, podendo resultar na desqualificação da equipa.

### **ARTIGO 18º**

#### RESPONSABILIZAÇÃO

1. A aeISEP não é responsável por qualquer tipo de problema de conexão dos jogadores - os jogadores são responsáveis pelos seus próprios problemas técnicos, como problemas no hardware, no software e de conexão com a internet.
2. As partidas não serão reagendadas por conta de problemas técnicos.
3. Na fase final, que irá decorrer presencialmente, os jogadores devem comunicar qualquer problema técnico à Organização imediatamente, de forma a avaliar a possibilidade de reinício da partida.
  - 3.1. Para sinalizar o problema deverão ser adotadas as seguintes medidas:
    - a) Erguer a mão de maneira que seja visível à Organização;

## **ARTIGO 19º**

### REGRAS DE CONDUTA

1. A aelSEP não compactuará com ofensas ou atitudes impróprias, sendo que a violação das seguintes regras será passível de punição, quer ocorram propositadamente ou não:

a) Nenhum participante pode usar linguagem considerada obscena, ameaçadora, insultante, abusiva, difamatória ou considerada ofensiva e censurável.

b) Nenhum participante pode promover ou incitar ódio ou possuir uma conduta discriminatória, em nenhuma circunstância.

c) Nenhum participante pode realizar ações ou gestos considerados insultantes, humilhantes ou impróprios contra outros.

2. Caso ocorra a realização de distúrbios ou atitudes consideradas graves, de realização deliberada e/ou premeditada, ao responsável, ou responsáveis, será atribuída uma sanção e poderão ser privados de voltar a participar em atividades relativas aos eSports da aelSEP.

## **ARTIGO 20º**

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

1. Qualquer dúvida ou omissão será oportunamente decidida pela Direção da aelSEP.

2. Qualquer esclarecimento em relação à presente atividade deverá ser direcionado à Organização do evento, via email, para [informatico@aeisep.pt](mailto:informatico@aeisep.pt).



# ANEXOS

## ANEXO I

### CALENDÁRIO

Inscrições	1 a 18 de fevereiro
Fase de Grupos	22 e 23 de fevereiro
Quartos de Final	26 e 27 de fevereiro
Semi-Finais	28 e 29 de fevereiro
Final	1 de março