



LISBOA GAMES WEEK

16 A 19 NOVEMBRO

TORNEIO 3V3 LOCKOUT ELIMINATION

INFORMAÇÃO GERAL

O OMEN Overwatch Arena é um torneio do jogo de computador Overwatch, no formato "3v3 LOCKOUT ELIMINATION", que conta com o apoio da OMEN by HP.

Os jogadores e equipas ao se inscreverem e qualificando-se, tem de ter em conta que terão de se deslocar à Lisboa Games Week 2017, que decorre de 16 a 19 de Novembro de 2017, para participarem na fase final.

1. INFORMAÇÃO

1.1. Formato e Datas

1.1.1. Fase de Qualificação (ONLINE) - Se as inscrições iniciais ultrapassarem as 8 equipas.

Dia 08 de Novembro – Qualificador Aberto Online ([LINK INSCRIÇÃO](#))

- Dia 08: Das 21:00 Horas às 23:30 Horas*;
- Formato Bo3, Double Elimination.

1.1.2. Fase FINAL

Dias 17 a 19 de Novembro de 2017 - Final offline na Lisboa Games Week 2017.

- Dias 17 e 18 - Fase de grupos.
- Dia 19 - Top 4 de equipas (Single-elimination, Bo3).

1.2. Número de participantes

1.2.1. Fase de Qualificação: Mínimo: 8 equipas. Máximo: Sem limite de equipas.

1.2.2. Fase Final: 8 Equipas

1.3. Prize-Pool

Os prémios para este evento serão os seguintes:

- 1º Lugar – 3x Teclado OMEN by HP 1100

Após termino do evento as equipas vencedoras serão contactadas por parte da organização do evento. Os prémios são entregues até 60 dias de calendário a contar da data final do torneio.

1.4. Inscrição

Atenção: A falta de cumprimento de um dos seguintes passos poderá tornar a inscrição da equipa inválida e a impossibilidade de participação no torneio:

- a. Os jogadores, capitão ou responsável de equipa tem de preencher todas as informações obrigatórias na plataforma do devido qualificador, **Battlefy**, e realizar o devido check-in para participar.
- b. Após apuramento nos qualificadores, as 8 equipas terão de se registar num formulário de inscrição que será enviado pela organização. Sendo este registo obrigatório, as mesmas também poderão pedir o endereço de registo através dos contactos de apoio ([discord](#), [e-mail](#), [facebook](#)).
- c. Qualquer intenção de alteração de registos na plataforma Battlefy (substituir jogadores, novas inscrições, alteração de nickname) será apenas possível antes do início do torneio e terá de ser enviada à administração do torneio.
- d. Problemas em qualquer das alíneas anteriores deverão ser reportados por [e-mail](#) ou através do [discord](#) de apoio.

2. REGRAS GERAIS

2.1. Jogadores

São considerados jogadores todos aqueles que fizerem parte de uma equipa do torneio, quer sejam jogadores titulares, quer sejam suplentes. Os jogadores têm o dever de:

- 2.1.1. Comportar-se de forma respeitosa perante o Staff do Torneio, outros jogadores e espectadores, assim como ter uma conduta desportiva e correta durante o torneio.
- 2.1.2. Estar preparados para o começo dos jogos à hora designada para os mesmos.
- 2.1.3. Ter uma conta de Overwatch que lhes possibilite participar no torneio.
- 2.1.4. Um jogador apenas poderá estar inscrito numa equipa.

2.2. Equipas

- 2.2.1. Têm de ser composta por pelo menos 3 jogadores.
- 2.2.2. Conter no máximo 1 suplente (opcional, sob pena de desqualificação da equipa caso esta não tenha 3 jogadores disponíveis registados no torneio).
- 2.2.3. Mediante aviso à organização, a equipa poderá pré-torneio ou entre pausas do torneio (Após Qualificadores ou antes da Fase Final) apelar os seguintes pontos:
 - 2.2.3.1. Inscrição de jogadores por não ter completado o total de 4, desde que estes não se encontrem a competir no torneio por outra equipa.
 - 2.2.3.2. Substituir jogadores caso não reflita uma transformação maior que 50% dos jogadores inscritos na equipa.
 - 2.2.3.3. Mudar de nome e imagem*.

Nota importante: O ponto 2.2.3 poderá conflitar com a saída de equipas das organizações ou entre organizações. A administração visa proteger mutuamente as equipas e os seus representantes sendo que, por questões de equidade, não aceita nenhuma medida unilateral entre jogadores e organizações.

A nossa decisão transversal entre as duas óticas: jogadores e equipa representativa, terá como exemplo:

Caso os jogadores representados por uma organização saiam sem o consentimento da mesma ou caso a organização altere o seu plantel de jogadores não cumprindo o ponto 2.2.3 poderá a equipa ser desclassificada e/ou perder a slot.

2.3. Capitão de Equipa

- 2.3.1. Todas as equipas têm de definir um capitão que representará a equipa. Este será o responsável por:
- 2.3.2. Fazer a comunicação entre a sua equipa e os membros do Staff.
- 2.3.3. Fazer a comunicação entre a sua equipa e as outras equipas.
- 2.3.4. Transmitir as decisões de equipa em seu nome durante o torneio (como possíveis desistências, anomalias técnicas ou substituição de jogadores).
- 2.3.5. Representar de forma eficaz as opiniões da sua equipa como um todo.

2.4. Elegibilidade para participação no torneio

- 2.4.1. As equipas devem conter pelo menos 3 jogadores. Suplentes e titulares podem trocar entre si ao longo do torneio sem nenhum aviso necessário à Administração.
- 2.4.2. Não sejam membros do Staff do torneio.

2.5. Condutas de jogo

- 2.5.1. Todos os jogos devem começar à hora marcada, sendo dados 10 minutos de tolerância.
- 2.5.2. É proibida a utilização de bugs e/ou exploits do jogo de maneira a ter vantagem sob os adversários.
- 2.5.3. É proibida a utilização de qualquer tipo de auxiliares de jogo (hacks).
- 2.5.4. É proibida a account-sharing (Vários utilizadores usarem a mesma conta).
- 2.5.5. As equipas poderão utilizar um (1) pause por mapa, com uma duração máxima de 10 minutos.

3. TORNEIO

3.1. Fase de Qualificação (online)

- 3.1.1. O torneio realiza-se no formato Double-Elimination, formato BO3.
- 3.1.2. Na Losers Bracket, será jogado sempre em formato BO3.
- 3.1.3. Serão qualificadas para a final 8 equipas.
- 3.1.4. O seeding para esta fase será random.
- 3.1.5. As configurações do servidor serão as seguintes:
 - 3.1.5.1. PRESETS: 3v3 Lockout elimination
 - 3.1.5.2. MODES, ALL: Kill Cam: Off
- 3.1.6. Equipa superior na bracket escolhe o primeiro mapa e equipa inferior o lado a começar. A partir daí, a equipa que perde escolhe o mapa seguinte e equipa vencedora o lado a começar.
- 3.1.7. Em caso de disconnect de algum jogador a meio do jogo, e após a equipa que perdeu o jogador avisar, deverá ser colocado o jogo em modo de PAUSA imediatamente pela pessoa responsável pelo lobby.
- 3.1.8. Só podem estar presentes a espectador, staff ou comentadores autorizados pela administração.
- 3.1.9. Mapas: Black Forest, Castillo, Necropolis, Ecopoint: Antartica

3.2. Fase Final

- 3.2.1. As regras da fase anterior aplicam-se para esta fase, exceto se em conflito com as anteriores, aplicando as seguintes:
- 3.2.2. A final será com as 8 melhores equipas classificadas, apuradas do qualificador.
- 3.2.3. As 8 equipas serão divididas em 2 grupos, para realizarem os jogos nos dias 17 e 18 de Novembro, de forma a apurarem-se as melhores 4 equipas para a final no dia 19 de Novembro.
- 3.2.4. No dia 19 de Novembro será realizada a final dos 2 grupos, com as melhores 4 equipas, tendo sido apuradas 2 de cada grupo.
- 3.2.5. Esta final será realizada em single-elimination no formato "melhor de 3".
- 3.2.6. O seeding será definido pela classificação no qualificador.

4. HORÁRIOS

4.1. Fase de Qualificação

- 4.1.1. Serão colocados, nos canais oficiais da organização e respetiva plataforma do torneio (Battlefy) os horários, por ronda, que deverão ser respeitados.
- 4.1.2. Os jogadores deverão apresentar-se 10 minutos antes do horário, na sala de jogo.
- 4.1.3. Caso ambas equipas consentam, poderão começar os jogos um pouco antes do horário sugerido. Em caso de discordância, vigora o horário estipulado e serão dados apenas 10 minutos de tolerância para todos os jogadores estarem preparados para jogar.

4.2. Fase Final

- 4.2.1. Os horários previstos e informados às equipas durante os briefings não poderão ser alterados a pedido dos jogadores.
- 4.2.2. Uma equipa deverá estar pronta e com todos os membros disponíveis agrupados assim que o jogo anterior ao seu iniciar.
- 4.2.3. Completada uma serie à melhor de 3 e a equipa tenha outra serie de seguida, será dado um período de pausa de 5 minutos.

5. DESPORTIVISMO

- 5.1. Todos os jogadores devem respeitar as regras aqui descritas e mostrar desportivismo da sua parte durante o torneio.
- 5.2. É expressamente proibido qualquer tipo de comentário/comportamento antidesportivo, racista, xenófobo, ofensivo, etc., que perturbe o bem-estar de qualquer elemento das equipas ou que esteja dotado de intenção de manipular o resultado do jogo. A administração avisa para a sensibilidade desta regra e lembra que este tipo de situação pode levar a desqualificação de uma ou ambas as equipas.
- 5.3. Qualquer comportamento que seja identificado e se insira nas descrições acima mencionadas deve ser gravado através de screenshot e reportado no final do jogo à Administração, independentemente do resultado.

5. NOTAS E CONDUTAS

- 5.1. De maneira a poderem comprovar o vosso resultado no devido jogo, sugerimos que tirem uma screenshot no final do jogo, de forma a comprovarem o resultado submetido, se pedido.
- 5.2. Os dados cedidos pelos participantes destinam-se à organização do evento.
- 5.3. Os dados pessoais dos inscritos serão tratados pela organização de acordo com a lei vigente e serão introduzidos num ficheiro de dados de carácter pessoal que constitui propriedade exclusiva da organização.
- 5.4. O participante inscrito aceita e consente a inclusão dos seus dados no ficheiro mencionado.
- 5.5. A inscrição e participação implicam também a cedência, pelo participante, do uso de imagem (fotografia e/ou vídeo) à organização.
- 5.6. A participação no torneio está condicionada pela aceitação dos termos e condições referidas neste regulamento.
- 5.7. A organização reserva-se o direito de alteração dos termos e condições, em qualquer momento e sem aviso prévio.
- 5.8. Qualquer falta de respeito ou ofensa, quer para a organização, quer para um dos adversários, poderá ser sancionada com a exclusão da equipa do torneio.
- 5.9. A organização pode adicionar ou modificar uma regra na existência de situações extra regulamentares.
- 5.10. Todos os direitos de transmissão dos encontros são propriedade da organização. Nenhuma equipa poderá se negar a que os seus jogos sejam transmitidos.
- 5.11. É proibida a transmissão dos jogos dos qualificadores e da final por qualquer entidade, pessoa ou jogador que não a entidade responsável, sem autorização desta. Caso seja identificada uma transmissão não autorizada, a equipa poderá ser penalizada.
- 5.12. Os jogadores e equipas que participam neste torneio aceitam a cedência gratuita de direitos de imagem, logotipos, transmissão e voz à organização.
- 5.13. Todos os direitos de transmissão do torneio pertencem à HP e RTP.
- 5.14. A organização é soberana nas suas decisões.

7. AVISO

- 7.1. 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 ações 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.