



efadu
portugal university
electronic sports

Regulamento de Provas Oficiais eFADU Nacionais

ANEXOS - 2024/2025

Regulamento de Provas Oficiais eFADU Nacionais - Anexos.

Aprovado em reunião de direção a 23 de setembro de 2024, de acordo com os estatutos da FADU vigentes – art.º 48º, secção VI, capítulo III e o número 2 do art.º 41º do decreto-lei nº 248-B de 31.12.2008, que aprova o regime jurídico das federações desportivas.

Índice

Normas Específicas por Modalidade	4
1. Counter-Strike 2	4
2. League of Legends	7
3. Rocket League	10
4. Valorant	12

Normas Específicas por Modalidade

1. Counter-Strike 2

1.01. Condições de Participação

- 1.01.1. Cada clube FADU apenas pode inscrever uma equipa no Campeonato Nacional Universitário de Counter-Strike2.
- 1.01.2. Todas as equipas deverão ser compostas por 7 atletas, número mínimo, e 1 delegado (verificar tabela no regulamento de provas oficiais eFADU Nacionais).
- 1.01.3. O atleta deve ter uma única conta de jogo válida durante toda a competição, não podendo encontrar-se banida pela FADU, Steam e/ou FACEIT.

1.02. Duração dos Jogos

Torneios de Apuramento Winter e Spring splits	
Fase Regular	Fase de Grupos disputada em Round Robin em BO1
Playoff de Apuramento	Eliminatória simples em BO3. Final em BO5
eFADU Nacionais	
Fase Final	Disputada em eliminatórias simples em BO3. Final em BO5

1.03. Pontuação dos Jogos

- 1.03.1. Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa, por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	1 ponto
Derrota	0 pontos
Falta de comparência	0 pontos e derrota por 0 - 13

1.04. Procedimentos em Dia de Jogo

- 1.04.1. Até um prazo de 12 horas antes de cada jogo, o delegado da equipa deverá fazer a submissão de plantel na sala de Discord da eFADU, mencionando quem são os 5 jogadores principais, e os 2 substitutos prontos a assumir.
- 1.04.2. A equipa deve garantir que todos os jogadores estão no HUB da FACEIT da eFADU.
- 1.04.3. 10 minutos antes do início da hora marcada, os 5 jogadores e até 2 acompanhantes, devem estar presentes na sala de voz dedicada à equipa no discord da eFADU.
- 1.04.4. Assim que avisada pela produção da competição, a equipa deve dar queue na FACEIT.
- 1.04.5. Os bans dos mapas terão início 5 minutos antes da hora marcada de jogo numa plataforma fornecida pela organização, e deverão ser depois replicados na FACEIT.
- 1.04.6. Nas 24 horas subsequentes ao término do jogo cada delegado de equipa deverá preencher o relatório de jogo/incidências.

1.05. Normas do Jogo

- 1.05.1. Todos os atletas devem instalar a versão mais recente do jogo, aplicando-se as restrições que a Steam coloque sobre o jogo.

- 1.05.2. Os mapas oficiais competitivos do jogo à data do primeiro jogo da fase regular, serão os mapas garantidos para o resto da split;
- 1.05.3. As atualizações devem ser realizadas antes do início do jogo, caso contrário são aplicadas as penalizações associadas ao atraso de início de jogo.
- 1.05.4. Nas partidas à melhor de 1 (Bo1) a equipa que aparecer por cima ou na esquerda do calendário será a primeira a banir um mapa. Consecutivamente vão banir 6 mapas até conseguirem encontrar o decider, onde para decidir o side onde começar as equipas vão disputar um knife round, onde quem ganha o mesmo, escolhe o side onde começar. Nas partidas jogadas à melhor de 3 (Bo3) a equipa que aparecer por cima/esquerda na bracket deverá banir o primeiro mapa, seguido de um ban da segunda equipa, após isto, cada equipa escolhe um mapa, e posteriormente cada equipa ban um mapa. Nos mapas escolhidos, a equipa adversária escolhe o side onde quer começar, no último mapa, decider, a escolha do side é entregue ao vencedor de um knife round a acontecer antes do início do jogo no mesmo mapa.
- 1.05.5. A substituição de atletas entre mapas é permitida, devendo ser comunicado á organização até 5 minutos após o término do jogo anterior.
- 1.05.6. Após o final de cada partida as equipas deverão tirar um printscreen do resultado e inserir o resultado no discord enviando o printscreen como prova.
- 1.05.7. Os jogos devem todos ser jogados conforme o horário apresentado, não havendo lugar a adiamentos, exceto por decisão da organização.
- 1.05.8. Todos os jogos serão jogados na plataforma FACEIT à exceção dos jogos presenciais que poderão ser jogados em servidor dedicado.

1.06. Pausas Durante o Jogo

- 1.06.1. A opção de pausa apenas poderá ser utilizada durante *freeze* times.
- 1.06.2. Pausa Técnica:
 - 1.06.1.1. Caso se verifiquem problemas técnicos que impeçam a progressão normal da partida por parte de um atleta, tais como:
 - a. Problemas de ligação;
 - b. Problemas de hardware.
 - 1.06.1.2. Cada equipa dispõe de 10 minutos de pausa – timeout - ao longo de todo o encontro. Caso uma equipa ultrapasse esse tempo o encontro deve reatar no imediato.
 - 1.06.1.3. Em caso de necessidade de pausa técnica:
 - a. É obrigatório à equipa que o utilizou escrever no chat a palavra “TEC “ e a hora exata em que o mesmo foi utilizado (exemplo: TEC 16:33) e justificar o motivo da pausa através do chat do jogo. Após final do timeout a equipa deverá escrever no chat UNPAUSE seguido da hora atual em que o timeout foi retirado (exemplo UNPAUSE 16:43).
 - b. A equipa adversária terá a responsabilidade de tirar print do chat como prova do tempo de timeout utilizado no início e no final do mesmo
 - c. Uma equipa não pode remover um timeout e retomar o jogo sem confirmar que ambas as equipas se encontram prontas a jogar;
 - d. Caso um atleta não consiga recuperar do problema após o tempo regulamentar de 10 minutos a equipa adversária poderá ceder parte ou totalidade do seu tempo de timeout;
 - e. Após o término do período de timeout a partida poderá ser retomada desde que qualquer das equipas não tenha um número de atletas inferior a 4 (quatro);

- f. Caso o número de atletas seja inferior a 4 (quatro) será atribuída uma derrota por default à equipa em falta mediante apresentação das provas necessárias;
- g. Os atletas não podem comunicar entre si ou com terceiros durante um timeout técnico.

1.06.3. Pausa Tática

1.06.3.1. Cada equipa dispõe de 3 timeouts táticos de 30 segundos por mapa. Ao recorrer ao timeout tático:

- a. É obrigatório à equipa que o utilizou escrever no chat a palavra TAC;
- b. Após os 30 segundos de pausa será obrigatório as equipas retomarem a partida.

1.07. Critérios de Desempate

1.07.1. Em caso de empate de mais que uma equipa no mesmo grupo, a determinação das equipas melhores classificadas é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:

- a. Resultado obtido no jogo realizado entre as equipas em igualdade pontual;
- b. Diferença total de rondas no somatório de todos os jogos realizados no grupo;
- c. Total de rondas ganhas no somatório de todos os jogos realizados no grupo;
- d. Total de rondas perdidas no somatório de todos os jogos realizados no grupo;
- e. Após a aplicação sucessiva dos critérios anteriores as equipas ainda se encontrem empatadas, será então dado lugar à realização de jogos de desempate até que a situação fique resolvida, seguindo sempre novamente os critérios de desempate ao fim de cada ronda de desempates.

1.08. Atraso e/ ou Falta de Comparência

1.08.1. Em caso de atraso de uma equipa em jogo BO1, realizam-se os seguintes processos:

- a. Caso a equipa não esteja pronta para realizar o jogo na hora prevista, a mesma perde o direito a banir mapas, e a equipa adversária escolhe o mapa em que o jogo será jogado, tendo a equipa atrasada direito a escolher o lado em que começar;
- b. Caso haja um atraso superior a 5 minutos, a equipa perde também o direito de escolher o lado em que começar;
- c. Caso haja um atraso superior a 15 minutos, a equipa perde o jogo por falta de comparência.

1.08.2. Em caso de atraso de uma equipa em jogo BO3, realizam-se os seguintes processos:

- a. Caso a equipa não esteja pronta para realizar o jogo na hora prevista, a mesma perde o direito a banir mapas, e a equipa adversária escolhe o mapa em que o jogo será jogado, tendo a equipa atrasada direito a escolher os lados em que começar;
- b. Caso haja um atraso superior a 5 minutos, a equipa perde o direito à escolha do lado no primeiro jogo;
- c. Caso haja um atraso superior a 15 minutos, a equipa perde o primeiro jogo por falta de comparência;
- d. Caso haja um atraso superior a 20 minutos, a equipa perde o direito à escolha do lado no segundo jogo;
- e. Caso haja um atraso superior a 30 minutos, a equipa perde o segundo jogo por falta de comparência.

1.08.3. Em caso de atraso de uma equipa em jogo BO5, realizam-se os seguintes processos:

- a. Caso a equipa não esteja pronta para realizar o jogo na hora prevista, a mesma perde o direito a banir mapas, e a equipa adversária escolhe o mapa em que o jogo será jogado, tendo a equipa atrasada direito a escolher os lados em que começar;
- b. Caso haja um atraso superior a 5 minutos, a equipa perde o direito à escolha do lado no primeiro jogo;
- c. Caso haja um atraso superior a 15 minutos, a equipa perde o primeiro jogo por falta de comparência;
- d. Caso haja um atraso superior a 20 minutos, a equipa perde o direito à escolha do lado no segundo jogo;

- e. Caso haja um atraso superior a 30 minutos, a equipa perde o segundo jogo por falta de comparência;
- f. Caso haja um atraso superior a 35 minutos, a equipa perde o direito à escolha do lado no terceiro jogo;
- g. Caso haja um atraso superior a 45 minutos, a equipa perde o terceiro jogo por falta de comparência.

2. League of Legends

2.01. Condições de Participação

- 2.01.1. Cada clube FADU apenas pode inscrever uma equipa no Campeonato Nacional Universitário de League of Legends.
- 2.01.2. Toda as equipas deverão ser compostas por 7 atletas, número mínimo, e 1 delegado (verificar tabela no regulamento de provas oficiais eFADU Nacionais).
- 2.01.3. Para participar no eFADU Nacional, o atleta deve ter uma conta que esteja pelo menos no nível 30 e capaz de jogar no modo de jogo: Tournament Draft.
- 2.01.4. O atleta deve ter uma única conta de jogo válida durante toda a competição não podendo encontrar-se banida pela FADU e/ou Riot Games.
- 2.01.5. A cada conta é atribuído um Summoner ID único. Esta conta é vinculativa ao atleta, não podendo ser trocada após ter sido inscrita.

2.02. Duração dos Jogos

Torneos de Apuramento Winter e Spring splits	
Fase Regular	Fase de Grupos disputada em Round Robin em BO1
Playoff de Apuramento	Eliminatória simples em BO3. Final em BO5
eFADU Nacionais	
Fase Final	Disputada em eliminatórias simples em BO3. Final em BO5

2.03. Pontuação dos Jogos

- 2.03.1. Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa, por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	1 ponto
Derrota	0 pontos

2.04. Procedimentos em Dia de Jogo

- 2.04.1. Até um prazo de 12 horas antes de cada jogo, o delegado da equipa deverá fazer a submissão de plantel na sala de discord da eFADU, mencionando quem são os 5 jogadores principais, e os 2 substitutos prontos a assumir.
- 2.04.2. 10 minutos antes do início da hora marcada, os 5 jogadores e até 2 acompanhantes, devem estar presentes na sala de voz dedicada à equipa no discord da eFADU.
- 2.04.3. Nos 10 minutos anteriores da hora oficial de jogo, será enviado no discord o nome e password do lobby de jogo, aos quais o jogadores devem aceder para realizar o jogo;
- 2.04.4. Assim que avisada pela produção da competição, o dono do lobby deve iniciar a partida;

- 2.04.5. No lobby, os jogadores devem estar dispostos pela teórica ordem de top até support (de cima para baixo)
- 2.04.6. Os picks e bans são feitos inteiramente dentro do jogo, sem recurso a programas externos;
- 2.04.7. Nas 24 horas subsequentes ao término do jogo cada delegado de equipa deverá preencher o relatório de jogo/incidências.

2.05. Normas do Jogo

- 2.05.1. Todos os atletas devem instalar a versão mais recente do jogo, aplicando-se todas as restrições que a Riot Games coloque sobre o jogo.
- 2.05.2. As atualizações devem ser realizadas antes do início do jogo, caso contrário são aplicadas as penalizações associadas ao atraso de início de jogo.
- 2.05.3. Nas partidas à melhor de 1 (Bo1) a equipa que aparecer por cima ou na esquerda do calendário jogará blue side. Nas partidas jogadas à melhor de 3 (Bo3) a equipa que aparecer por cima na bracket escolherá o side no primeiro jogo. Após o primeiro jogo, a equipa vencida escolherá o side a jogar no jogo seguinte dentro dessa série.
- 2.05.4. Os jogos devem ser jogados utilizando o modo Tournament Draft. O jogo apenas pode ser jogado em outro modo com autorização da organização.
- 2.05.5. Todos os jogos serão realizados no mapa Summoner's Rift no patch atual do jogo, aplicando-se as possíveis restrições que a Riot Games coloque sobre o jogo.
- 2.05.6. A substituição de atletas entre jogos é permitida, mediante aviso até 5 minutos após o término do jogo anterior;
- 2.05.7. Após o final de cada partida as equipas deverão tirar um printscreen do resultado e inserir o resultado no discord enviando o printscreen como prova.
- 2.05.8. Os jogos devem todos ser jogados conforme o horário apresentado, não havendo lugar a adiamentos, exceto por decisão da organização.

2.06. Pausas Durante o Jogo

- 2.06.1. Todas as equipas têm direito a 15 minutos de pausa por jogo. Caso uma equipa ultrapasse esse tempo o encontro deve reatar no imediato.
- 2.06.2. Caso os 15 minutos de pausa técnica de uma equipa esgotem, a outra pode ceder parte ou o total dos seus 15 minutos.
- 2.06.3. No final do período designado para pausa, uma equipa poderá prosseguir com quaisquer atletas em jogo desde que o seu número total não seja menor que quatro (4).
- 2.06.4. Caso uma equipa após o período de pausa que lhe for concedido não se encontre com um número de atletas em concordância com o ponto anterior, será atribuída a essa equipa uma derrota por default.

2.07. Critérios de Desempate

- 2.07.1. Em caso de empate de mais que uma equipa no mesmo grupo, a determinação das equipas melhores classificadas é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
 - a. Resultado obtido no jogo realizado entre as equipas em igualdade pontual;
 - b. Realização de um jogo de desempate;

- c. Caso ainda haja empate após um jogo de desempate, serão consideradas as vitórias mais rápidas para atribuição de classificação prioritária;
- d. Se ainda assim existirem empates, voltam-se a repetir os processos até ser encontrado um fator que desempate as classificações.

2.08. Atraso e/ ou Falta de Comparência

2.08.1. Em caso de atraso de uma equipa em jogo BO1, realizam-se os seguintes processos:

- a. Caso a equipa não esteja pronta para realizar o jogo na hora prevista, a equipa adversária ganha o direito a escolher o lado em que começar;
- b. Caso haja um atraso superior a 5 minutos, a equipa perde também o direito ao primeiro ban;
- c. Caso haja um atraso superior a 10 minutos, a equipa perde também o direito ao segundo ban;
- d. Caso haja um atraso superior a 15 minutos, a equipa perde o jogo por falta de comparência.

2.08.2. Em caso de atraso de uma equipa em jogo BO3, realizam-se os seguintes processos:

- a. Caso a equipa não esteja pronta para realizar o jogo na hora prevista, a equipa adversária ganha o direito a escolher o lado em que começar o primeiro jogo;
- b. Caso haja um atraso superior a 5 minutos, a equipa perde também o direito ao primeiro ban do primeiro jogo;
- c. Caso haja um atraso superior a 10 minutos, a equipa perde também o direito ao segundo ban do primeiro jogo;
- d. Caso haja um atraso superior a 15 minutos, a equipa perde o primeiro jogo por falta de comparência e a equipa adversária ganha o direito de escolher de que lado começar no segundo jogo;
- e. Caso haja um atraso superior a 20 minutos, a equipa perde o primeiro ban do segundo jogo;
- f. Caso haja um atraso superior a 25 minutos, a equipa perde o segundo ban do segundo jogo;
- g. Caso haja um atraso superior a 30 minutos, a equipa perde o segundo jogo por falta de comparência.

2.08.3. Em caso de atraso de uma equipa em jogo BO5, realizam-se os seguintes processos:

- a. Caso a equipa não esteja pronta para realizar o jogo na hora prevista, a equipa adversária ganha o direito a escolher o lado em que começar;
- b. Caso haja um atraso superior a 5 minutos, a equipa perde também o direito ao primeiro ban do primeiro jogo;
- c. Caso haja um atraso superior a 10 minutos, a equipa perde também o direito ao segundo ban do primeiro jogo;
- d. Caso haja um atraso superior a 15 minutos, a equipa perde o primeiro jogo por falta de comparência e a equipa adversária ganha o direito de escolher de que lado começar no segundo jogo;
- e. Caso haja um atraso superior a 20 minutos, a equipa perde o primeiro ban do segundo jogo;
- f. Caso haja um atraso superior a 25 minutos, a equipa perde o segundo ban do segundo jogo;
- g. Caso haja um atraso superior a 30 minutos, a equipa perde o segundo jogo por falta de comparência e a equipa adversária ganha o direito de escolher em que lado começar o terceiro jogo;
- h. Caso haja um atraso superior a 35 minutos, a equipa perde o primeiro ban do terceiro jogo;
- i. Caso haja um atraso superior a 40 minutos, a equipa perde o segundo ban do terceiro jogo;
- j. Caso haja um atraso superior a 45 minutos, a equipa perde o terceiro jogo por falta de comparência.

3. Rocket League

3.01. Condições de Participação

- 3.01.1. Cada clube FADU apenas pode inscrever uma equipa no Campeonato Nacional Universitário de League of Legends.
- 3.01.2. Toda as equipas deverão ser compostas por 4 atletas, número mínimo, e 1 delegado (verificar tabela no regulamento de provas oficiais eFADU Nacionais).
- 3.01.3. O atleta deve ter uma única conta de jogo válida durante toda a competição, não podendo encontrar-se banida pela FADU, e/ou EPIC Games e/ou Steam.

3.02. Duração dos Jogos

Torneios de Apuramento Winter e Spring splits	
Fase Regular	Fase de Grupos disputada em Round Robin em BO5.
Playoff de Apuramento	Eliminatória simples em BO7.
eFADU Nacionais	
Fase Final	Disputada em eliminatórias simples em BO7.

3.03. Pontuação dos Jogos

- 3.03.1. Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa, por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	1 ponto
Derrota	0 pontos
Falta de comparência	0 pontos e derrota por 0 – 3

3.04. Procedimentos em Dia de Jogo

- 3.04.1. Até um prazo de 12 horas antes de cada jogo, o delegado da equipa deverá fazer a submissão de plantel na sala no discord FADU, mencionado quem são os 3 jogadores principais e quem são os substitutos prontos a assumir no jogo.
- 3.04.2. 10 minutos antes do início da hora marcada, os 3 jogadores e até 1 acompanhante devem estar presentes na sala de voz dedicada à equipa;
- 3.04.3. Nos 10 minutos anteriores à hora oficial do jogo, será enviado no discord o nome e password do lobby de jogo, ao qual os jogadores devem aceder para realizar o jogo;
- 3.04.4. Os jogos devem ser começados unicamente quando for dada expressa autorização por parte da produção da competição no discord;
- 3.04.5. Nas 24 horas subsequentes ao término do jogo cada delegado de equipa deverá preencher o relatório de jogo/incidências.

3.05. Normas do Jogo

- 3.05.1. Todos os atletas devem instalar a versão mais recente do jogo, aplicando-se todas as restrições que a Psyonix coloque sobre o jogo.
- 3.05.2. As atualizações devem ser realizadas antes do início do jogo, caso contrário são aplicadas as penalizações associadas ao atraso de início de jogo.
- 3.05.3. As partidas serão disputadas através de partidas privadas no mapa “DFH Stadium”.

- 3.05.4. A organização é responsável por criar o lobby e enviar as informações do mesmo às equipas pelo discord;
- 3.05.5. É da responsabilidade da organização confirmar que todas as configurações se encontram corretas antes de iniciarem a partida. Se por acaso as configurações não forem as corretas e ninguém reclamar até ao final do primeiro jogo, as regras mantêm-se até ao final da série;
- 3.05.6. A substituição de atletas entre jogos não é permitida;
- 3.05.7. Após o final de cada partida as equipas deverão tirar um printscreen do resultado e inserir o resultado no discord enviando o printscreen como prova.
- 3.05.8. Os jogos devem todos ser jogados conforme o horário apresentado, não havendo lugar a adiamentos, exceto por decisão da organização.

3.06. Pausas Durante o Jogo

- 3.06.1. Não são permitidas pausas durante jogos durante fases online, apenas durante fases presenciais, e só por questões técnicas, da quais cada equipa aufere 10 minutos para pausa.
- 3.06.2. Caso a pausa de uma equipa esgote, a equipa adversária pode ceder total ou parcialmente os seus 10 minutos.
- 3.06.3. Pausas entre jogos não são permitidas a não ser que exista algum problema técnico para se resolver, as regras de tempos mantêm-se.
- 3.06.4. Após o término do período de pausa técnica, a partida poderá ser retomada desde que qualquer das equipas não tenha um número de atletas inferior a 2 (dois).
- 3.06.5. Caso o número de atletas seja inferior a 2 (dois) será atribuída uma derrota por default à equipa em falta mediante apresentação de provas.
- 3.06.6. Durante as pausas os jogadores não podem comunicar entre si ou com terceiro

3.07. Critérios de Desempate

- 3.07.1. Em caso de empate de mais que uma equipa no mesmo grupo, a determinação das equipas melhores classificadas é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
 - a. Resultado obtido no jogo realizado entre as equipas em igualdade pontual;
 - b. Diferença total de rondas no somatório de todos os jogos realizados no grupo;
 - c. Total de rondas ganhas no somatório de todos os jogos realizados no grupo;
 - d. Total de rondas perdidas no somatório de todos os jogos realizados no grupo;
 - e. Após a aplicação sucessiva dos critérios anteriores as equipas ainda se encontrem empatadas, então terá lugar à realização de um jogo de desempate entre ambas.
 - f. Caso o empate seja entre várias equipas e nada resolva, volta-se a reaplicar os critérios de desempate por ordem aqui descrita.

3.08. Atraso e/ ou Falta de Comparência

- 3.08.1. Caso uma equipa se atrase mais de 15 minutos, perderá a série por falta de comparência.

4. Valorant

4.01. Condições de Participação

- 4.01.1. Cada clube FADU apenas pode inscrever uma equipa no Campeonato Nacional Universitário de League of Legends.
- 4.01.2. Toda as equipas deverão ser compostas por 7 atletas, número mínimo, e 1 delegado (verificar tabela no regulamento de provas oficiais eFADU Nacionais).
- 4.01.3. O atleta deve ter uma única conta de jogo válida durante toda a competição, não podendo encontrar-se banida pela FADU e/ou Riot Games.

4.02. Duração dos Jogos

Torneios de Apuramento Winter e Spring splits	
Fase Regular	Fase de Grupos disputada em Round Robin em BO1
Playoff de Apuramento	Eliminatória simples em BO3. Final em BO5
eFADU Nacionais	
Fase Final	Disputada em eliminatórias simples em BO3. Final em BO5

4.03. Pontuação dos Jogos

- 4.03.1. Sempre que se aplique, a pontuação atribuída a cada equipa, por jogo, segundo o resultado obtido, é a seguinte:

Vitória	1 ponto
Derrota	0 pontos
Falta de comparência	0 pontos e derrota por 0 – 13

4.04. Procedimentos em Dia de Jogo

- 4.04.1. Até um prazo de 12 horas antes de cada jogo, o delegado da equipa deverá fazer a submissão de plantel na sala no discord FADU, identificando os 5 jogadores principais, e os substitutos prontos a assumir;
- 4.04.2. 10 minutos antes do início da hora marcada, os 5 jogadores e até 2 acompanhantes devem estar presentes na sala de voz dedicada à equipa no discord;
- 4.04.3. Nos 10 minutos anteriores à hora oficial de jogo, será enviado para o discord o código de lobby que os jogadores devem usar para se juntarem à partida;
- 4.04.4. Os bans dos mapas serão feitos numa plataforma fornecida pela organização, 5 minutos antes da hora oficial do jogo;
- 4.04.5. Os jogos serão começados pela organização assim que possível após a hora de jogo oficial;
- 4.04.6. Nas 24 horas subsequentes ao término do jogo cada delegado de equipa deverá preencher o relatório de jogo/incidências.

4.05. Normas do Jogo

- 4.05.1. Todos os atletas devem instalar a versão mais recente do jogo, aplicando-se todas as restrições que a Riot Games coloque sobre o jogo.
- 4.05.2. Os mapas oficiais competitivos do jogo á data do primeiro jogo da fase regular, serão os mapas garantidos até ao término da split.

- 4.05.3. As atualizações devem ser realizadas antes do início do jogo, caso contrário são aplicadas as penalizações associadas ao atraso de início de jogo.
- 4.05.4. Nas partidas à melhor de 1 (Bo1) a equipa que aparecer por cima ou na esquerda do calendário será a primeira a banir um mapa. Consecutivamente vão banir 6 mapas até encontrar o decider, onde a equipa da direita/baixo escolherá o side onde pretende iniciar o jogo. Nas partidas jogadas à melhor de 3 (Bo3) a equipa que aparecer por cima/esquerda na bracket deverá banir o primeiro mapa, seguido de um ban da segunda equipa, após isto, cada equipa escolhe um mapa e, posteriormente cada equipa ban um mapa. Nos mapas escolhidos, a equipa adversária escolhe o side em que quer começar, no último mapa, decider, é a equipa da direita/baixo que escolhe o side.
- 4.05.5. A substituição de atletas entre jogos é permitida, devendo comunicado até 5 minutos após o término do jogo anterior;
- 4.05.6. Após o final de cada partida as equipas deverão tirar um printscreen do resultado e inserir o resultado no discord enviando o printscreen como prova.
- 4.05.7. Os jogos devem todos ser jogados conforme o horário apresentado, não havendo lugar a adiamentos, exceto por decisão da Organização.

4.06. Pausas Durante o Jogo

- 4.06.1. Pausa técnica:
 - 4.06.1.1. Caso se verifiquem problemas técnicos que impeçam a progressão normal da partida por parte de um jogador tais como:
 - a. Problemas de ligação;
 - b. Problemas de hardware.
 - 4.06.1.2. Cada equipa dispõe de 10 minutos de pausa – *timeout* - ao longo de todo o encontro. Caso uma equipa ultrapasse esse tempo o encontro deve reatar no imediato.
 - 4.06.1.3. Em caso de necessidade de pausa técnica:
 - a. É obrigatório à equipa que o utilizou escrever no chat a palavra “TEC “ e a hora exata em que o mesmo foi utilizado (exemplo: TEC 16.33) e justificar o motivo da pausa através do chat do jogo. Após final do timeout a equipa deverá escrever no chat UNPAUSE seguido da hora atual em que o timeout foi retirado (exemplo UNPAUSE 16:43).
 - b. A equipa adversária terá a responsabilidade de tirar print do chat como prova do tempo de timeout utilizado no início e no final do mesmo
 - c. Uma equipa não pode remover um timeout e retomar o jogo sem confirmar que ambas as equipas se encontram prontas a jogar;
 - d. Caso um atleta não consiga recuperar do problema após o tempo regulamentar de 10 minutos a equipa adversária poderá ceder parte ou totalidade do seu tempo de timeout;
 - e. Após o término do período de timeout a partida poderá ser retomada desde que qualquer das equipas não tenha um número de atletas inferior a 4 (quatro);
 - f. Caso o número de atletas seja inferior a 4 (quatro) será atribuída uma derrota por default à equipa em falta mediante apresentação de provas;
 - g. Os atletas não podem se comunicar entre si durante um timeout técnico.
- 4.06.2. Pausa Tática
 - 4.06.2.1. São permitidos os timeouts definidos pelo próprio jogo durante as partidas.

4.07. Critérios de Desempate

- 4.07.1. Em caso de empate de mais que uma equipa no mesmo grupo, a determinação das equipas melhores classificadas é efetuada pela aplicação sucessiva dos seguintes critérios:
- Resultado obtido no jogo realizado entre as equipas em igualdade pontual;
 - Diferença total de rondas no somatório de todos os jogos realizados no grupo;
 - Total de rondas ganhas no somatório de todos os jogos realizados no grupo;
 - Total de rondas perdidas no somatório de todos os jogos realizados no grupo;
 - Após a aplicação sucessiva dos critérios anteriores as equipas ainda se encontrem empatadas, então terá lugar à realização de um jogo de desempate entre ambas;
 - Se ainda assim existir um empate, serão repetidos os critérios de desempate, até o mesmo ser encontrado.

4.08. Atraso e/ ou Falta de Comparência

- 4.08.1. Em caso de atraso de uma equipa em jogo BO1, realizam-se os seguintes processos:
- Caso a equipa não esteja pronta para realizar o jogo na hora prevista, a mesma perde o direito a banir mapas, e a equipa adversária escolhe o mapa em que o jogo será jogado, tendo a equipa atrasada direito a escolher o lado em que começar;
 - Caso haja um atraso superior a 5 minutos, a equipa perde também o direito de escolher o lado em que começar;
 - Caso haja um atraso superior a 15 minutos, a equipa perde o jogo por falta de comparência.
- 4.08.2. Em caso de atraso de uma equipa em jogo BO3, realizam-se os seguintes processos:
- Caso a equipa não esteja pronta para realizar o jogo na hora prevista, a mesma perde o direito a banir mapas, e a equipa adversária escolhe o mapa em que o jogo será jogado, tendo a equipa atrasada direito a escolher os lados em que começar;
 - Caso haja um atraso superior a 5 minutos, a equipa perde o direito à escolha do lado do primeiro jogo;
 - Caso haja um atraso superior a 15 minutos, a equipa perde o primeiro jogo por falta de comparência;
 - Caso haja um atraso superior a 20 minutos, a equipa perde o direito à escolha do lado do segundo jogo;
 - Caso haja um atraso superior a 30 minutos, a equipa perde o segundo jogo por falta de comparência.
- 4.08.3. Em caso de atraso de uma equipa em jogo BO5, realizam-se os seguintes processos:
- Caso a equipa não esteja pronta para realizar o jogo na hora prevista, a mesma perde o direito a banir mapas, e a equipa adversária escolhe o mapa em que o jogo será jogado, tendo a equipa atrasada direito a escolher os lados em que começar;
 - Caso haja um atraso superior a 5 minutos, a equipa perde o direito à escolha do lado do primeiro jogo;
 - Caso haja um atraso superior a 15 minutos, a equipa perde o primeiro jogo por falta de comparência;
 - Caso haja um atraso superior a 20 minutos, a equipa perde o direito à escolha do lado do segundo jogo;
 - Caso haja um atraso superior a 30 minutos, a equipa perde o segundo jogo por falta de comparência;
 - Caso haja um atraso superior a 35 minutos, a equipa perde o direito à escolha do lado do terceiro jogo;
 - Caso haja um atraso superior a 45 minutos, a equipa perde o terceiro jogo por falta de comparência.