



Torneio LALOL (Liga Assembly de League Of Legends)

1. Regras Gerais

- 1.1. Todas as equipas têm de possuir um capitão, o qual é aluno da assembly, não sendo obrigatório para os outros membros da equipa serem assemblies.
- 1.2. As equipas necessitam de 5 jogadores mínimo, mas podem ter até dois jogadores suplentes
- 1.3. Uma equipa que se inscreva compromete-se a participar até ao final da temporada
- 1.4. O capitão da equipa deve realizar o torneio na assembly, podendo trazer o seu teclado, headset e rato. (?)
- 1.5. Não é permitido qualquer tipo de cheats/hacks, tendo os participantes de se comprometer a obedecer ao Summoners Code
- 1.6. A pré inscrição deve ser feita através do link (introduzir link), é necessário enviar um email para esports@assembly.pt com o nome da equipa e nome do capitão para ser aceite.
- 1.7. Para oficializar a inscrição e a participação no torneio é pedido ao capitão e á sua equipa que se desloquem á assembly, para uma sessão fotográfica e discussão com a organização.
- 1.8. Se não for possível a qualquer membro a deslocação é necessário comprovar a identidade e local de residência como sendo Portugal.
- 1.9. A assembly guarda o direito de poder revogar uma inscrição ou participação de um membro a qualquer momento
- 1.10. As equipas não devem alterar membros durante a duração da temporada, podendo trocá-los, no entanto, por suplentes como desejado, se assim o capitão aprovar, é por isso recomendado o uso de suplentes.

1.11. A maior parte da comunicação será efetuada pela Discord da assembly, pelo que se pede que os jogadores se juntem a esta, processo que será efetuado na inscrição presencial.

1.12. É permitida a inscrição em mais que uma liga à mesma equipa.

2. Calendário e Sistema de:

2.1. O campeonato está dividido em duas fases: uma primeira onde todas as equipas jogam contra todas as equipas duas vezes à melhor de um; uma segunda onde as duas equipas em primeiro lugar jogam um à melhor de três, para decidir o campeão.

2.2. Uma vitória vale um ponto, uma derrota não vale pontos, e empates são impossíveis.

2.3. O calendário dos jogos é colocado com um mês de avanço tanto na discord como no site da assembly e no toornament da liga.

2.4. Se por alguma razão houver um empate em termos de pontuação para decidir quem compete no Bo3 serão realizados tiebreakers no final da temporada normal.

3. Regulamento League Of Legends:

3.1. É realizada uma chamada 15 minutos antes do jogo, onde pelo menos 80% da equipa inclusive os capitães têm de estar presentes na chamada da discord senão é contada como falta de presença

3.2. É obrigatório ter todos os jogadores prontos e no lobby aos 5 minutos senão é contada como falta de presença

3.3. Uma falta de presença implica a perda do jogo para a equipa em falta e o cancelamento do mesmo, pelo que é pedido às equipas que tenham o cuidado de estar preparadas com tempo.

3.4. É proibido falar com outras pessoas fora do jogo durante o decorrer do mesmo, podendo levar a desqualificação e a perda do jogo se esta regra for quebrada.

3.5. O formato do torneio será o formato oficial, 3 bans, 3 picks, 2 bans, 2 picks.

3.6. A equipa da casa escolhe em que lado do mapa deseja jogar 15 minutos antes do jogo (Blue side ou Red side)

3.7. Os picks e os bans começam à hora do jogo.

3.8. Uma equipa só pode pedir uma pausa se houver uma razão válida, e se esta poder ser comprovada pela assembly, senão irá causar uma desqualificação.

3.9. Dodging picks and bans também levará a uma desqualificação se não tiver uma razão de maior (exemplo: problemas do cliente).

3.10. Se o jogo for interrompido a meio por razões de força maior caberá a organização decidir se umas das equipas ganha, por mostrar uma vantagem esmagadora sobre a outra, ou se o jogo será reagendado

4. Regulamento CounterStrike

3.1. É realizada uma chamada 20 minutos antes do jogo, onde pelo menos 80% da equipa inclusive os capitães têm de estar presentes na chamada da discord senão é contada como falta de presença

3.2. É obrigatório ter todos os jogadores prontos e no lobby aos 10 minutos senão é contada como falta de presença

- 3.3. Uma falta de presença implica a perda do jogo para a equipa em falta e o cancelamento do mesmo, pelo que é pedido às equipas que tenham o cuidado de estar preparadas com tempo.
- 3.4. É proibido falar com outras pessoas fora do jogo durante o decorrer do mesmo, podendo levar a desqualificação e a perda do jogo se esta regra for quebrada.
- 3.5. A escolha de mapas é feita de entre os seguintes mapas:
a)De_vertigo; b)De_inferno; c)De_dust2; d)De_overpass; e)De_train; f)De_mirage; g)De_nuke;
- 3.5. É realizada a escolha de mapas, em B01 no dia anterior ao torneio, onde ambos os capitões o fazem da seguinte forma(Sendo o Capitão 1 o da equipa que joga em casa):
a) Capitão 1 retira um mapa.
b) Capitão 2 retira um mapa.
c) Capitão 1 retira um mapa.
d) Capitão 2 retira um mapa.
e) Capitão 1 retira um mapa.
f) Capitão 2 retira um mapa. Jogando-se então o jogo no mapa que sobra.
- 3.5.1.Em caso de Bo3 Realiza-se como se segue:
a) Equipa de seed inferior retira um mapa.
b) Equipa de seed superior retira um mapa.
c) Equipa de seed inferior escolhe primeiro mapa.
d) Equipa de seed superior escolhe o side do primeiro mapa.
e) Equipa de seed superior escolhe segundo mapa.
f) Equipa de seed inferior escolhe o side do segundo mapa.
g) Equipa de seed inferior retira um mapa.
h) Equipa de seed superior retira um mapa.
i) O mapa que sobrar será o terceiro mapa, com o lado inicial decidido por um roll de dado.
- 3.6. O lado de início é escolhido pela equipa da casa.
- 3.7. Sidas do jogo, quer leva á derrota da equipa ou não, mas não serão permitidos bots.
- 3.8. Cada Equipa pode pedir uma pausa técnica por jogo, no entanto se houver problemas fora do controlo do jogador o jogo será pausado se estes puderem ser resolvidos celeremente.
- 3.9. O formato de jogo é como se segue:
a) 30 rondas no total;
b) 15 rondas em cada side;
c) Cada ronda tem a duração de 1 minuto e 55 segundos.
d) Cada ronda tem um freeze time de 16 segundos.
e) Em caso de empate ao fim de 30 rondas, será jogado um Overtime de 6 rondas para determinar o vencedor.
i) Cada side inicia o overtime com 10000\$ de economia.
ii) O overtime será repetido até que seja encontrado um vencedor.
- 3.10. O jogo será dado como terminado quando A) uma das equipas chegar a 15 rondas ganhas antes da outra. B)Quando uma das equipas ganhar o overtime se este ocorrer.

A ASSEMBLY GUARDA O DIREITO DE ALTERAR, CRIAR OU ELIMINAR QUALQUER UMA DESTAS REGRAS DURANTE A DURAÇÃO DO TORNEIO, SEM POR ISSO TER DE SE JUSTIFICAR.