



RETAKE

LIVRO DE REGRAS

◆ O M E N

WORTEN
GAMING

Índice

1. Informação Geral
2. Requisitos de Inscrição/Participação
3. Calendário
4. Procedimento dos Jogos
5. Condutas
6. Conteúdo, Direitos de Som e Imagem
7. Patrocínios
8. Desportivismo
9. Tratamento de dados
10. Aviso

1.

Informação Geral

A Competição

Participação Obrigatória

Divulgação das Equipas
Participantes**1.1. A Competição**

1.1.1. Considera-se o Circuito RETAKE como sendo uma competição para o jogo Counter-Strike:Global Offensive, consistindo este em Qualificadores, Fases Regulares, Playoffs e Grande Final.

1.1.2. O qualificador fechado irá apurar as 5 equipas regulares da Competição, sendo que a equipa vencedora da temporada anterior se encontra automaticamente convidada. Todos os restantes qualificadores irão determinar quais as equipas que se juntam em determinada Fase/Ronda (TAKE #).

1.1.3. Há a possibilidade de as equipas terem de se deslocar a um evento ao vivo para a fase de Playoffs.

1.1.4. A Grande Final irá ter presente as equipas vencedoras de cada Temporada do ano de 2021, num total de duas equipas.

1.2. Participação Obrigatória

1.2.1. A participação na Competição é obrigatória para as equipas que para ela se tenham inscrito e qualificado.

1.2.2. O não cumprimento da participação obrigatória pode levar à exclusão da equipa e/ou jogadores e consequente proibição de inscrição em edições posteriores.

1.2.3. Qualquer participação na Competição está sujeita à aceitação e cumprimento do seu regulamento.

1.3. Divulgação das Equipas Participantes

1.3.1. A Administração da Competição divulgará atempadamente por escrito e/ou através das plataformas oficiais, num período no máximo até 5 dias antes da competição começar, a participação definitiva entre as equipas participantes.



1.

Informação Geral

Streaming

Prémios

Desqualificações

1.4. Streaming

1.4.1. Todos os direitos de transmissão da competição pertencem à Hyped, Lda e Gamers Media.

1.4.2. Não é permitida qualquer transmissão individual/externa à Competição dos jogos de toda a competição, com exceção das autorizadas pela organização.

1.4.3. Os dias pré-definidos para a transmissão da Competição poderão ser alterados pela organização, se necessário.

1.4.4. Nenhuma equipa e/ou jogador poderá negar a transmissão dos seus jogos por parte da organização da Competição.

1.5. Prémios

1.5.1. Após término do evento, as equipas vencedoras serão contactadas por parte da organização do evento. A entrega dos prémios está sujeita à emissão de fatura/recibo por parte das equipas vencedoras, acrescido do imposto legal em vigor em Portugal. Após receção da respetiva fatura/recibo os prémios são pagos até 90 dias de calendário a contar desta data.

1.5.2. A emissão dos documentos deve ser efetuado até 31 de Dezembro de 2021, caso contrário, as equipas perdem direito ao pagamento do prémio.

1.6. Desqualificações

1.6.1. Para além dos pontos anunciados, a administração reserva o direito de desqualificar qualquer equipa em caso de 'foul play', nomeadamente na verificação de utilização de cheats/third-party software ou mesmo em caso de utilização repetida de 'exploits'.

1.6.2. É proibida a utilização de ringers ou a partilha de contas. Poderão ser punidos pela partilha de conta e poderá levar à desqualificação da equipa em representação pelo jogador. A organização reserva-se no direito de realizar verificação de IPs aos jogadores no decorrer da Competição, antes e no fim dos jogos.

1.7. Outros

1.7.1. Todas as questões omissas neste regulamento serão resolvidas pela organização, sendo o dever desta de comunicar todas e qualquer alterações com as equipas e jogadores.

1.7.2. A organização da Competição vê-se no direito de deliberar sobre as situações omissas neste regulamento, ajustando-o em concordância após dita deliberação.

1.7.3. A organização é SOBERANA na tomada de decisões, perante regras que não sejam válidas ou impraticáveis na sua parcialidade ou totalidade, agindo de acordo para manter o bem-estar da Competição.

1.7.4. O conteúdo dos protestos e conversas com a administração da Competição são confidenciais. A partilha sem consentimento deste conteúdo é estritamente proibido e pode incorrer numa infracção grave caso o façam.

1.7.5. Podem consultar o **Livro de Penalizações** aqui: <http://hyped.at/retake-livropenalizacoes>

1.7.6. Podem consultar o **Livro Competitivo** aqui: <http://hyped.at/retake-livrocompetitivo>

2.

**Requisitos de
Inscrições/Participação**

Requisitos de Participação
Individual

Requisitos de Participação
Colectiva

2.1. Requisitos de Participação Individual

- 2.1.1. Pertencer a uma equipa, associação, empresa, ou outra, identificada como sendo portuguesa para participar na Competição;
- 2.1.2. Apenas podem participar equipas com NIPC válido, ou que escolham um representante (jogador/capitão) com um NIF;
- 2.1.3. Ter uma idade mínima de 16 anos ou no caso de serem menores de 16, devem preencher uma declaração de autorização parental para participação.
- 2.1.4. Ter nacionalidade Portuguesa ou 2ª nacionalidade Portuguesa de acordo com a Lei da Nacionalidade ou ter nacionalidade não portuguesa mas ter residência em Portugal comprovada por algum documento que indique a residência fiscal.
 - 2.1.4.1. Jogadores portugueses que residam no estrangeiro terão de enviar comprovativo de nacionalidade.
- 2.1.5. Um jogador não poderá participar na Competição, inscrito em duplicado, sendo com a sua conta principal e/ou com uma conta smurf (segunda conta ou outra que não a sua principal).
- 2.1.6. O nome da equipa ou jogador, poderá ter de ser aprovado pela organização.
- 2.1.7. O staff da Competição, qualquer que seja a sua função, não poderá participar em qualquer nesta Competição.

2.2. Requisitos de Participação Colectiva

- 2.2.1. Considera-se como equipa portuguesa qualquer equipa que contenha no seu alinhamento um número maioritário de jogadores de nacionalidade Portuguesa ou 2ª nacionalidade Portuguesa de acordo com a Lei da Nacionalidade.
- 2.2.2. Uma equipa não necessita de estar ligada a uma associação ou empresa.
 - 2.2.2.1. Equipas que não estejam ligadas a associações ou empresas, para que esta assuma as suas responsabilidades, deverão eleger um membro da equipa para assumir esse papel.
- 2.2.3. Cada equipa de poderá conter um máximo de 2 jogadores estrangeiros (jogador que não possua nacionalidade Portuguesa, em 1ª ou 2ª instância.

3.

Calendário

3.1. A Competição irá decorrer entre Setembro e Dezembro de 2021.

3.2. Os primeiros Qualificadores Abertos irão decorrer em Setembro e Outubro de 2021.

3.3. As Fases Regulares, ou TAKE #, irão decorrer entre Outubro e Novembro

3.4. Os Playoffs irão decorrer em Novembro de 2021.

3.5. A Grande Final irá decorrer em Dezembro de 2021.

3.6. A Administração poderá, em caso de força maior e em circunstâncias excepcionais, devidamente justificadas, prorrogar o termo da época desportiva, assim como expandir ou diminuir a sua duração ou suspender total ou parcialmente a Competição.

3.7. O calendário dos jogos de cada equipa será determinado pela Administração, ou Plataforma da Competição, e através do DRAFT. O calendário será gerado após se terem identificado todas as equipas qualificadas para a Competição e este será divulgado por escrito e/ou através das plataformas oficiais.

3.8. Todos os pedidos de alteração de data e hora de jogos devem ser dirigidos à Organização antecipadamente. Esse pedido de alteração só será considerado pela administração se for realizado em concordância com todas as equipas afetadas pela alteração. A organização da liga reserva ainda o direito de rejeitar pedidos de alteração de data e hora de jogos, mesmo havendo acordo entre as equipas e reserva ainda o direito de forçar a alteração de data e hora de jogos, mesmo não havendo acordo entre as equipas, desde que dessa alteração não resulte a impossibilidade de alguma equipa comparecer ao seu jogo.

3.9. A Organização irá ter em consideração as competições internacionais de elevada importância e ajustar, se necessário, o calendário competitivo de forma a não prejudicar nenhuma equipa, ou a sua participação, nestas competições internacionais.

4.

Procedimento dos Jogos

4.1. Os jogadores só estarão habilitados a jogar após comparência no Discord da Competição (<https://hyped.at/circuitoretake>), salvo situação em que a Organização diga o contrário.

4.2. A presença de todos os jogadores da equipa no TeamSpeak da Competição será obrigatória, de forma a podermos comprovar, registar os IPs dos jogadores e registar comunicação das equipas.

4.3. O jogador deverá estar presente no servidor de Discord disponibilizado pela Organização até 30 minutos antes do início calendarizado da partida.

4.4. O início de cada jogo terá uma tolerância de 10 minutos para além da hora marcada.

4.5. Após a tolerância, será atribuída uma derrota por default à equipa em falta ou que não apresente o mínimo necessário de jogadores.

4.6 Os artigos 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5 aplicam-se apenas aos seguintes: Fase Regular, Playoffs e Final Anual.

4.7 Nos Qualificadores Abertos os procedimentos de jogo serão definidos na Plataforma da Competição.

5.

Condutas

5.1. É proibida a utilização de bugs e/ou exploits do jogo de maneira a ter vantagem sob os adversários.

5.2. É proibida a utilização de qualquer tipo de auxiliares de jogo (hacks/macros).

5.3. 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:

5.3.1. Comportar-se de forma respeitosa perante o Staff do Torneio, outros jogadores e espectadores, assim como ter uma conduta desportiva correta durante a Competição.

5.3.2. Estar preparados para o começo dos jogos à hora designada.

5.3.3. Ter uma conta do jogo que lhes possibilite participar na Competição.

5.3.4. Não terem recebido nenhum BAN no respectivo jogo ou plataforma da Competição.

6.

**Conteúdo, Direitos
de Som e Imagem**

6.1. Os jogadores, ou organizações, devem ter em consideração que poderão ser requisitadas gravações em voz e/ou vídeo/imagem, para criação de conteúdo, durante o decorrer da Competição. Estas gravações serão editadas pela Organização e comunicadas nas suas redes próprias ou de parceiros.

6.2. Nenhum jogador, ou organização, se poderá opor ao pedido da organização, desde que realizado com antecedência, para efectuar estas gravações. Queremos com isto levar conteúdo único, exclusivo e diferenciado aos espectadores e fãs da Competição.

6.3. Os jogadores participantes na Competição, em qualquer das suas etapas, assumem que tomaram conhecimento do presente regulamento e declaram para todos os efeitos legais ceder, gratuitamente e durante o período de 2 anos, os direitos de utilização de som e imagem, tais como: logotipo e imagens dos jogadores da equipa, comunicação durante jogos das equipas, entrevistas, e outros, autorizando a sua reprodução, publicação, adaptação, utilização ou reutilização nos meios, nacionais ou internacionais, que a Organização ou os seus patrocinadores utilizarem, diretamente ou através de terceiros, para publicitar, divulgar ou promover a respectiva Competição, nomeadamente, no seu sítio da Internet, stream ou em qualquer outro meio de comunicação próprio ou de parceiros.

6.4. Poderá ser pedido aos jogadores que entrem numa plataforma, a definir pela organização, e que liguem a sua câmara (webcam, telemóvel ou outra) durante as suas partidas oficiais. Queremos com isto levar até aos espectadores uma experiência mais próxima de um evento ao vivo e mostrar as emoções dos jogadores enquanto competem.

7.

Patrocínios

7.1. É permitido às equipas adquirirem patrocinadores ao longo da duração da Competição.

7.2. É proibido às equipas obterem patrocínios de entidades que operem nas seguintes categorias:

- a) Sites de pornografia;
- b) Drogas, bebidas alcoólicas, tabaco ou armas de fogo;
- c) Venda ou promoção de cheats, contas e/ou chaves de jogos fraudulentas;

8.

Desportivismo

8.1. Todos os jogadores participantes na Competição devem respeitar as regras no presente regulamento e mostrar desportivismo ao longo da competição.

8.2. É expressamente proibido qualquer comentário e/ou comportamento antidesportivo, ofensivo e/ou discriminatório que tenha origem nos participantes, staff das equipas ou equipas de modo colectivo. Qualquer comportamento que se identifique com estes parâmetros deverá ser reportado imediatamente à organização da Competição.

8.3. A avaliação de práticas antidesportivas, ofensivas e/ou discriminatórias é da inteira responsabilidade da organização da Competição e poderá culminar numa advertência, penalização na premiação ou exclusão da Competição.

9.

Tratamento de Dados

9.1. Os dados cedidos pelos participantes destinam-se à organização do evento.

9.2. Os dados dos inscritos, tais como Nome, SteamID, Discord ID, Email e outros necessários para a devida comunicação, 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.

9.3. O participante inscrito aceita e consente a inclusão dos seus dados no ficheiro mencionado.

10.

Aviso

10.1. 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.

10.2. Todo o conteúdo presente neste regulamento é propriedade da Gamers Media e Hyped, Lda, e é protegido pelas leis de direitos autorais. É expressamente proibido a sua cópia, reprodução, difusão, transmissão, utilização, modificação, venda, publicação, distribuição ou qualquer outro uso, na totalidade ou em parte, em qualquer tipo de suporte, fora dos casos previamente e expressamente previstos pela nossa entidade ou sem prévia autorização nossa por escrito. Excetuam-se a esta interdição os usos livres autorizados por lei, nomeadamente o direito de citação, desde que claramente identificada a sua origem.

10.3. O email oficial da Competição é lets@retake.gg.

10.4. Este documento foi revisto pela última vez a 15 de Setembro de 2021.