



# RETAKE

## REGULAMENTO OFICIAL RETAKE 2022

Revisão: 0.2.5

Data de última atualização: 28/08/2022

<b>Introdução</b>	<b>2</b>
<b>Definições</b>	<b>3</b>
Organização/Administração	3
Participante	3
Equipa	3
Pronto a jogar	3
Sanções	3
Penalização	3
<b>Regras Gerais</b>	<b>4</b>
Elegibilidade de participação	4
Direitos de transmissão	5
Comunicação	5
Restrições de patrocínios	5
Premiação monetária	6
Procedimentos de partidas	6
Entrevistas	8
Comunicação por voz	8
Requisitos de câmeras	9
<b>Regras de torneio</b>	<b>10</b>
Administradores do torneio	10
Formato e Calendário	10
Vetos	10
Configurações do servidor	11
Restauro de ronda	11
Map pool	11
Pausas	12
Pontuação por TAKE	12
<b>Regras de integridade</b>	<b>13</b>
Código de conduta	13
Cheats e Exploits	13
Abuso de informação	13
Apostas	13
Suborno e manipulação de competição	13
<b>Plataformas oficiais</b>	<b>14</b>

# Introdução

O presente documento regulamenta as competições do Circuito RETAKE, incluindo mas não limitado a: circuito principal e TAKEOFF.

Todos os participantes de uma competição regulamentada por este documento devem de o ler e compreender o que está descrito ao longo deste. Ao participar numa competição regulamentada por este documento o participante está de acordo com o presente regulamento.

É importante reforçar que a administração do torneio tem sempre o poder de decisão e pode decidir não aplicar regras em casos específicos. A administração do torneio reserva o direito de decidir em casos não regulamentados e de ir contra o regulamento se a situação assim o exigir, tendo sempre em mente e como objetivo manter a integridade competitiva e o fairplay na competição.

Na medida permitida por lei, e sem afetar os direitos legalmente previstos, se, na opinião do Organizador, a Competição for comprometida por evento fora do seu controlo, o Organizador reserva-se o direito de modificar, cessar, alterar ou alargar a Competição, sem qualquer responsabilidade por qualquer tipo de perda ou dano que possa resultar para o Participante ou terceiro (direta ou indiretamente).

Este regulamento rege-se pela lei portuguesa.

A língua oficial da Competição é a Língua Portuguesa e todas as comunicações públicas feitas pela organização, incluindo o presente documento, o registo e outras instruções no decorrer da competição serão, geralmente, transmitidas em Português.

# 1. Definições

## 1.1. Organização/Administração

O torneio é organizado pela Hyped, Lda. Organização refere-se a esta ou ao Circuito RETAKE. Administração referem-se a indivíduos, ou conjunto destes, empregados pela Organização para administrar a competição, estando estes identificados como "Diretor de Competição" e "Administrador de Competição" nos meios relevantes (nomeadamente discord).

## 1.2. Participante

É considerado um **Participante** toda e qualquer pessoa que seja inscrita por uma equipa no torneio, independentemente da sua função dentro desta.

## 1.3. Equipa

É considerado como equipa o conjunto de participantes. Uma equipa é composta principalmente por: jogadores principais, jogador(es) substituto(s), treinador(es), manager(s). Uma equipa necessita de ter um NIF (Singular ou Coletivo) associado a esta.

## 1.4. Pronto a jogar

É considerado que um participante está "**pronto a jogar**" quando este está conectado ao servidor e cumpriu todos os requisitos pré-jogo, como por exemplo: ligar a webcam.

## 1.5. Sanções

Sanções são emitidas quando existe uma violação de regras durante uma competição. Também podem ser emitidas sanções fora do escopo de uma competição por conduta imprópria de um participante, não estando a aplicação desta limitada à duração ou plataformas do torneio.

Uma sanção pode resultar em um de três: aviso verbal, aviso escrito, penalização.

## 1.6. Penalização

Uma penalização pode significar perda de percentagem do valor final a receber, multa ou banimento da competição e/ou de competições futuras.

As penalizações podem resultar na redução de 0.5% a 100% desse valor total da equipa e são cumulativas.

## 2. Regras Gerais

### 2.1. Elegibilidade de participação

- 2.1.1. Todos os participantes devem ter uma conta válida de CS:GO, Steam e Faceit.
  - 2.1.1.1. É considerado como “válida” qualquer conta que permite ao jogador aceder à plataforma e que não possui nenhum ban, restrição ou suspensão.
- 2.1.2. Todos os participantes devem ter pelo menos 16 anos à data de inscrição para participar na competição.
- 2.1.3. Uma equipa necessita de ter pelo menos 5 jogadores inscritos e precisa de ter pelo menos 5 jogadores no servidor para poder competir.
- 2.1.4. Uma equipa pode inscrever jogadores substitutos, estando limitada a 2 substitutos.
- 2.1.5. Uma equipa pode inscrever um treinador. O treinador pode atuar como substituto caso a equipa tenha inscrito menos de 2 substitutos.
- 2.1.6. Todos os elementos inscritos numa equipa ficam associados à mesma, mesmo que não participem ativamente na competição. Um participante ao estar associado a uma equipa não pode participar na competição por outra.
  - 2.1.6.1. No caso de fases regulares da competição que distem entre si mais de 15 dias, esta regra não se aplica.
- 2.1.7. **Restrições de região**
  - 2.1.7.1. Todos os participantes devem ter residência na Europa (continente) e jogar a partir da mesma.
  - 2.1.7.2. Pelo menos 60% do lineup (entenda-se: 3 dos 5 jogadores) que entra em jogo tem de cumprir os seguintes requisitos:
    - Possuir nacionalidade portuguesa ou espanhola
    - Possuir residência fiscal em Portugal ou Espanha por um período de pelo menos 15 dias antecedendo à data de registo
    - Jogar a partir de Portugal ou Espanha
- 2.1.8. A organização reserva-se ao direito de verificar o endereço fornecido à organização pelo Participante e exigir um comprovativo de idade, de identidade e/ou outros dados a qualquer momento, se assim o entender. Em caso de litígio, as inscrições com um endereço inválido ou com dados incorretos relativos à idade ou residência do Participante, serão consideradas inelegíveis.

## 2.2. Direitos de transmissão

- 2.2.1. Todos os direitos de transmissão da competição pertencem à organização. A organização poderá atribuir estes direitos a terceiros.
- 2.2.2. Apenas é permitida a transmissão em canais externos aos permitidos pela organização durante a fase de qualificação aberta, podendo ser necessário aos interessados preencher um formulário.
- 2.2.3. Nenhuma equipa ou participante pode negar a transmissão dos seus jogos por parte da organização.
- 2.2.4. Ao participar da competição, cada participante declara que tomou conhecimento do presente regulamento e declara, para todos os efeitos legais, ceder gratuitamente e durante um período de 2 anos, os direitos de utilização de som e imagem, tais como: logotipo, imagens dos jogadores, comunicação durante os jogos, entrevistas, autorizando a sua reprodução, publicação, adaptação, utilização ou reutilização nos meios, nacionais ou internacionais, que a organização ou os seus parceiros utilizarem, diretamente ou através de terceiros, para publicitar, divulgar ou promover a respectiva competição.

## 2.3. Comunicação

- 2.3.1. O canal de comunicação oficial para efeitos administrativos é o email, sendo que os emails serão enviados para o(s) endereço(s) indicado(s) no formulário de inscrição.
- 2.3.2. O canal de comunicação oficial para situações diárias e/ou em direto, como vetos, connects, comunicação de brackets, é o servidor de discord.
- 2.3.3. O chat ingame e o teamspeak são usados apenas para situações “time-sensitive” que tenham lugar dentro do jogo/servidor.

## 2.4. Restrições de patrocínios

- 2.4.1. Um participante não pode mostrar de forma alguma em qualquer comunicação relacionada com o torneio, um patrocinador cujo negócio esteja incluído numa destas categorias:
  - Pornografia
  - Drogas
  - Álcool
  - Tabaco
  - Armas
  - Venda ou promoção de cheats

## 2.5. Premiação monetária

- 2.5.1. De forma a poder receber um valor monetário, a equipa terá primeiro que emitir e enviar uma fatura/recibo relativa ao mesmo para a administração do torneio. A fatura deve ser emitida dentro do trimestre em que o torneio termina.
- 2.5.2. Ao valor monetário original, serão aplicados os relativos descontos (como por exemplo: penalizações e multas) que foram aplicadas durante a competição.
- 2.5.3. O valor será pago dentro de 90 dias após a recepção dos documentos referidos em 2.5.1.

## 2.6. Procedimentos de partidas

- 2.6.1. Início da partida
  - 2.6.1.1. O capitão de equipa deve estar pronto a fazer os vetos 30 minutos antes da hora estipulada para o começo do jogo.
  - 2.6.1.2. Partidas Online
    - 2.6.1.2.1. Todas as partidas devem começar à data e hora indicada no website, a não ser que a administração indique o contrário.
    - 2.6.1.2.2. Todos os participantes devem estar no servidor e prontos a jogar (ref: 1.4) pelo menos 7 minutos antes da hora estipulada para o começo do jogo.
    - 2.6.1.2.3. Os participantes têm 3 minutos desde a hora em que a informação de conexão (connect) é dada para estarem prontos a jogar, no caso de haver menos de 7 minutos entre essa ser dada e a hora estipulada para começo.
    - 2.6.1.2.4. Se um participante não cumprir o estipulado em 2.6.1.2.2 ou em 2.6.1.2.3 pode ser atribuída uma penalização de 1%. Por cada minuto adicional em que o participante não se conecte, é atribuída uma penalização de 0.5%.
    - 2.6.1.2.5. Se, depois de 10 minutos desde a hora em que a informação de conexão é entregue, um dos participantes não estiver pronto a jogar, será atribuída 'default win' à equipa adversária. Caso ambas as equipas não estejam prontas, a administração do torneio irá decidir as medidas a aplicar.

### 2.6.1.3. Partidas Offline

- 2.6.1.3.1. As partidas terão uma data e hora estimada de começo, as equipas devem estar na zona de jogo 1 hora antes dessa hora.
- 2.6.1.3.2. Os participantes devem estar prontos para começar a jogar 15 minutos antes da hora definida como de começo da partida. A hora de começo será indicada pela administração do torneio.
- 2.6.1.3.3. Se um participante não cumprir o estipulado em 2.6.1.3.2 ou em 2.6.1.3.3 pode ser atribuída uma penalização de 5%. Por cada minuto adicional em que o participante não se conecte, é atribuída uma penalização de 2.5%.
- 2.6.1.3.4. Se, depois de 15 minutos desde a hora definida como para começo, um dos participantes não estiver pronto a jogar, será atribuída 'default win' à equipa adversária e o participante em falta será desqualificado/removido do torneio. Caso ambas as equipas não estejam prontas, a administração do torneio irá decidir as medidas a aplicar.

### 2.6.1.4. Requisitos pré-jogo

- 2.6.1.4.1. O participante deve garantir que está a jogar na conta que foi registada junto da organização.
- 2.6.1.4.2. O participante deve garantir que está a utilizar o nickname que foi registado e aprovado pela competição.
- 2.6.1.4.3. O participante deve assegurar que a imagem do perfil steam é semelhante à dos restantes jogadores da equipa e que mostra o logotipo da equipa.
- 2.6.1.4.4. Em **partidas online**, o participante deve assegurar que está conectado à plataforma e tem a webcam ativada, a não ser que tal não seja requerido para a fase em questão.
- 2.6.1.4.5. O participante tem de se juntar ao canal da sua equipa no teamspeak da organização.



#### 2.6.1.5. Problemas Técnicos

Cada equipa dispõe de um total de **15 minutos** de tempo técnico, sendo que por cada minuto que a partida não arrancar é descontado 1 minuto ao tempo técnico da equipa. Por cada pausa técnica que decorrer ao longo da partida, a duração da mesma é descontada ao tempo técnico da equipa.

No caso de uma equipa esgotar o tempo técnico, caberá ao administrador da partida decidir o melhor curso de ação.

#### 2.6.2. Processo de seeding

Se a seeding não for atribuída automaticamente pela plataforma e não existir nenhuma seeding previamente definida pela organização, será feito moeda ao ar para determinar a mesma.

O participante com a melhor seeding decidirá quem começa o processo de veto.

#### 2.6.3. Durante a partida

2.6.3.1. Apenas participantes inscritos e a membros da organização da competição são permitidos dentro do servidor de jogo. Qualquer pessoa que não esteja inscrita pela equipa e dentro do servidor de jogo não pode estar em comunicação com nenhum membro da referida equipa.

2.6.3.2. Os participantes que estejam em comunicação com a equipa não podem aceder a informação externa ao jogo, nomeadamente mas não limitado a: GOTV, Transmissão, HLTV.

## 2.7. Entrevistas

Depois de cada jogo, um dos participantes principais (jogador ou treinador) deve estar disponível para uma entrevista. Se a partida for jogada online, a entrevista será conduzida remotamente e o participante deve estar pronto a juntar-se a um link enviado pela organização da competição pouco depois de a partida terminar.

## 2.8. Comunicação por voz

A organização do torneio reserva-se ao direito de gravar e manter registos de todas as comunicações que tenham lugar durante uma partida oficial. A organização reserva-se ao direito de usar as mesmas na produção de conteúdo em direto ou on-demand, podendo o mesmo ser distribuído publicamente.

É obrigatório que os participantes utilizem o teamspeak da organização da competição para todas as comunicações por voz durante uma partida.

## 2.9. Requisitos de câmeras

Como previamente descrito no ponto 2.6.1.4.4, todos os participantes que estejam a participar numa partida online oficial da competição poderão ter que ter a sua câmara ativa e a transmitir um sinal limpo para a organização do torneio.

Os participantes apenas podem desligar as suas câmeras 2 minutos após o fim do jogo.

Se um participante não providenciar um sinal limpo da sua câmara durante a duração de um mapa (incluindo o tempo estipulado para a ligar antes e para a desligar depois) o mesmo pode incorrer nas seguintes penalizações:

- 1 participante sem câmara - 0.5% de penalização (por mapa)
- 2 participantes sem câmara - 1% de penalização (por mapa)
- 3 participantes sem câmara - 1.5% de penalização (por mapa)
- 4 participantes sem câmara - 2% de penalização (por mapa)
- 5 participantes sem câmara - 2.5% de penalização (por mapa)
- 6 participantes sem câmara - 3% de penalização (por mapa)

Por cada mapa adicional em que uma equipa não tenha pelo menos 60% dos participantes com câmara ligada, acresce 1% de penalização após a primeira infração.

## 3. Regras de torneio

### 3.1. Administradores do torneio

As instruções dadas pela administração do torneio devem ser sempre seguidas. Caso o mesmo não se verifique, podem ser aplicadas sanções.

Os administradores do torneio e respetivos contactos oficiais são:

Marcelo Silva (Tugamars) - Director de Competição - Discord: Tugamars#2064

Diogo Correia (Correia) - Head Admin - Discord: Correia#1337

Rúben Nogueira (rain) - Admin - Discord: rainMONSTA#0073

### 3.2. Formato e Calendário

O Circuito OMEN WGR Retake é composto por 2 fases principais: o circuito principal e o TAKEOFF.

Durante o ano 2022, existirão 2 temporadas do circuito principal, a 4ª e 5ª, e 2 edições do TAKEOFF, a 3ª e 4ª.

O circuito principal terá ainda uma grande final anual, para a qual estão automaticamente qualificadas as equipas vencedoras de cada temporada (ou a 2ª classificada, caso as duas temporadas tenham o mesmo vencedor). Esta final é de participação obrigatória, podendo a não participação resultar em multa de até 100% do valor pendente.

O formato e calendário do circuito pode ser consultado na página específica do website designada de “Formato”. Esta página serve de extensão ao regulamento.

### 3.3. Vetos

Os vetos são utilizados por forma a determinar o mapa(s) a ser(em) jogado(s) durante uma partida.

As partidas podem ser jogadas em BO1 ou BO3.

A determinação de “Equipa A” e “Equipa B” é feita de acordo com o definido em [2.6.2](#).

#### 3.3.1. Partidas BO1

- Equipa A remove 1 mapa
- Equipa B remove 1 mapa
- Equipa A remove 1 mapa
- Equipa B remove 1 mapa
- Equipa A remove 1 mapa

- Equipa B remove 1 mapa

O mapa que restar será o mapa a ser jogado.

É feita “knife round” para determinar quem começa em que lado.

### 3.3.2. Partidas BO3

- Equipa A remove 1 mapa
- Equipa B remove 1 mapa
- Equipa A escolhe 1 mapa, que será o 1º a ser jogado; Equipa B escolhe em que lado começa a jogar
- Equipa B escolhe 1 mapa, que será o 2º a ser jogado; Equipa A escolhe em que lado começa a jogar
- Equipa A remove 1 mapa
- Equipa B remove 1 mapa

O mapa que restar será o 3º e decisivo mapa, sendo só jogado em caso de empate após os dois mapas iniciais.

No último mapa é feita “knife round” para determinar quem começa em que lado.

## 3.4. Configurações do servidor

- Tempo de ronda: 1.55 minutos;
- Freeze time: 20 segundos;
- Buy-time: 20 segundos;
- Overtime start money: 16 000;
- Overtime mode: BO3;
- Agent Skins não são permitidas

## 3.5. Restauro de ronda

Os “round backups” (ou restauro de ronda) apenas podem ser aplicados caso as seguintes condições existam:

- Não tenham passado mais de 60 segundos após o freeze-time ter terminado
- Não tenha havido nenhuma morte
- A bomba não tenha sido plantada

## 3.6. Map pool

Na competição irá vigorar a “Active Duty Map Pool”, sendo que no caso de haver alteração da mesma ao longo da competição, a organização irá decidir sobre manter a originalmente adotada no início da fase de competição ou transitar para outra.

## **3.7. Pausas**

### **3.7.1. Pausas táticas**

Cada equipa tem direito a um total de 4 pausas táticas, com a duração de 30 segundos cada.

### **3.7.2. Pausas técnicas**

Cada equipa tem direito a pausa técnica aquando da ocorrência de problemas técnicos, devendo indicar no chat o motivo da mesma.

## **3.8. Pontuação por TAKE**

Na fase regular do circuito principal, a equipa vencedora de um TAKE passa automaticamente à fase de playoffs / final four. Sendo que as restantes equipas acumulam pontos para a tabela geral da fase regular, a distribuição de pontos é feita da seguinte forma:

- 2º lugar - 75 pontos
- 3º/4º lugar - 45 pontos
- 5º a 8º lugar - 10 pontos

## 4. Regras de integridade

### 4.1. Código de conduta

- 4.1.1. Cada participante tem de se comportar de forma respeitosa para com outros, tanto em plataformas relacionadas com o torneio como em qualquer outra forma de comunicação, pública ou privada. Todos os participantes devem respeitar as regras e mostrar desportivismo e fair play durante a duração da competição.

### 4.2. Cheats e Exploits

- 4.2.1. O uso de todo e qualquer software ou hardware que ofereça vantagem desleal sobre o oponente é proibido.
- 4.2.2. É proibido um participante utilizar qualquer forma de exploits ou bugs presentes no jogo por forma a obter vantagem desleal sob o oponente.

### 4.3. Abuso de informação

- 4.3.1. É completamente proibido um participante obter informação relativamente a uma partida (por exemplo: posição do inimigo, economia, etc) através de qualquer fonte externa ao jogo (exemplo: stream, scorebot).
- 4.3.2. É completamente proibida a comunicação entre um participante e alguém que não esteja envolvido na mesma.

### 4.4. Apostas

Nenhum participante, manager, staff ou administradores de equipas participantes pode estar envolvido em betting ou gambling, ou providenciar a alguém informação privilegiada (ex: o resultado de uma partida antes do mesmo ser comunicado publicamente).

### 4.5. Suborno e manipulação de competição

Oferecer dinheiro ou benefícios, fazer ameaças ou exercer pressão a alguém ligado à administração do torneio por forma a obter vantagem, ter decisões revogadas ou influenciar o desfecho de uma partida é considerado manipulação da competição e punido com remoção da competição e imediata perda do prize-money.

## 5. Plataformas oficiais

Suporte:

Email - [lets@retake.gg](mailto:lets@retake.gg)

[Discord](#)

Comunicação:

[Site](#)

[Twitter](#)

[Instagram](#)