

# **REGRAS - LIGA DIGICOM DOTA 2**

## **1. Geral**

### 1.1 Administração & Anúncios

1.1.1 Todos que são autorizados pela Digicom para administrar uma competição estão se baseando nesses regulamentos e regras, os mesmos serão representados pelo nome de "admin" ou "representante" a seguir, o conjunto deles será chamado de administração.

1.1.2 Qualquer artigo postado no site ligadigicom.com.br e/ou em qualquer mídia social oficial da LigaDigicom servirá como anúncio oficial do campeonato.

1.1.3 Anúncios oficiais e decisões tomadas pelos administradores poderão ser feitas em qualquer lugar ( ex.: ligadigicom.com.br, Skype, steam, facebook, etc), essas decisões podem ignorar regras para deixar a competição mais justa possível. No caso de declarações com contradição, o anúncio ou decisão mais recente será utilizado.

### 1.2 Participantes & Equipes

Qualquer pessoa real, com uma conta válida estará apta à participar da competição e será chamada de "Participante" a seguir. Cinco participantes registrados, para jogar um campeonato, serão chamado de "Equipe" a seguir.

### 1.3 Compromisso

1.3.1 Ao participar das competições da LigaDigicom os participantes estarão concordando com as regras e regulamentos, anúncios oficiais e decisões tomadas pelos administradores.

1.3.2 Todos os participantes concordam com o direito dos administradores de alterarem/ajustarem às regras e regulamentos a qualquer momento sem aviso prévio.

1.3.3 Todos os participantes devem mostrar o devido respeito aos administradores e a outros participantes. Qualquer insulto e comportamento injusto e/ou desrespeitoso não será tolerado.

1.3.4 Todos os participantes devem sempre ter a versão mais atualizada do seu jogo e sempre checar se tem alguma atualização antes de qualquer partida. Baixar uma atualização não será motivo para adiar uma partida, a não ser em casos da atualização sair um pouco antes da partida começar.

1.3.5 Todas as equipes aceitam a agenda oficial da competição e declaram estar disponíveis durante esses tempos.

1.3.6 Todas as equipes e participantes devem tentar vencer os jogos em qualquer momento da competição. Perder de forma intencional é estritamente proibido.

## 1.4 Comunicação

A principal plataforma de comunicação será o grupo do facebook. Pelo Menos um membro de cada time terá que estar o maior tempo possível online, todos as principais discussões serão feitas por lá.

## 2. Equipes & Jogadores

### 2.1 Tamanho da equipe

Um time consiste de pelo menos cinco participantes. Essas pessoas serão chamadas de "Jogadores" ou "membros" de um time nas regras a seguir.

*Nota: Nós da administração recomendamos que sua Equipe tenha pelo menos 6 ou 7 jogadores. Imprevistos por causa de apenas um jogador não será razão para adiar uma partida.*

### 2.2 Informações da Equipe

2.2.1 Todos os times devem mandar para a administração as seguintes informações, se for pedido:

Nome completo de todos os membros;

Conta válida do jogo;

Principal nickname de todos os membros;

Nacionalidade de todos os membros;

Identidade do capitão e opcionalmente do manager;

Logo da Equipe. (100x100px or maior);

Forma de contato fácil com o capitão e/ou manager; (ex.: Skype, Whatsapp, Telefone, etc)

2.2.2 Os participantes oficiais das equipes que estarão participando das competições estarão disponíveis no grupo da liga no facebook

### 2.3 Mudança de lineup

2.3.1 Membros de uma equipe podem ser removidos antes das fases principais da competição contanto que fiquem pelo menos 5 pessoas sobrando. Para remover um membro, o capitão, manager ou até mesmo o jogador afetado terá que contactar um administrador sobre o ocorrido e ele irá avaliar a possibilidade da remoção.

2.3.2 Um novo membro só poderá ser adicionado durante a competição, se ele não estiver jogando por nenhuma equipe que está participando da competição. Para adicionar alguém, o capitão ou manager da equipe deverá providenciar todas as informações adicionais do jogador novo de acordo com a regra 2.2

2.3.3 Se qualquer dado sobre uma equipe precisar ser alterado, o capitão ou manager poderá entrar em contato com um administrador para pedir a alteração. Se qualquer dado ou jogador específico precisar ser alterado, o jogador, capitão ou manager podem entrar em contato a qualquer momento com o admin.

2.3.4 Se outro membro for declarado capitão ou manager de uma equipe, isso deverá ser confirmado pelo capitão/manager antigo, ou pelo menos quatro membros da equipe, para um admin.

## 2.4 Stand-ins

2.4 Stand-ins são pessoas usadas por uma equipe durante uma partida, mesmo que essa pessoa não seja um membro oficial.

2.4.1 O stand-in não pode ser membro de outra equipe ou ter jogado uma partida por outros time que estava em um estágio da competição igual ou superior.

*Explicação: Algumas competições claramente são divididas em vários estágios (ex.: Qualificatória aberta => Evento principal ou fase de grupos => Evento principal), dessa forma os estágios finais da competição serão superiores que os estágios iniciais, logo, times que estarão em um estágio superior não poderão ajudar quem está abaixo deles, entretanto jogadores que perderam em estágios inferiores poderão ser stand-ins mais a frente na competição. Se o torneio não tiver esses estágios de divisão, toda a competição irá contar como apenas um estágio, não sendo permitido qualquer forma de stand-in.*

2.4.3 O número máximo de stand-ins usados por um time em um jogo é de 2

2.4.4 Informações adicionais sobre limitações da utilização dos stand-ins poderão ser declaradas em regras individuais dos torneios.

## 2.5 Nome dentro do jogo

2.5.1 Se a competição estiver ocorrendo com um ticket oficial do DotaTV, todos os jogadores deverão ter suas informações oficiais configuradas e atualizadas (também chamado de perfil competitivo). Os jogadores devem estar marcados corretamente como stand-in ou membro de uma equipe.

2.5.2 Se uma competição/partida não estiver ocorrendo com um ticket oficial do DotaTV, todos os jogadores deverão ter a TAG da sua equipe como parte do seu nome na steam durante todas as partidas. Stand-in deverão usar a TAG "Standin", para que fique claro quem é membro e quem é stand-in de uma equipe. O que contará como uma TAG de equipe será decidido pela administração.

2.5.3 Se uma competição/partida não estiver ocorrendo com um ticket oficial do DotaTV, todos os jogadores e stand-ins terão que ter seu nickname oficial ou algo bem similar fazendo parte do seu nome na steam durante todas as partidas para que seja de fácil identificação dos administradores, broadcasters e viewers. O que conta como similar será decidido pela administração. O nickname deverá ser o mesmo que foi enviado para a administração de acordo com a regra 2.2.1

## 3. Agenda & Pontualidade

### 3.1 Hora dos jogos

3.1.1 A agenda oficial das partidas será anunciada no grupo da liga no facebook e/ou nas mídias sociais oficiais. Essa agenda incluirá a hora exata que representará o início do primeiro game de uma partida.

3.1.2 Se existir um atraso que irá impedir a partida de começar no horário agendado (por motivo de uma partida anterior não ter terminado ainda, ou um broadcaster ainda estiver narrando um jogo anterior), o horário da partida será alterado para 5 minutos depois de acabar a partida anterior.

3.1.3 Em uma série que terá mais de um jogo, o tempo oficial para começar a próxima partida será de 15 minutos após o término da primeira.

### 3.2 Re-agendamento

Essas mudanças só serão possíveis em circunstâncias muito específicas e terão de ser confirmadas por um administrador.

### 3.3 Pontualidade

3.3.1 Se um time não estiver pronto no momento definido na agenda ele poderá ser punido das seguintes formas:

5 minutos atrasado => Level 1 Penalidade no Draft

10 minutos atrasado => Level 2 Penalidade no Draft

15 minutos atrasado => Level 3 Penalidade no Draft

20 minutos atrasado => W.O (Não da série. só da partida)

Os minutos serão contados assim que o lobby for criado e terá como referência para aplicar a punição o relógio do site ([http://24timezones.com/pt\\_horamundial/recife\\_hora\\_local.php](http://24timezones.com/pt_horamundial/recife_hora_local.php)).

3.3.2 Se um time está presente parcialmente e decide fazer o draft (para depois recriar o jogo no modo All pick) as regras para serem seguidas serão:

O time atrasado irá começar o draft com o Level 1 de penalidade no draft (preço pago por ter que recriar o jogo). Quando for recriado e o jogo ainda demorar mais do que 5 minutos para começar, a penalidade na próxima partida será aumentada, dependendo do atraso, poderá ser considerado um W.O.

3.3.3 Em circunstâncias extremas, o administrador poderá decidir se abster da punição.

## 4. Hosteando & Configurações

### 4.1 Hosteando o Lobby

4.1.1 Todos os jogos serão hosteados por um administrador. As equipes irão receber a senha 15 minutos antes do começo da partida pelo grupo do facebook. Pelo menos um

membro de cada equipe deverá estar presente para poder se comunicar com o oponente e com a administração.

4.1.2 Os participantes não tem permissão para passar a senha para qualquer pessoas que não seja um membro da sua equipe ou stand-in(s) para a partida.

#### 4.2 Espectadores

Apenas membros oficiais da administração da LigaDigicom, broadcaster oficiais, pessoas autorizadas por um admin e os 10 jogadores estão permitidos a estarem dentro do jogo. Managers poderão entrar no lobby, mas deverão sair antes da partida começar. Outras pessoas não tem autorização para entrar.

#### 4.3 Local do servidor

O local do servidor será escolhido por um administrador. (Padrão: Brasil)

#### 4.4 Lado & Ordem de pick

Lado (Radiant/Dire)

Ordem de pick (Primeiro pick/Segundo pick)

4.4.1 Para escolher quem terá a decisão(Lado/Ordem de pick) no primeiro jogo será feito um Cara/Coroa por um administrador. Se ocorrer um segundo jogo, o outro time terá a decisão. O mesmo processo com a moeda se repetirá com um game 3(Se tiver).

4.4.2 Antes de cada jogo, o time com a decisão poderá escolher entre o lado ou a ordem do pick. O outro time ficará com o que sobrou.

#### 4.5 Configuração de partida

O administrador terá que colocar as seguintes configurações no lobby:

MODO DO JOGO- Captains Mode

SENHA DO LOBBY- veja a regra 4.1

LOCALIZAÇÃO DO SERVIDOR- veja a regra 4.3

STARTING TEAM - veja a regra 4.4

PENALIDADE-RADIANT - escolhido pelo admin

PENALIDADE-DIRE - escolhido pelo admin

TIPO DE SÉRIE- escolhido pelo admin

Cheats - Não

Bots- Não

All Chat - Não

VERSION - Tournament

SPECTATORS - escolhido pelo admin

DOTA TV DELAY - 2 minutos, pode ser modificado pelo admin

## 5. Durante o jogo

### 5.1 Picks & Bans

A hero pool será de todos os heróis que o modo do jogo permitir e ela poderá ter várias mudanças durante a competição. O jogo não deverá ser pausado durante o draft, a não ser que o drafter tenha desconectado.

## 5.2 Pauses

Todo time tem o direito de pausar o jogos por um tempo aceitável, se o jogador anunciar pelo menos 3 segundos antes e a razão for coerente (não necessário se alguém desconectar ou em casos extremos). O jogo não deverá ser despausado até os dois times concordarem com isso. Quando o número de pauses ou o tempo de um deles for muito grande o administrador pode forçar o jogo a continuar.

## 5.3 Disconnects & Reconnects

Se um jogadores desconectar, o jogo será pausado imediatamente. Todos tem um tempo de dez minutos para se reconectar (se a mesma pessoas desconectar mais de uma vez, o tempo contará de onde parou). Se os dez minutos se passarem o time adversário pode decidir continuar o jogo, a não ser que o administrador diga o contrário. O jogador afetado poderá voltar ao jogo a qualquer momento.

## 5.4 Broadcasting

5.4.1 Qualquer espectador autorizado (de acordo com a regra 4.2) dentro do lobby tem autorização para fazer stream com um atraso de pelo menos 2 minutos.

5.4.2 Espectadores do DotaTV tem autorização para fazer stream da partida com qualquer atraso. Se for pedido por um administrador da LigaDigicom esses streamers deverão usar overlay apropriado e possivelmente completar os requerimentos necessários.

5.4.3 Os jogadores não estão autorizados para assistir ou escutar qualquer um dessas streams ou DotaTV em qualquer momento durante a partida. Eles também não estão autorizados a fazer stream.

## 5.5 Bugs

Se um bug sério ocorrer, o jogo deverá ser pausado imediatamente e a administração deverá decidir como irá proceder a situação. Abusar de um bug intencionalmente é estritamente proibido.

## 5.6 Ferramentas / Hacks

O uso de qualquer ferramenta/hack dentro de uma partida que não seja da Steam e do Dota 2 é extremamente proibido.

## 5.7 Finalizando

Um jogo é finalizado quando o Ancient é destruído, quando a maioria das pessoas de um time desconectam de propósito ou quando a administração decidir. (Nota: Um jogo não acabou só porque um jogadores digitou "gg" ou "ff". Sempre espere o trono cair!).

## **6. Violação das regras & Punição**

6.1 Quebrar as regras ou ignorar a ordem de um administrador pode resultar em punição para uma equipe inteira ou um jogador específico. O tipo da punição será decidida pelo administrador.

6.2. Possíveis punições para equipes:

W.O. em um jogo

W.O. em toda a série

Penalidade no tempo do próximo draft

Redução na pontuação (Durante a fase de grupo)

Redução da premiação

Ban temporário ou permanente das competições

Ban de outras competições da Digicom

6.3. Possíveis punições para jogadores:

Ban temporário da competição

Ban permanente das competições

Ban de outros eventos da Digicom

6.4 Violação das regras em outras áreas da Digicom

Quebrar as regras em outras áreas do evento da Digicom poderá resultar em punição no torneio que você está participando.

## **7. Distribuição da premiação**

A premiação poderá ser transferida pessoalmente ou por transferência bancária/paypal. Outros métodos de pagamento não serão aceitos. A premiação será transferida para o líder da equipe. O líder da equipe tem que garantir que cada um dos jogadores recebam a sua porcentagem da premiação.