



PLAYNESTI

REGULAMENTO Rocket League

Formato

- 1ª Parte do Torneio
 - Campeonato todos contra todos, uma volta Bo3
- 2ª Parte do Torneio
 - Quartos de Final: Bo3
 - Meias Finais: Bo5
 - Final: Bo7

Prémios

- 1º - 225 euros (Voucher)
- 2º - 150 euros (Voucher)
- 3º - 75 euros (Voucher)

Nota: Prémios por equipa

Regras

- Todos os jogos deverão começar à hora prevista ou, em caso de atraso, quando o STAFF do Playnesti indicar que devem começar. Caso alguma equipa não esteja em condições de iniciar a partida, e impeça o decorrer do torneio, é atribuída uma vitória automática à outra equipa.
- Comportamento durante o jogo – Qualquer ato que perturbe, ou desestabilize, o jogador adversário, levará o seu autor a ser alvo de penalização. Em caso de agressão física, o jogador é desclassificado, tendo de abandonar, de imediato, o recinto.
- No caso de empate, em tempo regulamentar, a vitória é de quem marcar o primeiro golo em “overtime”.
- Será escolhida a mesma arena durante o todo o torneio.
- Caso existam *nicknames* semelhantes a nomes de equipa, a equipa do Playnesti, irá editar estes mesmos nomes, de modo a que estes sejam únicos. Não haverá hipótese de alteração, após o início o torneio.
- Cada equipa é constituída por três jogadores, sendo um deles o capitão de equipa.
- O Rocket League deverá estar atualizado antes de começar o torneio. Caso contrário, a equipa em questão poderá ser penalizada com uma derrota.
- Poderão participar jogadores com conta partilhada de família da Steam, desde que o jogo não esteja partilhado por quem está a participar no torneio.
- Os participantes podem desistir durante um jogo. Será atribuída uma derrota à equipa que desiste.



Jogos

- Todos os jogos terão lugar na mesma arena, a “DFH Stadium”. Caso haja alguma alteração a este nível, a Equipa do Playnesti tratará de anunciar.
- Criação Jogo Privado / Juntar a Jogo Privado:
 - O jogador com melhor ligação (menos latência) irá fazer o host do jogo privado;
 - O host escolhe “Jogar Online” => escolher “Criar uma partida privada”;
 - O host deve verificar se a opção “É possível unir-se por” está em “Nome/Password”;
 - O host cria um nome e password para a equipa adversária entrar;
 - O companheiro de quem criou o jogo e os oponentes escolhem “Jogar Online” => escolhem “Unir-se a uma partida privada”;
 - Os jogadores introduzem o nome e password fornecidos pelo host;
 - Todos os Jogadores devem estar na lobby do jogo, antes de escolher as equipas;
 - O jogo pode começar.

Resultados

- Os participantes são responsáveis por entregar o resultado correto. Todos os resultados deverão ser submetidos após cada jogo ter terminado. Os participantes deverão fazer screenshot do resultado (mantenham os prints organizados dentro de pastas, para mais rapidamente ser conferido pela Equipa do Playnesti). Também o capitão deverá gravar o jogo como o seguinte texto “jogo (nº do jogo)”. Assim, se existir dúvidas, quanto à veracidade dos prints, a Equipa do Playnesti irá conferir o vídeo. Quem não gravar o vídeo, poderá ser penalizado com uma derrota.



Observações

- O NESTI reserva-se o direito de alterar a informação acima descrita, informando os participantes do torneio pelos seus canais de comunicação, se assim o acontecer.
- Os elementos da direção do NESTI terão poder absoluto de decisão, e qualquer incumprimento de uma ordem dada por um destes elementos resultará numa penalização a ser decidida, como pena máxima de desqualificação da equipa.
- Protesto – Todos os protestos/discussões são estritamente confidenciais no que toca aos administradores e o protestante. Os protestos devem ser feitos de modo a não atrasar o progresso do torneio. A direção aconselha à organização de respetivas provas ou ao contacto imediato com um membro da direção, caso haja algum problema que queiram notificar. NOTA: Um protesto deve ser entre um espaço de 10 a 15 minutos após o suposto sucedido, de modo a não causar atraso nos jogos seguintes.
- No caso de um jogador com idade inferior a 18 anos possuir uma autorização parental falsificada, a direção do NESTI não se responsabiliza pelo que possa acontecer ao participante e, caso tome conhecimento desta infração, o jogador será expulso do recinto.

