



efadu

portugal university
electronic sports

Regulamento do Campeonato Nacional Universitário de Counter-Strike 2

eFADU Nacionais

eFADU - REGULAMENTO do Campeonato Nacional
Universitário de Counter-Strike 2.

Aprovado em reunião de direção a 30 de outubro de 2023, de acordo com os estatutos da FADU vigentes - art.º 48º, secção VI, capítulo III e o número 2 do art.º 41º do decreto-lei n.º 248-B de 31.12.2008, que aprova o regime jurídico das federações desportivas.

Estrutura

01. Disposições gerais

01.01 Âmbito

01.02 Títulos e Prémios

02. Participação e Inscrições

02.01 Clubes

02.02 Jogadores

02.03 Constituição das Equipas

02.04 Constituição das Equipas Técnicas

02.05 Seguro Desportivo

02.06 Exame Médico Desportivo

03. Competição

03.01 Formato, sistema e calendário da competição e pontuação

03.02 Fase Final

03.03 Gestão da competição

03.04 Regras gerais

03.05 Cheats

03.06 Timeouts

03.07 Timeout Técnico

03.08 Timeout tático

03.09 Falta de Comparência

03.10 Adiamentos

03.11 Equipamentos

03.12 Spectators

04. Ética e Disciplina

04.01 Código de conduta e comportamento

04.02 Sanções

04.03 Direito de Recurso e Defesa

05. Imagem e Comunicação

05.01 Direitos de uso da Imagem e Apresentação dos Participantes

05.02 Uso da Identidade Visual do Evento

05.03 Vestuário oficial dos jogadores

05.04 Transmissão

06. Disposições Finais

06.01 Alterações ao Regulamento

06.02 Aplicação e casos omissos

06.03 Contacto

Siglas e nomenclaturas

FADU	Federação Académica do Desporto Universitário
eFADU	Organização da FADU na área dos Esports
eFADU Nacional	Campeonato Nacional Universitário (CNU) de Esports
NCS	Competição de abrangência nacional (Norte, Centro e Sul)

01. Disposições gerais

01.01 Âmbito

01.01.1 As competições oficiais universitárias organizam-se sob égide da Federação Académica do Desporto Universitário (FADU), adiante também designada por eFADU Portugal, para efeitos de organização de competições e eventos na área dos desportos eletrónicos.

01.01.2 O estipulado neste regulamento define as normas gerais e específicas de organização do Campeonato Nacional Universitário de Counter-Strike 2, também designado de eFADU Nacional - CS2.

01.01.3 Todas as competições organizadas sob égide da FADU, enquadram-se e respeitam, na sua organização e participação, os princípios da defesa da integridade das competições, da luta contra a dopagem, a corrupção e a viciação de resultados, no combate à violência, ao racismo, à xenofobia e à intolerância nos espetáculos desportivos e a todas as formas de discriminação, entre as quais as baseadas no sexo.

01.02 Títulos e Prémios

01.02.1 Ao abrigo dos direitos desportivos exclusivos consagrados na Lei de Bases da Atividade Física e do Desporto, os títulos oficiais universitários de nível nacional ou regional só podem ser conferidos pela FADU.

01.02.2 Para o efeito do mencionado no ponto anterior a FADU pode conceder a organização ou integrar nos eventos nacionais, eventos de cariz regional, de acordo com o estipulado em regulamentação própria.

01.02.3 Apenas nos eventos com a designação de eFADU Nacional ou a este equiparado se disputam títulos de Campeão Nacional Universitário.

01.02.4 A eFADU Portugal atribuirá os seguintes prémios oficiais, nas provas onde se disputam o título de campeão nacional universitário de CS2:

- a. Título e troféu de Campeão Nacional Universitário à equipa vencedora, e atribuição do 2º e 3º lugar para constituição final do pódio do eFADU Nacional;
- b. Poderá ainda a eFADU Portugal juntamente com os seus parceiros e patrocinadores, atribuir outros prémios individuais ou coletivos, a divulgar.

02. Participação e Inscrições

02.01 Clubes

02.01.1 Nas provas oficiais eFADU Nacional apenas pode participar uma equipa por Clube filiado na FADU, de acordo com o artigo 3.01.01 do regulamento de provas oficiais da FADU, com sede em Portugal. Apenas podem participar nas provas oficiais da FADU:

- a. Clubes representativos de AAEE/FAE/EES/IES nas condições referidas no ponto anterior;
- b. Estudantes do Ensino Superior inscritos na presente época desportiva em cursos de Ensino Superior, conferentes de grau académico (licenciatura, mestrado e doutoramento) e EES/IES reconhecidos pelo MINES. Poderão ainda participar até ao fim do ano civil seguinte ao ano de conclusão do seu curso de ensino superior, mediante a apresentação do diploma de curso ou equivalente, de acordo com as normas da FISU;
- c. Podem ainda participar os estudantes inscritos na presente época desportiva em Cursos Técnicos Superiores Profissionais (TeSP) reconhecidos pelo MINES, de acordo com o Decreto-Lei nº 43/2014. A conclusão destes cursos não confere elegibilidade desportiva para o ano civil seguinte.

02.01.2 Os clubes têm de estar devidamente registados e ativos no Portal FADU <https://portalfadu.pt/>.

02.01.3 Os clubes apenas podem representar os Estudantes da sua Instituição de Ensino Superior, nas condições referidas nos números anteriores.

02.01.4 Para comunicação e uso de imagem, os clubes podem, além da sua designação, sigla e logótipo oficial habituais, sem desvirtuar a sua imagem e representatividade:

- a. Acrescentar a referência a Esports ou similar na sua designação e sigla, para efeitos exclusivos da participação e comunicação nas competições oficiais universitárias de Esports;
- b. Um logótipo próprio, para os mesmos efeitos referidos no ponto anterior;

02.02 Jogadores

02.02.1 Apenas podem participar Estudantes do Ensino Superior, nas condições previstas no regulamento de provas oficiais da FADU, nomeadamente: Inscritos na presente época desportiva em cursos de Ensino Superior, apenas conferentes de grau académico (licenciatura, mestrado e doutoramento) e em Estabelecimentos/Instituições Ensino Superior, reconhecidas pelo Ministério que tutela o Ensino Superior (MINES):

- a. Inscritos na presente época desportiva em cursos de Ensino Superior, apenas conferentes de grau académico (licenciatura, mestrado e doutoramento) e em Estabelecimentos/Instituições Ensino Superior, reconhecidas pelo Ministério que tutela o Ensino Superior (MINES);
- b. Poderão ainda participar até ao fim do ano civil seguinte ao ano de conclusão do curso de ensino superior, conferente de grau académico, mediante a apresentação do diploma de conclusão do curso ou equivalente, de acordo com as normas estipuladas pela Federação Internacional do Desporto Universitário (FISU);
- c. Podem ainda participar os estudantes inscritos na presente época desportiva em Cursos Técnicos Superiores Profissionais (CTeSP) reconhecidos pelo MINES, de acordo com o Decreto-Lei nº 43/2014. No entanto, a conclusão destes cursos não confere elegibilidade académica e desportiva para o ano civil seguinte;
- d. Ter idade igual ou superior a dezasseis (16) anos.

02.02.2 Os jogadores têm de estar registados no Portal FADU e apenas podem ser inscritos nas provas e na equipa pelo seu clube.

02.02.3 A inscrição de equipas, atletas e oficiais nas competições será efetuada através do Portal FADU, ou por outra forma divulgada oficialmente.

02.02.4 Nos Qualificadores de Lisboa e Porto, as organizações regionais - ADESL e FAP, respetivamente, gerem o processo de inscrição e validação de equipas e estudantes-atletas nestas mesmas competições.

02.02.5 A FADU reserva-se ao direito de solicitar a portabilidade de dados de estudantes-atletas e equipas dos Qualificadores Regionais de Lisboa e Porto, para o Portal FADU.

02.02.6 Compete à FADU verificar e confirmar o registo dos jogadores e da documentação entregue, incluindo a sua elegibilidade académica, de forma a validar a sua filiação como praticante de Esports na eFADU Portugal.

02.02.7 O jogador deve ter uma única conta de jogo válida (para toda a competição), não podendo encontrar-se banida pela FADU e/ou Steam.

02.02.8 A conta com que o jogador se inscreve não pode ter qualquer nome que seja ofensivo sob qualquer forma, ou nomes semelhantes a outras personagens ou jogadores e nomes derivados de produtos, marcas ou serviços que poderão causar mal-entendidos. Caso o jogador não possa alterar o seu *nickname* por qualquer motivo a equipa deverá utilizar um suplente.

02.02.9 Ao inscrever-se, o jogador autoriza a ser gravado se tal for solicitado, para efeitos exclusivos de comunicação e transmissão dos jogos. Ao inscreverem-se, os participantes concordam e aceitam ainda, a captação, utilização, difusão, reprodução ou divulgação do nome, imagem, voz, pontuações, classificações, ou qualquer ato de participação, em conjunto ou separado, por parte da eFADU Portugal e das entidades parcerias oficiais da FADU, por esta autorizadas, para efeitos exclusivos de promoção, marketing, divulgação relacionadas com a organização das competições oficiais universitárias e ações promocionais dos Esports Universitários.

02.03 Constituição das Equipas

02.03.1 Cada clube apenas pode inscrever 1 (uma) equipa no eFADU Nacional CS2, para participar no Qualificador Regional com vista ao apuramento para a Fase Final.

02.03.2 Compete exclusivamente ao clube inscrever a equipa, os jogadores e oficiais que a integram, através do Portal FADU, dentro dos prazos estipulados e divulgados pela eFADU Portugal.

02.03.3 Cada equipa deverá ser composta por pelo menos 5 jogadores. A cada equipa é permitida a inscrição na fase de competição em causa de até 10 jogadores (cinco obrigatórios + cinco suplentes opcionais) sendo a equipa técnica ilimitada.

02.03.3.1 Caso a equipa não atinga o número máximo de 5 jogadores suplentes até ao final do período de inscrição, pode, durante a temporada (Winter split e Spring split), fazer a inscrição de novos jogadores.

02.03.4 Um dos jogadores deverá ser designado por capitão de equipa, e é o responsável por comunicar com a organização do evento, para os efeitos definidos por esta, nomeadamente:

- a. Caso a equipa tenha mais que 10 jogadores inscritos, para cada uma das fases do campeonato, só poderá apresentar unicamente os 10 jogadores que estarão na ficha de jogo;
- b. Devido à proximidade de datas entre a Spring split e a Wild card, as equipas não podem fazer alterações, ou seja, nestes dois momentos competitivos, terão obrigatoriamente de manter os mesmos jogadores;
- c. Após o término do prazo de inscrições só serão aceites 3 alterações ao plantel até ao fim da competição;
- d. Os jogadores que sejam inscritos após o prazo final de inscrição, só poderão jogar 1 semana após a validação da mesma;
- e. Em cada fase da competição, as equipas deverão manter sempre os mesmos 10 jogadores. Esta questão fica definida aquando da realização do primeiro jogo.

02.03.5 Todas as equipas adotam obrigatoriamente o nome do seu clube FADU.

02.04 Constituição das Equipas Técnicas

02.04.1 Online:

02.04.1.1 É necessário os 5 jogadores que iniciam a partida estarem presentes no Discord da competição;

02.04.1.2 Um membro da equipa técnica pode estar presente na sala, sendo que durante os jogos em si, tem que cortar o seu som do Discord;

02.04.1.3 O treinador poderá excecionalmente conversar com os jogadores durante pausas táticas, mas não em pausas técnicas;

02.04.1.4 Podem existir partilhas de ecrã por parte dos jogadores.

02.04.2 Presencial:

02.04.2.1 Os 5 jogadores que iniciam o jogo devem estar em palco/zona de jogo;

02.04.2.2 Apenas um membro da equipa técnica pode entrar no palco/zona de jogo e tem que ficar imediatamente atrás da sua equipa;

02.04.2.3 O treinador não pode comunicar com os seus jogadores durante o jogo;

02.04.2.4 O treinador poderá excecionalmente conversar com os jogadores durante pausas táticas, mas não em pausas técnicas.

02.05 Seguro Desportivo

02.05.1 Todos os agentes desportivos inscritos na FADU têm de possuir um seguro desportivo de acordo com a Lei em vigor e da informação comunicada e publicitada pela FADU:

02.05.2 Em alternativa ao ponto anterior, os clubes, obrigatoriamente têm de inserir, no ato de registo do Clube no Portal FADU, o Certificado FADU de Seguro Desportivo/Acidentes Pessoais (impresso IMP.2022.01.CSD) devidamente assinado e carimbado obrigatoriamente pelo tomador de seguro ou seguradora/agente de seguros, atestando a existência de uma apólice de seguro, válida para a época desportiva em curso, que permita identificar que agentes desportivos a inscrever pelo clube estão cobertos nas condições legais previstas para o seguro desportivo.

02.05.3 Os Clubes estão obrigados a comunicar à FADU qualquer alteração às condições incluídas no certificado referido no ponto anterior, para efeitos das presentes disposições, imediatamente a se registar tais alterações.

02.05.4 Após a inclusão de um agente no seguro desportivo de grupo da FADU, no caso de cancelamento por parte do clube ou de substituição por um seguro próprio, não serão ressarcidos ou devolvidos quaisquer valores devidos, incluindo o valor do prémio de seguro anual.

02.05.5 Não será validada a inscrição de quaisquer agentes que não disponham de seguro desportivo válido nos termos dos pontos anteriores.

02.05.6 Compete, sempre, ao clube FADU representar os seus agentes desportivos e participar os sinistros junto do tomador ou seguradora, nas condições e procedimentos por esta definida.

02.05.7 Para validação e ativação de seguro desportivo, todos os clubes participantes das competições nacionais e/ou regionais universitárias têm de estar devidamente filiados e registados no Portal FADU.

02.06 Exame Médico Desportivo

02.06.1 Todos os participantes terão obrigatoriamente de apresentar uma Declaração a atestar a plena condição física e mental para a prática da atividade física (disponível no portal FADU).

02.06.2 Caso disponham de exame médico-desportivo, modelo IPDJ válido, este substitui a declaração supramencionada.

03. Competição

03.01 Formato, sistema e calendário da competição e pontuação

03.01.1 O eFADU Nacional de CS2 realiza-se em 3 fases, no seguinte formato, sistema e calendário:

Fase	Prova	Participação	Sistema	Data Prova (*)	Inscrições (*)
1	Qualificador NCS	1 equipa por clube, apurada do qualificador local ou inscrita diretamente pelo clube.	Winter Split + Spring Split	Winter Split: de 01 de dezembro, até 21 de janeiro Spring Split: de 2 de março até 12 de maio	Até 15 de novembro
	Qualificador Regional - Lisboa		Ver com entidade	Até 12 de maio	
	Qualificador Regional - Porto		Ver com entidade	Até 12 de maio	Ver com entidade
2	Wild Card - Playoffs	6 equipas: 2 Maiores Pontuadas de cada	Eliminatória dupla em BO3.	18 e 19 de maio	Até 15 de maio

		Qualificador Regional			
3	Fase Final	8 equipas: Vencedores de cada Qualificador Regional + 2 classificados no Wild Card.	Eliminatória simples em BO3.	30 de maio a 2 de junho	22 de maio

(*) - Estas datas são provisórias, pelo que, as definitivas deverão ser comunicadas através das infos eFADU Portugal.

03.01.2 Os Qualificadores Regionais NCS de CS2 realizam-se em conformidade com o seguinte sistema:

03.01.2.1 Round Robin (BO1) a apurar 4 equipas para eliminatória simples (BO3);

03.01.2.2 Em cada split é apurada uma equipa para as fases finais.

03.01.3 O modelo competitivo dos Qualificadores Regionais de Lisboa e Porto estão ao encargo das respetivas associações regionais.

03.01.4 Nos Qualificadores Regionais - Lisboa e Porto, o seeding será random.

03.01.5 Durante a etapa das fases finais o seeding será determinado de acordo com a pontuação acumulada das equipas durante as duas primeiras fases (Winter e Spring Split), onde as equipas com maior pontuação jogarão com as equipas com inversamente menos pontos.

03.01.6 Nas partidas à melhor de 1 (Bo1) a equipa que aparecer por cima ou na esquerda do calendário será a primeira a banir um mapa. Uma de cada vez vão banir 6 mapas até conseguirem encontrar o decider, onde a equipa da direita/baixo escolherá o side a que quer começar. Nas partidas jogadas à melhor de 3 (Bo3) a equipa que aparecer por cima/esquerda na bracket deverá banir o primeiro mapa, seguido de um ban da segunda equipa, após isto cada equipa escolhe um mapa, e posteriormente cada equipa ban um mapa. Nos mapas escolhidos, a equipa adversária escolhe o side em que quer começar, no último mapa, decider, é a equipa da direita/baixo que escolhe o side.

03.01.7 A data de inscrições, é também referente à data final de submissão do plantel obrigatório.

03.01.8 Sistema de pontos Winter Split por classificação de Qualificador Regional: 1º - 105 | 2º - 75 | 3º - 60 | 4º - 45 | 5º - 30 | 6º - 18 | 7º - 12 | 8º - 8 |, as restantes equipas não são pontuadas.

03.01.9 Sistema de pontos Spring Split por classificação de Qualificador Regional: 1º - 140 | 2º - 100 | 3º - 80 | 4º - 60 | 5º - 40 | 6º - 24 | 7º - 16 | 8º - 12 |, as restantes equipas não são pontuadas.

03.01.10 Cada Campeão Regional de cada Temporada é automaticamente apurado para a Fase Final, se existirem campeões repetidos, aumentam o número de apurados pelo Wild Card.

03.01.11 As duas melhores equipas (pontuadas) de cada Região, ainda não apuradas para a Fase Final após o término da Spring Split são apuradas para o Wild Card.

03.01.12 As equipas que melhor se qualificarem no Wild Card, consoante o número de vagas disponíveis no momento, apuram-se também para a Fase Final.

03.02 Fase Final

03.02.1 A fase final do Campeonato Nacional Universitário será jogada entre as 8 equipas finalistas da eFADU Nacional de CS2.

03.02.2 Em caso de igualdade de pontuação, o seeding entre as equipas em questão será aleatório.

03.03 Gestão da competição

03.03.1 Qualificadores Regionais (NCS, Lisboa e Porto): A gestão da competição será da responsabilidade das Organizações Regionais (ADESL e FAP),

03.03.2 eFADU Nacional: A Organização fará a gestão direta da competição com os participantes.

03.04 Regras gerais

03.04.1 Todos os jogos serão disputados no *patch* mais atual do jogo, aplicando-se todas as restrições que a Steam coloque sobre o jogo.

03.04.2 A substituição de jogadores entre mapas é permitida, devendo ser comunicado atempadamente 5 minutos antes.

03.04.3 Caso o jogo seja transmitido, o mesmo não pode começar sem a autorização da Organização. Uma equipa não pode recusar a que o seu jogo seja transmitido.

03.04.4 Na existência de qualquer problema que seja pertinente para a continuação do jogo normal, o mesmo deve ser comunicado à Organização. As queixas posteriores ao jogo destas situações não serão aceites.

03.04.5 Após o final de cada partida as equipas deverão tirar um *printscreen* do resultado final e inserir o resultado na plataforma enviando o *printscreen* como prova.

03.04.6 Os jogos devem todos ser jogados conforme o horário apresentado, não havendo lugar a adiamentos, exceto por decisão da Organização.

03.04.7 Todos os jogos serão jogados na plataforma FACEIT à exceção dos jogos presenciais que poderão ser jogados em servidor dedicado.

03.05 Cheats

03.05.1 A ativação dos cheats não será permitida.

03.06 Timeouts

03.06.1 A opção de *timeouts* apenas pode ser utilizada durante *freeze* times.

03.07 Timeout Técnico

03.07.1 Em caso de problemas técnicos, numa partida em presencial, que impeçam a progressão normal da partida por parte de um jogador tais como:

1. Problemas de ligação;
2. Problemas de hardware.

03.07.2 Cada equipa terá direito a um tempo de timeout de 10 minutos.

03.07.3 Em caso de necessidade de timeout:

- a. É obrigatório à equipa que o utilizou escrever no *chat* a palavra TEC e a hora exata em que o mesmo foi utilizado (exemplo: TEC 16.33). Após final do *timeout* a equipa deverá escrever no chat UNPAUSE seguido da hora atual em que o *timeout* foi retirado (exemplo UNPAUSE 16:43). A equipa adversária terá a responsabilidade de tirar *print* do *chat* como prova do tempo de *timeout* utilizado no início e no final do mesmo;
- b. Uma equipa não pode remover um *timeout* e retomar o jogo sem confirmar que ambas as equipas se encontram prontas a jogar;
- c. Caso um jogador não consiga recuperar do problema após o tempo regulamentar de 10 minutos a equipa adversária poderá ceder parte ou totalidade do seu tempo de *timeout*;
- d. Após o término do período de *timeout* a partida poderá ser retomada desde que qualquer das equipas não tenha um número de jogadores inferior a 4 (quatro);
- e. Caso o número de jogadores seja inferior a 4 (quatro) será atribuída uma derrota por *default* à equipa em falta mediante apresentação de provas;
- f. Os jogadores não podem se comunicar entre si durante um *timeout* técnico.

03.08 Timeout tático

03.08.1 O *timeout* tático apenas poderá ser utilizado durante os jogos de apuramento e *Playoffs*.

03.08.2 A cada equipa serão permitidos 3 *timeouts* táticos de 30 segundos por mapa. Ao recorrer ao *timeout* tático:

- a. É obrigatório à equipa que o utilizou escrever no *chat* a palavra TAC;
- b. Após os 30 segundos de pausa será obrigatório as equipas retomarem a partida;
- c. Os jogadores podem comunicar entre si durante *timeouts* táticos.

03.09 Falta de Comparência

03.09.1 Haverá um limite de tempo de comparência para a partida de 15 minutos após a hora marcada para o jogo ou o término da partida anterior. Caso um ou mais jogadores não se encontrem presentes em queue na FACEIT ou em palco em caso presencial, após esse período de tempo será atribuída uma derrota por falta de comparência aos jogadores em falta. Não será permitido iniciar uma partida com menos de 5 jogadores.

03.09.2 Considera-se falta de comparência de equipas ou atletas quando:

- a. A equipa/atleta não se apresenta na sala de jogo em condições de começar o jogo, no prazo estipulado de 15 minutos após o horário estabelecido para o seu início;
- b. A equipa não apresenta o número mínimo de jogadores, conforme condições regulamentares;
- c. A equipa/atleta não efetue a acreditação, quando inscrita e validada para participar;

03.09.3 A Equipa ou Atleta que não compareça para disputar um jogo ou prova organizada pela FADU, será punida com as seguintes sanções:

- a. Atribuição de derrota ou desclassificação
- b. Suspensão da participação na prova em causa e nas restantes provas ou jogos calendarizados para a época em curso.
- c. Conforme o Regulamento Disciplinar, poderá ser aplicada pena de multa entre 250,00€ e 500,00€, para equipas, e de 25,00€ a 250,00€ para atletas

03.09.4 O disposto na alínea b) do número anterior apenas é aplicável caso a não comparência ou o abandono da área de competição se verifique por mais de uma ocasião na época desportiva em questão.

03.09.5 No caso da falta de comparência se verificar na fase final de um Campeonato Nacional a pena de suspensão estender-se-á à época desportiva seguinte.

03.10 Adiamentos

03.10.1 Não é permitida qualquer remarcação ou adiamento de uma partida sem consentimento expresso da Organização.

03.11 Equipamentos

03.11.1 Em todas as partidas online os jogadores serão exclusivamente responsáveis pelo seu equipamento (computadores, periféricos, comms, etc), possíveis prevenções de DDOS e pela manutenção e estabilidade da sua ligação à Internet.

03.12 Spectators

03.12.1 Não serão permitidos espectadores nas partidas que serão transmitidas para a *stream* principal além da Organização. No caso das restantes partidas apenas poderão existir *spectators* no *lobby* em caso de acordo entre ambas as equipas.

04. Ética e Disciplina

04.01 Código de conduta e comportamento

04.01.1 As regras de conduta aplicam-se em qualquer momento da competição e devem ser sempre seguidas.

04.01.2 A Organização terá total autoridade para analisar cada situação e respetivas circunstâncias atenuantes ou agravantes individualmente. De acordo com a gravidade da situação ou recorrência da mesma por parte de um jogador ou equipa, a punição poderá ser mais elevada.

04.01.3 Todos os jogadores e agentes envolvidos devem comportar-se de uma forma educada e respeitosa para com todos os outros participantes, membros da Organização e espectadores.

04.01.4 Todos os participantes aceitam que irão respeitar as decisões da Organização ao longo de todo o Campeonato.

04.02 Sanções

04.02.1 A eFADU Portugal ou organização por si delegada, reserva para si o direito de punir qualquer equipa, jogador ou agente por qualquer motivo que considere justificado para esse efeito, usando da sua competência para recolher, analisar e decidir sobre as ocorrências verificadas.

04.02.2 As penalizações atribuídas por infração de qualquer das regras listadas no presente regulamento poderão ir desde:

- a. Aviso verbal;
- b. Multas ou perda de parte ou totalidade do prémio;
- c. Atribuição de derrota por *default* numa partida;
- d. Suspensão do jogador e outros agentes inscritos;
- e. Desclassificação do campeonato;
- f. Qualquer combinação das penalizações mencionadas acima;

04.02.3 A seguinte conduta ou violação das regras será punida ainda, de acordo com a sua gravidade:

- a. Um jogador não deve combinar qualquer resultado com outra equipa, jogador ou terceiro envolvido, a troco de algo ou não;
- b. Um jogador não deve usar qualquer programa de terceiros que lhe dê uma vantagem sobre os adversários que não conseguiria naturalmente, seja *dodge*, *aiming*, *vision* ou qualquer outra forma;
- c. Um jogador deve jogar sempre na sua conta. Qualquer outro jogador que não o portador da conta é estritamente proibido;
- d. Durante todas as etapas da competição, qualquer jogador ou membro da equipa deve ter um comportamento adequado para os adversários assim como para qualquer outra pessoa presente;
- e. Todos os jogadores devem competir na máxima performance possível.
- f. Um jogador não deve servir-se de qualquer um *bug*, *exploit*, *glitch*, etc, para obter uma vantagem;
- g. A tentativa de obter qualquer informação durante o jogo por parte de um jogador, sob qualquer forma;
- h. Nenhum membro da equipa ou terceiro a mando de um deve oferecer de qualquer valor, benefício ou favor a um membro da organização a troco de uma posição benéfica durante a competição;
- i. O atraso intencional do jogo, qualquer que seja o meio;
- j. A recusa de entregar ou apresentar qualquer documento ou informação requerida pela Organização, caso a mesma seja obrigatória ou estritamente necessária para a sua participação.

04.02.4 Para além dos casos referidos anteriormente, a Organização reserva para si o direito de punir quaisquer outros comportamentos censuráveis, que não se encontrem estipulados neste regulamento.

04.03 Direito de Recurso e Defesa

04.03.1 Os dirigentes ou delegados dos clubes ou, na sua ausência e impossibilidade, os próprios jogadores participantes

poderão exercer o seu direito de recurso e ou defesa de qualquer decisão tomada pela Organização através do email: Esports@fadu.pt.

04.03.2 Apenas os clubes intervenientes podem efetuar protestos dos respetivos jogos.

04.03.3 Os protestos são dirigidos à eFADU Portugal e devem ser acompanhados por uma prova, de forma à organização poder analisar o mesmo. Sempre que tal não aconteça a organização pode optar por sortear um vencedor, de forma a não colocar em causa o bom funcionamento da competição.

04.03.4 Compete à eFADU Portugal decidir sobre os protestos.

05. Imagem e Comunicação

05.01 Direitos de uso da Imagem e Apresentação dos Participantes

05.01.1 Todos os participantes aceitam que a eFADU Portugal e os seus parceiros, por si autorizados, para efeitos de promoção e comunicação do eFADU Nacional, através dos seus canais de comunicação e consequentes campanhas de marketing e ações promocionais relacionadas com a eFADU Portugal e a competição onde estão inseridos:

- a. Possam utilizar a imagem pessoal e digital, nome completo e in-game nickname, dos jogadores e equipas;
- b. Possam utilizar a imagem, loótipos, marcas dos clubes e jogadores.

05.02 Uso da Identidade Visual do Evento

05.02.1 A eFADU Portugal partilhará com os clubes um *kit* com as normas gráficas para a utilização da identidade visual da eFADU Portugal e das suas competições, nomeadamente os eFADU Nacional. Estas imagens devem ser usadas pelos clubes, para promoverem, comunicarem e partilharem as competições que organizam e participam inseridas nos eFADU Nacional, designadamente os qualificadores locais e as outras fases da competição.

05.03 Vestuário oficial dos jogadores

05.03.1 Os jogadores apenas poderão utilizar, na imagem de perfil, comunicação e transmissão, em que apareçam visíveis, ou nos jogos presenciais, equipamento oficial do clube eFADU que representam.

05.03.2 Caso não disponham de vestuário do clube, só podem utilizar equipamento que não apresente qualquer imagem ou referência a outros clubes, entidades ou marcas, salvo a marca do próprio equipamento.

05.03.3 Esta norma aplica-se ainda às cerimónias protocolares que venham a decorrer, relacionadas com a apresentação da competição ou de entrega de prémios.

05.04 Transmissão

05.04.1 Todos os direitos de transmissão dos jogos são propriedade da eFADU Portugal e nenhuma equipa se poderá recusar a que os seus jogos sejam transmitidos, sob pena de ser desclassificada.

05.04.2 Não é permitida qualquer transmissão externa de qualquer conteúdo gerado sem autorização expressa da eFADU Portugal.

05.04.3 Qualquer jogo que esteja a ser transmitido através dos canais oficiais da Organização, não poderá ser transmitido, em simultâneo por qualquer outra entidade, estando a equipa/personalidade/entidade sujeitas a penalizações.

05.04.4 Qualquer jogo que não tenha transmissão através dos canais oficiais da Organização poderá ser transmitido pelos Clubes participantes, após pedido expresso dirigido para o email Esports@fadu.pt.

06. Disposições Finais

06.01 Alterações ao Regulamento

06.01.1 A eFADU Portugal reserva-se o direito de acrescentar ou modificar qualquer das regras do presente regulamento, a qualquer momento, e sempre que tal se justifique e beneficie a competição, comunicando com a devida antecedência aos clubes participantes.

06.01.2 O desconhecimento deste regulamento e das suas alterações por parte dos clubes, jogadores e todos os participantes não invalida a sua aplicação.

06.02 Aplicação e casos omissos

06.02.1 O registo e inscrição na eFADU Portugal e nos eFADU Nacional, pelos clubes e agentes, significam a aceitação integral deste regulamento e dos demais regulamentos da FADU, que se apliquem à organização e participação em eventos sob égide da eFADU Portugal.

06.02.2 A eFADU Portugal reserva-se o direito de invalidar a inscrição de qualquer jogador ou equipa que não cumpra os requisitos necessários para competir sem necessidade de aviso prévio.

06.02.3 A aplicação e interpretação dos casos omissos é da responsabilidade da eFADU Portugal, ouvidas as entidades parcerias na organização técnica do evento.

06.03 Contacto

06.03.1 Em caso de qualquer questão, dúvida ou problema durante o processo de inscrição e participação, os Clubes deverão entrar em contacto através do email Esports@fadu.pt.