

## **Golden Dust Rising Stars: Season 2**

**REGRAS 1.0 (08/01/2020)**

### **CONTEÚDO:**

- 1. Introdução**
- 2. Circuito Rising Stars: Visão Geral**
- 3. Novidades GDRS Temporada 2**
- 4. Formato**
- 5. Inscrições**
- 6. Configuração da temporada**
- 7. Transferencias / Contratações**
- 8. Abandonos**
- 9. Preparação da partida**
- 10. Faltas, sanções e reportar**
- 11. Prizepool Star League**
- 12. Transmissão**
- 13. Administração**
- 14. Espírito da comunidade**

## 1. Introdução

A Golden Dust Rising Stars é uma competição 3v3 PC / PS4 / XB1 para equipas de 3 a 5 jogadores que formam parte de uma liga composta por várias divisões. Cada equipa jogará uma série BO5 contra todas as outras equipas na sua divisão, indo a um ritmo de um confronto por semana. Quando todos os confrontos terminarem, será estabelecida uma classificação que permitirá a que as melhores equipas se enfrentem nos playoffs pós-temporada.

Desta forma, a GDRS é uma competição comunitária que foi projetada para dar um ambiente competitivo amigável à cena, mas totalmente regulamentada pela equipa da Organização da Golden Dust Cup. As regras são muito simples para que não haja problemas para jogar, sendo a mais importante a que se te registas na competição terás de jogar até o final da temporada.

*As regras neste documento governam o GDRS. Cada jogador aceita incondicionalmente cumprir essas regras e as decisões que os membros da Golden Dust Cup tomam sobre Esta competição. Essas regras estão sujeitas a alterações pela Golden Dust Cup.*

### **Informação Relevante:**

**Website:** <https://goldendustcup.info/>

**Link de Inscrição na Liga:** <https://registro.goldendustcup.info>

**Discord da Golden Dust Cup:** <https://discord.goldendustcup.info>

**Twitter:** <https://twitter.com/GoldenDustCup>

**Email de contacto:** [contact@goldendustcup.info](mailto:contact@goldendustcup.info)

## **2. Circuito Rising Stars: Visão Geral**

Rising Stars Rocket League é um circuito europeu de 4 competições regionais que conduzem a um evento final, a Superstar League. Cada competição regional é criada e executada por um organizador de torneio: França + Bélgica + Suíça pela **Rocket**

**Baguete**, Espanha +Portugal a cargo da **Golden Dust Cup**, Alemanha + Áustria a cargo da

**Team Firewall** e a European Rising Stars, que atua como uma liga regional por conta própria para as equipas que não podem jogar em qualquer uma das mencionadas anteriormente.

Os jogadores do circuito Rising Stars podem qualificar-se para a Superstar League conquistando

um dos lugares oferecidos por cada uma das competições regionais na sua liga Tier 1

(Star League) .A Superstar League é realizada pela **Rocket Baguette** e tem a

colaboração da **Golden Dust Cup** e da **Team Firewall**.

## **2.1 Objetivos**

O principal objetivo da iniciativa Rising Stars é estabelecer as bases para uma emocionante cena amadora e promover a futura geração de jogadores profissionais de Rocket

League. Além dos jogadores, indivíduos com interesse em produção, casters, analistas e árbitros, entre outros, também precisam de um bom registo para ganhar experiência e, assim, garantir

um bom desenvolvimento do talento futuro nos Esports de Rocket League.

## **2.1 Experiência**

Esta é a experiência que esperamos que os jogadores tenham a participar:

### **2.1.1 Jogadores casuais**

Queremos que os jogadores casuais redescubram o Rocket League pelo o alto nível competitivo que este jogo tem, e convide-os a se tornarem jogadores mais ativos, membros da comunidade e fãs dos desportos eletrónicos.

### **2.1.2 Jogadores competitivos**

Queremos que os torneios regionais forneçam uma ótima experiência de torneio para concorrentes das Rising Stars. Queremos que os jogadores acreditem que jogar nesta competição

é uma ótima maneira de melhorar o seu jogo.

### **2.1.3 Jogadores Top-tier**

Queremos inspirar os melhores jogadores de Rocket League a continuar a por à prova as suas habilidades, oferecendo-lhes um verdadeiro desafio, uma cena competitiva e uma

oportunidade de desenvolver o seu próprio potencial.

### 3. Notícias GDRS 2ª Temporada

★ Nesta temporada, o **acesso à Star League** será feito através de alguns

qualificadores online. Serão disputados 4 torneios em Double Elimination e as 4 melhores equipas desses torneios serão qualificadas para a Star League.

★ As equipas que não se qualificaram para a Star League podem registar-se na GDRS através dos registos gerais que funcionam com o mesmo sistema de seeding por MMR como na temporada anterior.

★ A temporada introduz um sistema de **Subida e Descida** entre a **Star League** e a **Rising League**.

★ **Treinadores /Managers** podem agora se inscrever nas equipas.

★ **Jogadores contratados** só podem participar numa partida do GDRS a partir da segunda-feira seguinte ao aviso do administrador (com o intuito de se acabar com as contratações provisórias).

★ As inscrições são permitidas para qualquer jogador a partir do rank **Diamond 1**.

★ O registo também é permitido para qualquer jogador **RLCS**.

★ Os MMRs das playlists 1v1 e 2v2 estão limitados a 1500.

★ Um jogador que não tenha jogado uma partida GDRS na temporada poderá ser contratado por outra equipa.

★ Os direitos de transmissão da **Star League** são exclusivos da equipa Golden Dust Cup.

★ **A fase regular da Star League** terá uma transmissão ao vivo no canal Twitch da GDCTV todas as quintas-feiras, das 19:00h às 21:00h. As equipas receberão no início da competição o **calendário predefinido** com os dias para jogar

Hora programada pelos administradores do GDRS.

★ O funcionamento do sistema de **Streamers afiliados** foi revisto.

★ O sistema de sanções foi revisto e é agora chamado de **Comodines**.

## 4. Formato

### 4.1 Geral

A segunda temporada da Golden Dust Rising Stars ocorrerá entre segunda-feira, 20 de janeiro (início de inscrições) até domingo 14 de junho de 2020 (final da Superstar League).

★ A GDRS é composta por **quatro eliminatórias abertas, uma temporada com 7 semanas de Fase regular da liga**, seguida por **uma semana de playoffs**.

★ Através de 4 qualificadores online abertos, um total de 16 equipas qualificar-se-á para a **Star League**, a liga de nível mais alto.

★ Cada divisão é composta por um máximo de 8 equipas, todas elas competem em BO5 por um período de 7 a 9 semanas consecutivas correspondendo a uma taxa de uma partida por semana, de acordo com um **calendário predefinido e comunicado previamente**.

A semana começa na segunda-feira às 00:00h e termina no domingo às 23:59h.

★ Os capitães / treinadores / managers de cada equipa são responsáveis pela Organização da partida. Entre si, serão acordadas datas para jogar este BO5.

★ Uma **classificação é estabelecida para cada divisão** com base nos seguintes critérios em ordem de importância:

- O número de partidas (BO5) vencidas.
- A diferença de jogos ganhos (número de jogos ganhos menos o número de jogos perdidos).
- A percentagem de jogos ganhos (número de jogos ganhos dividido pelo número total de jogos disputados).

■ Se duas equipas ainda estiverem empatadas, será levado em conta o resultado do seu confronto direto.

■ Se houver três ou mais equipas empatadas, a diferença de golos (golos marcados menos golos sofridos) serão levados em consideração para decidir o tie-break entre todas.

★ No final da temporada regular, as 3 melhores equipas de cada divisão irão ser qualificadas

para os playoffs com bracket de eliminação direta.

★ No final dos playoffs, as 3 melhores equipas Star League (primeira divisão) Subirão à Liga Europeia Rising Stars Superstars League.

★ A estrutura ideal do GDRS é a seguinte:

Liga Tier 1:	Star League Blue	Star League Red
Liga Tier 2:	Rising Leaguee Blue	Rising League Red
Liga Tier 3:	Shooting League Blue	Shooting League Red
Liga Tier 4:	Meteors League Blue	Meteors League Red
...	...	...

○ Há que ter em conta que as Liga Tier 2 e inferiores podem estar compreendidas por 2 ou 4 divisoes dependendo do nível dos participantes.

#### **4.2 Star League / Rising League detalhes:**

Os 16 lugares da Star League para o GDRS S3 estão distribuídos da seguinte forma:

- ★ As dez melhores equipas da Star League S2 (top 5 das duas divisões Blue e Red) serão convidadas para a Star League S3 (elas mantêm o lugar).
- ★ As duas equipas que terminarem em último lugar da divisão Star League (top 8) perderão o lugar da Star League.
- ★ Os dois finalistas dos playoffs da Rising League (top 1 e 2) serão convidados para a Star League GDRS S3 (promovidos automaticamente).
- ★ Um torneio de promoção / descida de Double Elimination será disputado entre:
  - As quatro equipas que estão na 6ª e 7ª posição das divisões Star League (Star Blue e Star Red).
  - As duas equipas que perderem nas semifinais (top 3 e top 4) dos playoffs da Rising League.
  - Dessas seis equipas, duas delas se qualificarão e terão lugar para a Star League GDRS S3.
- ★ Para aceitar o convite para a Star League GDRS S3, as equipas devem manter dois jogadores que jogaram pelo menos 75% das partidas da equipa na S2.
- ★ Finalmente, dois torneios de qualificação serão disputados no início do GDRS S3 para os dois lugares livres na Star League. As equipas despromovidas da Star League podem participar nestes torneios.



## 5. Inscrições

### 5.1 Geral – Rising League e inferiores

★ O número de vagas para a segunda temporada do GDRS é ilimitado. A administração da GDRS reserva o direito de recusar uma inscrição.

★ Se te inscreveres, concordas que a tua equipa jogará todos os jogos da Temporada GDRS.

★ A inscrição está aberto a todos os jogadores de PC, PS4 e XB1 acima do rank Diamond 1.

★ Na Rising League, as equipas estão sujeitas a uma restrição de nacionalidade:

As equipas devem ter pelo menos dois jogadores com nacionalidade espanhola e / ou

Portuguesa nos jogos. Esta restrição não se aplica a equipas da Shooting League (terceira divisão) e divisões inferiores.

★ Cada equipa deve ter um capitão designado, o capitão deve ser espanhol ou Português.

★ Para se registar, deve usar um formulário da web. **Formulário preenchido = Equipa inscrita.**

★ Cada equipa deve preencher o formulário de inscrição com uma equipa de pelo menos 3 jogadores ou no máximo 5 jogadores com o nome de usuário, a identificação do Discord, a plataforma, a identificação SteamID64/PSN/Xbox Gmertag, a nacionalidade e e-mail para cada jogador.

★ Uma equipa pode inscrever um treinador /manager fornecendo um apelido /Identificação de Discord e um endereço de email. Pode gerir a organização dos jogos tal como o capitão da equipa. E mais, é permitida o assistir dos jogos da sua equipa sempre e quando a equipa adversária estiver de acordo.

★ Cada participante tem a obrigação de se inscrever através da sua conta principal de jogo. É considerada a conta principal a que obteve um rank mais alto em 2v2 ou 3v3 durante a temporada competitiva atual (ou a temporada anterior, se o atual começou há menos de um mês). Todas as outras contas usadas pelo jogador são consideradas "**conta smurf**". Inscreve-te ou joga com uma conta smurf e causarás a tua desqualificação e ban e também da tua equipa.

★ Um jogador que jogou numa equipa não pode entrar noutra equipa do mesmo circuito Rising Stars ao longo da temporada.

★ Podes anexar um logotipo da equipa no formato .png de dimensões quadradas e sem fundo. O logotipo deve atender aos padrões de qualidade. Se o logotipo não estiver anexado ou a organização acredita que não atende a um padrão de qualidade. Será atribuído um logotipo genérico à equipa.

★ Pelo menos dois membros da equipa, incluindo o capitão, devem participar no Discord Golden Dust Cup e estar presentes durante toda a temporada. A administração da GDRS reserva o direito de excluir uma equipa em caso de dificuldades na comunicação com a mesma.

★ Não há idade mínima para competir no GDRS, mas crianças menores de 16 anos devem enviar uma autorização de um responsável legal para participar. No caso de participar, o jogador não pode receber nenhum benefício sob nenhuma circunstância económica da participação na competição.

## **5.2 Info – Star League**

★ Uma equipa qualificada terá a inscrição completa para a Star League GDRS S2. Esta equipa terá a possibilidade de completar o seu roster com um ou dois suplentes, dentro do limite de 5 jogadores por equipa, antes do fecho limite de Domingo 16 de Fevereiro, pelas 23.59h. As contratações além destas serão contadas como alterações /substituições autorizadas durante a temporada.

★ Na Star League, as equipas estão sujeitas a uma restrição de nacionalidade:

As equipas devem ter pelo menos dois jogadores com nacionalidade espanhola e / ou Portuguesa nos jogos.

★ Um jogador classificado que jogou numa equipa não poderá entrar noutra equipa do circuito da Rising Stars ao longo da temporada.

★ Uma equipa não qualificada pode se inscrever no GDRS S2 usando o formulário geral de inscrição. A equipa será colocada numa divisão de acordo com o seu MMR.

★ Não há idade mínima para competir no GDRS, mas crianças menores de 16 anos devem enviar uma autorização de um responsável legal para participar. No caso de participar, o jogador não pode receber nenhum benefício económico sob nenhuma circunstância na competição.

### **5.3 Info - Eliminatórias da Star League**

★ Para se qualificar na Liga GDRS de Tier 1, as equipas devem competir primeiro numa das 4 eliminatórias da Star League. As 4 melhores equipas de cada das eliminatórias da 4 Star League obterão, assim, o total dos 16 lugares da Star League.

★ As equipas entrarão numa bracket Double Elimination, o que significa que uma equipa não poderá continuar a jogar se perder duas vezes. Em cada Eliminatória da Star League, as duas equipas finais restantes na Winner's Bracket e as duas equipas finais restantes no Loser's Bracket serão escolhidas para competir nas divisões da Star League.

★ Todas as partidas da Winner's Bracket dos qualificifiers abertos serao B05, todos os jogos da Loser's Bracket serao B03, excepto as partidas finais que serao BO5. O Seeding será determinado pela Golden Dust Cup.

#### **5.3.1 Restrições à equipa**

★ As equipas só podem inscrever três jogadores nos torneios classificatórios.

Se eles se qualificarem, poderão adicionar até dois substitutos antes do início da temporada.

★ O registo está aberto a todos os jogadores de PC, PS4 e XB1 acima

Do Rank Diamond 1.

★ Nas eliminatórias da Star League, as equipas estão sujeitas a uma restrição de nacionalidade: as equipas devem ter pelo menos dois jogadores com nacionalidade Espanhol e / ou Portuguesa nas partidas. Esta restrição não se aplica às equipas da Rising League(segunda divisão) e as divisões inferiores.

★ Um jogador que se qualificou para a Star League não pode entrar noutra equipa do circuito da Rising Stars ao longo da temporada.

★ Qualquer jogador que não se qualificou num dos qualificadores do

Star League, pode jogar nas eliminatórias restantes, incluindo em diferentes equipas no entanto, um jogador não pode participar no mesmo qualificador com duas ou mais equipas diferentes.

★ Se te inscreveres, concordas que a tua equipa respeitará a integridade do jogos da temporada do GDRS.

### **5.3.2 Criação e desenvolvimento das partidas**

★ No início de cada partida, os jogadores devem se apresentar na página do torneio através da plataforma smash.gg sendo conectado à sua conta, onde podem aceder à tela da partida, onde devem confirmar a sua presença. Quando ambas as equipas estiverem presentes, os jogadores deverao comunicar smash.gg através da aba de bate-papo da tela de jogo. A plataforma instruirá as duas equipas: uma será responsável pela criação da partida particular com o nome e a senha do lobby indicado, a outra será responsável por unir-se à partida. Depois da série ser disputada, ambas as equipas devem confirmar o resultado na tela da partida.

★ Essas operações serão realizadas para cada partida, com exceção das partidas transmitidas pela Golden Dust Cup: os administradores do torneio darão instruções aos jogadores através do bate-papo na tela da partida smash.gg.

★ Configuração do lobby: todas as arenas padrão / 3v3 / sem bots / sem mutadores /

tempo de jogo: 5 minutos / digite por: nome e senha / Plataformas: Steam,

PS4 e Xbox / servidores: Europa. Número de séries em confrontos: Winner's Bracket BO5, Lower Bracket Bo3, exceto para as finais que serao no Bo5.

★ Pontualidade: todas as equipas devem ter três jogadores no lobby da partida em linha antes da hora de início da partida. Quando uma das duas equipas presentes se presencia, o oponente tem dez minutos para confirmar a sua antes de ser desqualificado. Equipas que não tenham três jogadores prontos para jogar dentro de 10 minutos após o início da partida estão sujeitos a desqualificação. Se após dez minutos do horário de início da partida, nenhuma equipa Confirmar a sua presença, a plataforma classificará uma das duas equipas aleatoriamente.

★ Desconexão: em caso de desconexão, a equipe afetada continuará a jogar a partida individual dentro da série. O jogador desconectado poderá tentar voltar a unir-se durante a mesma mas a partida nao parará até estar terminada. Uma vez terminada o jogador terá excepcionalmente 5 minutos para voltar a unir-se e continuar a série.

★ Não é permitido ter espectadores em jogos, a menos que o Golden Dust

Copa diga o contrário.

## **6. Configuração da temporada**

★ O acesso à Star League é alcançado apenas por convite direto e qualificações.

★ Para o restante das ligas e divisões, um sistema de gerenciamento interno da GDRS é responsável pelo seeding das equipas registadas, atribuindo um MMR de equipa onde eles terão seeding correspondente ao MMR da equipa como mostra em baixo:

- Para cada jogador, seleccionamos o MMR mais alto obtido durante o Temporada atual em 1v1, 2v2 e 3v3. O valor obtido será o MMR do jogador.
- O valor obtido a partir do cálculo da média dos 3 melhores MMR do Jogadores da equipa é o MMR da equipa.
- Os MMRs das Playlists 1v1 e 2v2 são limitados a 1500.

★ No caso de disparidades muito grandes nos níveis de MMR

que nos impedem de estabelecer divisões homogêneas, reservamos o

direito de ajustar o número de divisões, retirar equipas ou estender o período de

registo.

★ Havendo divisões ilimitadas, o seeding fará com que as equipas permaneçam distribuídas pelo seu MMR da Rising League (segunda divisão) para o Starbase (última divisão), a Star League (primeira divisão é acessada por qualificadores online anteriores).

★ Os nomes de identificação para as divisões são:

- Star League: Tier 1
- Rising League: Tier 2
- Shooting League: Tier 3
- Meteors League: Tier 4
- Comets League: Tier 5
- Satélites League: Tier 6
- Starbase League: Tier 7

No caso de muitos registos de equipas, mais divisões serão adicionadas a cada uma das 7

ligas estabelecidas (por exemplo: Star Blue, Star Red, Star Yellow, Star Green).

- ★ Se te registares, concordas em jogar a temporada toda.
- ★ O registo está aberto a todos os jogadores de PC, PS4 e XB1 acima do rank Diamond 1.
- ★ Para te registares no resto das ligas inferiores à da Star League, deves usar um formulário da web.

## **7. Transferências / contratações**

### **7.1 Antes de fecharem as inscrições**

- ★ Uma equipa pode adicionar ou remover jogadores antes do final do período de registo. Esta operação é manual, o capitão deve entrar em contato com um administrador no Golden Dust Cup Discord para fornecer informações sobre o jogador adicionado ou excluído.

### **7.2 Após o fecho de inscrições**

- ★ Nenhuma transferência / contratação (partida ou chegada) será autorizada entre o final do Registo e início da competição (estimado no momento em que o admin faça contato dentro do canal dedicado ao Discord, dizendo que a temporada acabou de começar).

### **7.3 Após o início da competição**

- ★ Cada equipa tem direito a duas contratações durante a temporada.
- ★ As equipas não podem contratar um jogador cujo MMR aumenta a média da equipa, ao ponto de o seu novo MMR ser justificado de uma divisão mais alta em primeiro lugar. O Admin da divisão será responsável por realizar essa verificação antes de validar uma contratação. Esta regra não se aplica à Star League ou à Rising League.
- ★ Após a validação pelo administrador, as contratações entrarão em vigor na segunda-feira seguinte. A nova contratação não pode ser utilizada até à segunda-feira após a aprovação do admin.
- ★ Uma equipa não pode ter menos de 3 jogadores e mais de 5 jogadores no seu roster.

★ Qualquer modificação do roster, seja ela qual for, deve ser notificada ao administrador da divisão correspondente; caso contrário, não será levado em consideração.

★ Jogue um jogo com uma contratação sem que tenha sido validado pelo administrador ou antes da segunda-feira seguinte da validação do administrador é equivalente a jogar com um jogador

não registado no roster (e sua consequente falta).

★ Um jogador pode alterar a sua conta de jogo registada apenas nas inscrições quando se trata de uma mudança de plataforma (PS4, PC, XB1). É, portanto, impossível, por exemplo, registar uma conta Steam no lugar de outra conta Steam. A mudança de conta do jogo deve ser validada pelo administrador da divisão correspondente e será considerado como qualquer outra contratação, ou seja, o jogador quem quiser mudar sua conta de jogo para outra plataforma não poderá jogar até Segunda após a aprovação do administrador da sua divisão e contará como contratação dos dois autorizados disponíveis para a sua equipa. Se jogares um jogo com a nova conta de outra plataforma sem que ela tenha sido validada pelo administrador ou antes da segunda-feira seguinte da validação do administrador é equivalente a jogar com um jogador não registado no teu roster (e a sua consequente falta).

★ A contratação de um jogador que já fazia parte da mesma anteriormente durante a temporada atual, é considerado mais uma contratação conta como tal para os dois recrutados autorizados dessa equipa.

★ Um jogador que já está registado no GDRS pode participar de um time diferente (entrega), desde que ele não tenha jogado nenhum jogo da temporada regular de GDRS para a sua equipa. Caso já tenha jogado uma partida, não poderá juntar-se a outra equipa. Se o jogador jogou nas eliminatórias da Star League com uma equipa qualificada, não pode ingressar numa equipa diferente nesta temporada.

## **8. Desistencia**

★ Se, apesar de todos os esforços possíveis da administração e da equipa, se a equipa for forçada a sair, os seus resultados anteriores não serão mais levados em conta na classificação ou estatísticas da temporada na divisão.

★ Se durante a última semana da temporada regular, duas equipas que se enfrentam deixarem a competição. No dia em que deixarem a competição, os seus resultados anteriores serão preservados. A partida será considerada perdida por 0 a 3 para ambas as equipas.

★ Qualquer equipa ou jogador que sair da temporada atual será penalizado com uma proibição para a equipa e/ou jogadores para competições futuras. Um jogador não será banido enquanto

a sua equipe continuar a competição, mas será banido se o seu abandono acarretar a desqualificação da equipa.

## 9. Preparação da partida

Cada partida será criada numa sala privada com uma senha com os seguintes parâmetros:

★ 3v3, servidor europe, arena padrão e sem mutadores.

★ **Os capitães / managers / treinadores** de cada equipa serão contactados por Discord pelo administrador da sua divisão, onde eles concordarão o dia e a hora da partida.

★ O administrador supervisionará as conversas dos dois capitães para garantir que eles sejam feitos com respeito e boa vontade. Cada administrador será o responsável por criar a conversa.

★ Mudanças de jogadores são permitidas durante a série, mas não durante um Jogo da série.

★ Uma partida não pode começar até que ambas as equipas tenham três jogadores sobre o campo Como medida da equidade esportiva em relação aos demais numa divisão. Equipas com o 2v3 não está autorizado: é necessário que a equipa seja completa para competir adequadamente as suas séries.

★ Os **managers / treinadores** inscritos no roster não estão autorizados a participar em jogos de equipa como espectadores sem primeiro ter a aprovação da equipa rival. Eles não têm permissão para jogar.

★ Todos os outros espectadores são proibidos, a menos que façam parte da lista branca de streamers afiliados; nesse caso, eles podem entrar como espectadores desde que ambas as equipAs correspondam. Os espectadores marcados na lista branca de streamers afiliados terão permissão do GDRS para entrar para transmitir a partida, desde que atendam às condições do ponto 12.3. Streamers Afiliados.

★ Se um espectador entrar em campo durante uma partida, será considerado inválido e deve ser repetida, a menos que a equipa responsável tenha perdido a partida em questão. Caso o espectador que entre em campo durante uma partida não seja de qualquer uma das duas equipas, será considerado inválido e deve ser repetido.

★ No final do jogo, um dos dois capitães é responsável por publicar os arquivos .replay de todos os jogos da série no canal Discord de resultados de sua divisão. Na falta disso, como backup, podes usar capturas de tela de Placard no final do jogo. Se estiver a faltar um replay ou captura de tela, os dois capitães devem validar a pontuação da série. Estatísticas da série Incompletos não será levado em consideração.



★ Caso a equipa completa seja de consola, debes perguntar à equipa contrária do PC que carregue os arquivos .replay de cada partida no discord.

★ Caso as duas equipas da partida sejam inteiramente de consola,

elas terão a obrigação de fazer upload de capturas de tela das estatísticas do final de

Todos os jogos da série.

## 10. Reports, falhas e sanções

★ O DNF / desistencia de equipa não existe no GDRS. Nenhum resultado será aceito se o

As partidas não foram disputadas.

★ Para impor o calendário da temporada, foi criado um sistema de comodines. Se uma equipa acumular 3 comodines, ela será excluída da competição.

Falta	Sanção
Mais de 48 horas sen responder às mensagens do admin/capitao/manager/treinadores de equipa ou equipa contrária.	1 comodin
Partida nao jogada no tempo definido (antes do domingo 23:59)	1 comodin para a equipa considerada responsavel pelo admin, e 0,5 comodin para cada equipa em caso de responsabilidade partilhada.

Impossibilidade de terminar a série iniciada	1 comidn
Atraso de 15m da hora acordada para jogar uma série	1 comidn
Atraso de 45m da hora acordada para jogar uma série	1.5 comodines
Pedido para adiar ou modificar a hora da partida passadas 3 horas da hora acordada para a partida	1.5 comodines
Nao comparecer a uma partida marcada	1,5 comodines
Partida jogada com uma conta Steam/PSN/Xbox nao registada	1,5 comodines (+possibiidade de se refazer a partida)
Nao jogar uma partida programada pelo streaming da organização	1 comodin GDCTV para a equipa responsável
Recusar jogar ou organizar uma série	Desqualificação
Acomulção de 3 comdines	Desqualificação
Acomulação de 3 comdines GDCTV	Desqualificação

★ Para cada partida não disputada no tempo previsto (antes do domingo 23:59), o Administrador da Divisão concederá um ou mais comodines:

- terá que decidir, de acordo com a conversa entre os dois capitães, a equipa em quem utilizar um comodin.
- Se for impossível para o administrador definir a equipa responsável, as duas equipas levarão 0,5 comodines cada.

★ Se uma partida não puder ser jogada (adiamento de última hora ou ausência de um ou ambas as equipas) os dois capitães (ou treinador / gerente) devem reagendar a partida para uma data posterior antes do final da semana seguinte, na qual aplicarão o mesmo procedimento de sanção por estar sempre atrasado.

★ **Em caso de desconexão de um jogador** durante a partida:

- **Se nenhum golo foi marcado e a partida foi disputada por menos de um minuto**, ele deve ser reiniciada.
- **Se um golo foi marcado ou o jogo foi jogado por mais de um minuto**, ambas as equipas devem terminar a partida atual.
- No final, a equipa em inferioridade numérica receberá **10 minutos para aguardar o jogador** desconectado ou troque um substituto. Se for impossível introduzir um terceiro jogador após dez minutos, a equipa em inferioridade será penalizada com um comodin **e os dois capitães devem**

**planear os jogos restantes da série** numa data posterior ante do final da semana seguinte, em que o mesmo será aplicado

Processo de penalização sempre atrasado.

★ Se uma **conta de jogo não registada** for detectada, sua equipe levará 1,5 comodines e o jogo terá que ser repetido, exceto se a equipa culpada perdeu.

★ Espera-se que cada capitão tenha alguma disponibilidade e boa vontade, especialmente no início da semana, para organizar o BO5 semanal e assim ofereça uma experiência agradável para todos. Uma comunicação gentil e regular é um sinal de boa vontade. Não precisas de estar presente o dia inteiro no

Discord, apenas debes comunicar com a organização e alertar seus interlocutores através do canal criado pelo teu administrador. Lembra-te: o aplicativo Discord é Grátis no iOS, Android e outros smartphones.

★ Qualquer recusa em jogar implica a exclusão imediata da equipa.

★ Qualquer equipa excluída da competição terá os seus jogadores banidos da GDRS na próxima temporada.

## 11. Star League Prizepool

★ Desde a abertura das inscrições até o final dos playoffs da Star League, um link de doação estará disponível para a comunidade durante as Transmissões RBRS no Golden Dust Cup Twitch, bem como no website

Goldendustcup.info.

★ Todas as doações (com exceção de aproximadamente 5% de comissão cobrado pelo Paypal) será doado ao prêmio acumulado da Star League até um limite de € 1.000. Qualquer doação que exceda o limite de € 1.000 irá para o prêmio do 3ª temporada.

### **11.1 Distribuição:**

No caso de doações abaixo de € 100:

★ 100% do Prizepool para a equipa vencedora dos playoffs.

No caso de doações entre € 100 e € 300:

★ 75% do Prizepool para a equipa vencedora dos playoffs.

★ 25% do Prizepool para a equipa finalista dos playoffs.

No caso de doações abaixo de € 300 a 1000:

★ 60% do Prizepool para a equipa vencedora dos playoffs.

★ 20% do Prizepool para a equipa finalista dos playoffs.

★ 10% do Prizepool para cada equipa que perdeu nas semifinais dos playoffs.

As 3 melhores equipas do GDRS: Star League qualificar-se-ao para a Superstar League, competição máxima do circuito europeu Rising Stars.

## **12. Transmissao**

### **12.1 Star league**

★ Jogadores / equipas serão notificados antes de iniciar a fase regular qual das séries precisarao de ser jogadas em horario programado com transmissao e quais não.

★ O cronograma semanal de transmissão para a fase regular da Star League será a todas as Quintas-feiras das 19:00h às 21:00h onde três partidas serão transmitidas:

- 19: 00h Primeiro confronto.
- 19: 45h Segundo confronto.
- 20:30 Terceiro confronto.

★ Para a série de transmissão, os administradores da Rising Stars serão os criadores das salas de jogos e fornecerão aos capitães o nome da senha do lobby.

★ As equipas devem estar prontas para jogar 20 minutos antes da hora oficial programada a partir de uma série.

★ Para séries sem transmissão, os jogadores são responsáveis por configurar o jogo, jogar a série e enviar os arquivos .replay de cada jogo da série.

★ Se uma equipa não puder jogar no horário agendado pelos administradores do GDRS, poderá

Adiar a sua série usando um comodim GDCTV. Todas as equipas da Star League tem dois comodines GDCTV durante a temporada.

★ Depois de usar os seus dois comodines GDCTV, uma equipa não pode suspender mais séries ou será excluído da Star League.

★ Quando uma série é adiada, as equipas devem jogar sua série noutra momento durante a mesma semana antes do domingo seguinte às 23: 59h CET. Não o fazer resultará num comodim para a equipa responsável.

★ Quando uma equipa é excluído durante a fase inicial da liga, todos os seus resultados dentro da sua divisão serão eliminados como se a equipa nunca tivesse existido na liga.

## **12.2 Rising League**

★ Todas as quartas-feiras da fase regular, a equipa da Golden Dust Cup permitirá três espaços de streaming. Todas as equipas da Rising League podem solicitar transmissão no canal de Twitch da organização através do canal Discord # request-streaming, em # list-of-streamings podem ver a disponibilidade. O horário de disponibilidade de transmissão da Rising League será a todas as Quartas-feiras com a seguinte programação:

- 20: 00h Primeiro confronto.
- 20: 45h Segundo confronto.
- 21:30 Terceiro confronto.

★ Se desejas ser transmitido e depois que as duas equipas concordarem, elas devem estar disponíveis para jogar 20 minutos antes da hora oficial programada de uma série.

★ Caso não possas jogar o jogo no horário planeado por Incomparencia, a equipa ou equipas culpadas receberão dois comodines como sanção, além de não terem a oportunidade de ser eleito para ser transmitidos de novo.

### **12.3 Streamers Afiliados**

★ direitos de transmissão da Star League são exclusivos da equipa Golden Dust Cup

★ Para todas as outras divisões, os streamers afiliados devem notificar no canal Discord correspondente do GDRS de que eles farão um live ou VOD da competição de uma das partidas da liga. Quando eles recebem confirmação, eles podem fazer gravações (streaming ou VOD) de correspondências e enviá-las para as redes sociais, desde que o nome da competição apareça no título do vídeo

" Golden Dust Rising Stars" e o hastag oficial #GDRS.

★ Se a organização detectar que algum dos streamers afiliados não está em conformidade com o ponto anterior, será negada a permissão para publicar conteúdo na competição e serão removidos da lista de streamers afiliados.

★ Golden Dust Cup tem o direito de usar qualquer conteúdo criado por streamers afiliadas no GDRS S2.

### **13. Administração**

★ Os administradores de torneios geralmente estarão disponíveis para responder às tuas pergunta. Não hesite em verificar regularmente os canais vinculados ao GDRS no Discord da Golden Dust Cup.

★ Um administrador será nomeado para cada divisão, responsável por preservar o campeonato Ele ficará encarregado das diferentes equipas da liga, validará os resultados, também ajudará a organizar as correspondências entre Capitães através do Discord.

★ O administrador é responsável por resolver disputas na sua divisão e não pode gerir uma divisão em que a sua equipa joga.

### **14. Espírito de comunidade**

★ Para a grande maioria dos participantes, o Golden Dust Rising Stars não dará a eles Nenhuma recompensa econômica. Ainda para fazer essa experiência boa, fora do campo, devemos ser corteses, compreensivos e abertos. Tenha Cuidado com trolls e provocações.

★ Em campo, possivelmente perderá contra equipas melhores e isso fará

perder a cabeça. Veja as repetições dos jogos para ver que podes melhorar.

★ Também haverá momentos em que terás que jogar contra equipas de nível inferior ao teu. Ganha sempre com humildade, porque amanhã poderao ser eles a ganhar à tua equipa.

★ Também terás que jogar contra jogadores agressivos em campo e poderás fazer duas coisas, Joga com a mesma estratégia ou tenta uma estratégia diferente que torne incapaz a tática adversaria. Frustração pode levar a insultos ou maus comportamentos por causa disso, deves ser inteligente e nunca cair na armadilha.

★ Estamos todos aqui porque somos apaixonados pelo Rocket League e é uma paixão que às vezes nos frustra. Mas lembra-te ... É apenas um jogo :).