

**REGRAS DA LBTF2 6v6**  
**Liga Brasileira de Team Fortress 2 6v6**



**Última Atualização: 21/08/2018**

# SUMÁRIO

[1. Introdução](#)

[2. Calendário](#)

[3. Inscrição](#)

[4. Formato](#)

[4.1 Divisões](#)

[4.2 Seleção dos times para as divisões apropriadas](#)

[4.3 Fases](#)

[4.3.1 Classificatória](#)

[4.3.2 Possível fase de desempate](#)

[4.3.3 Playoffs](#)

[4.4 Prazos](#)

[4.4.1 Rodadas](#)

[4.4.2 Envio de demo POV ou STV na divisão mais alta](#)

[4.4.3 Agendamento](#)

[4.4.4 Horário padrão](#)

[4.4.5 Playoffs](#)

[4.4.6 Flexibilidade](#)

[4.4.7 Retroatividade](#)

[5. Partida](#)

[5.1 Limite de jogadores durante uma partida](#)

[5.2 Limite de classes](#)

[5.3 Pegar armas jogadas no chão](#)

[6. Roster](#)

[7. Mercenários](#)

[8. Mapas](#)

[9. Premiação](#)

# **1. Introdução**

Este é o caderno de regras da Liga Brasileira de Team Fortress 2 (LBTF2) de 6v6. As regras apresentadas aqui serão somente válidas para a liga de 6v6 da FBTF.

Tudo citado neste regulamento é subordinado as Regras Gerais.

## **2. Calendário**

A organização divulgará nos meios existentes todo o calendário do campeonato.

O calendário incluirá:

- Início e fim das inscrições;
- Início e fim das Rodadas;
- Início e fim das alterações de Roster; e
- Início e fim do post de demo POV/STV, de mercenários e do resultado da partida.

### 3. Inscrição

Todos os times de qualquer nacionalidade são bem-vindos. Para participar deste campeonato, o time deve se inscrever seguindo um modelo.

O líder deve ser cadastrado nos meios existentes para inscrever o seu time. Não será permitido um líder ou jogador inscrever outro time. Salvo alguns casos, a Staff poderá inscrever times.

Roster será de 12 membros, mínimo de 6 jogadores, incluindo líderes (que são 2 no máximo). Veja item 6 para mais detalhes.

Modelo de inscrição (se o modelo não for seguido o time não será inscrito):

- Nome do time e tag;
- Modelo de SteamID: U:1:123456789;
- Modelo antigo não será aceito, inscreva seus membros no modelo de SteamID requisitado;
- Nick e SteamID do líder e o perfil numerado (permalink), que pode ser obtido no site <http://www.steamidfinder.com>. Exemplo: <http://steamcommunity.com/profiles/789789789789789789>;
- Nick e SteamID do 2º líder e o perfil numerado (permalink), que pode ser obtido no site <http://www.steamidfinder.com>;
- Nick e SteamID do jogador 1;
- Nick e SteamID do jogador 2; e
- Nick e SteamID do jogador n.

Durante as inscrições, várias alterações podem ser feitas pelos líderes sem limite estabelecido. Tais alterações são (identifique qual time é o seu):

- Adicionar/remover jogador (informe o nick correto do jogador e a SteamID).
- Adicionar jogador para o seu time que era de outro: deve haver confirmação do líder do outro time ou do próprio jogador, utilizando o próprio meio permitido para tal ou com uma foto que confirme a alteração;
- Alterar nome do time/tag;
- Alterar nickname de um jogador da equipe;
- Retirar o time (informe até o fim das inscrições preferencialmente).

Os jogadores poderão também utilizar o meio para solicitar saída ou alteração do próprio nickname.

A Staff divulgará a data do início e término das inscrições. Após o fim deste prazo, nenhum time será permitido.

## **4. Formato**

A LBTF2 6v6 utiliza o sistema de divisões. Estas foram criadas para criar um justo e equilibrado grau de competitividade. Serão times em divisões de 1 grupo só (as divisões serão citadas no próximo item).

### **4.1 Divisões**

Existem 4 (quatro) divisões na LBTF2 6v6, citadas abaixo em ordem decrescente:

- Elite;
- Central;
- Acesso; e
- Aberta.

A Staff se reserva no direito de mesclar as divisões quando considerar pequena a quantidade de times e/ou semelhança nos critérios do item a seguir (4.2). O novo formato poderá ficar da seguinte forma:

- Principal (Central e Elite), com no mínimo 1 grupo;
- Acesso (Acesso e Aberta), com no mínimo 1 grupo;

Este formato poderá ser adotado parcialmente, ou seja, ou a divisão principal ou a acesso poderá ser adotada para o campeonato.

### **4.2 Seleção dos times para as divisões apropriadas**

A Staff não seguirá divisão de interesse dos jogadores, fará a seleção dos times para as divisões ou grupos apropriados seguindo 3 critérios, que são:

- Roster (relação de jogadores) dos times;
- Experiência dos jogadores; e
- Resultados de treinos.

A Staff posteriormente divulgará as tabelas com as divisões e seus respectivos times. Se houver necessidade de grupos, serão equiparados da melhor forma possível.

### **4.3 Fases**

A liga possui 3 fases: Fase classificatória, possível fase de desempate e playoffs.

### **4.3.1 Classificatória**

As partidas na fase classificatória serão disputadas em Round Robins (joga-se uma vez contra todos os times na divisão).

A fase classificatória é jogada com 2 mapas por rodada.

As vagas para classificação às playoffs serão divulgadas de acordo com a quantidade de times por divisão:

- De 4 a 7 times por divisão: 2 vagas;
- De 8 a 15 times por divisão: 4 vagas; e
- De 16 times por divisão ou mais: 8 vagas.

Se adotar a mesclagem de divisões (possibilidade citada no item 4.1), ficara no seguinte formato.

- Principal até 6 times por grupo: os 2 primeiros de cada disputarão as playoffs da Elite (válido no caso da Acesso), e os outros 2 disputarão as playoffs da Central.
- Acesso até 6 times por grupo: os 2 primeiros de cada disputarão as playoffs da Acesso, e os outros 2 disputarão as playoffs da Aberta.

Pontuação por mapa:

- Vitória = 5 (cinco) pontos;
- Derrota = 2 (dois) pontos;
- Vitória por Golden Cap (GC) = 4 (quatro) pontos;
- Derrota por GC = 3 (três) pontos;
- Vitória por forfeit (W.O.) = 5 (cinco) pontos;
- Derrota por forfeit = 0 (zero) pontos;
- Vitória por reversão = 5 (cinco) pontos; e
- Derrota por reversão = 2 (dois) pontos.

As equipes empatadas em pontuação durante a fase classificatória se classificarão para as playoffs pelos seguintes critérios de desempate:

- Menor número de derrotas por forfeit (W.O.): W.O's contados em número de mapas;
- Confronto direto: O resultado da disputa entre os times durante a fase de grupos; e
- Rodada de desempate: item a seguir.

### **4.3.2 Possível fase de desempate**

Se os 2 critérios de desempate citados anteriormente não forem suficientes, os times com pontuação igual se enfrentarão para decidir a igualdade de pontos.

Esta rodada será um MD3 (explicado no item 4.3.3, em que será necessário a realização de uma rodada no estilo das playoffs para decidir a colocação dos times.

Ambos jogarão um MD3, e a escolha do mapa de desempate será por pick-up. Quem escolherá primeiro o mapa de desempate será definido por sorteio. A primeira rodada oficial das playoffs acontecerá depois desta partida.

### **4.3.3 Playoffs**

As partidas nas Playoffs serão disputadas em Double Elimination, isto é, um time sairá da competição após perder 2 vezes. Todos os times começarão na Winner's Bracket (ou Upper Bracket), o time que perder um jogo estará na Loser's Bracket (ou Lower Bracket), e se perder novamente será eliminado da competição atual.

As próximas partidas serão definidas de acordo com a colocação dos times na fase anterior.

- O primeiro colocado enfrentará o último colocado classificado;
- O segundo colocado enfrentará o penúltimo colocado classificado; e
- Assim por diante.

Se houver mesclagem de divisões (item 4.1) as próximas partidas serão:

Se houver divisão Principal (Central e Elite)

- Elite: os 2 (ou 4) primeiros colocados de cada grupo disputarão a Elite, o melhor classificado de um contra o pior do outro grupo, o segundo melhor classificado contra o penúltimo do outro grupo, e assim por diante; e
- Central: os outros 2 (ou 4) colocados abaixo dos já classificados para a Elite disputarão a Central, o melhor classificado de um contra o pior do outro grupo, o segundo melhor classificado contra o penúltimo do outro grupo, e assim por diante.

Se houver divisão Acesso (Acesso e Aberta)

- Acesso: os 2 (ou 4) primeiros colocados de cada grupo disputarão a Acesso, o melhor classificado de um contra o pior do outro grupo, o segundo melhor classificado contra o penúltimo do outro grupo, e assim por diante; e
- Aberta: os outros 2 (ou 4) colocados abaixo dos já classificados para a Elite disputarão a Aberta, o melhor classificado de um contra o pior do outro grupo, o segundo melhor classificado contra o penúltimo do outro grupo, e assim por diante.



As partidas nas playoffs serão disputadas em melhor de 3 (MD3) mapas. Um time escolherá o primeiro mapa, o outro escolherá o segundo mapa, e o terceiro mapa será por pick-up (veja item 4.4.3 que explica sobre quem escolhe os mapas após um certo prazo).

Para decidir quem iniciará escolhendo o mapa haverá dois critérios, de acordo com a quantidade de mapas:

- Número par - quem começa eliminando é o time melhor classificado durante a 1ª fase; e
- Número ímpar - quem começa eliminando é o time pior classificado durante a 1ª fase.

Um time começa eliminando o primeiro mapa, o time opositor elimina outro mapa, e assim em diante até sobrar somente 1 (um) mapa (não podendo ser um dos mapas já escolhidos antes para a partida da playoff). Mapas repetidos deverão ser imediatamente trocados e desconsiderados durante a escolha dos mapas.

A grande final será em um MD5, sendo decidida em uma única partida. Será jogada em melhor de 5 (cinco) mapas. O time da Winner's Bracket terá 1 mapa de vantagem, e precisa vencer 2 mapas, enquanto o time da Loser's Bracket precisará vencer 3 mapas.

A seguir é explicado sobre a ordem na escolha dos mapas na grande final:

- O mapa 1 é o mapa de vantagem do time da Winner's (a partida começa 1-0);
- O mapa 2 é escolhido pelo time da Winner's;
- O mapa 3 é escolhido pelo time da Loser's; e
- O mapa 4 e 5 serão por pick-up. O time que iniciará escolhendo dependerá da quantidade de mapas restantes, se:
  - Número ímpar de mapas restantes: quem começa é o time da Loser's; e
  - Número par de mapas restantes: quem começa é o time da Winner's.

#### **4.4 Prazos**

A liga terá prazos para serem cumpridos pelos jogadores, que serão divulgados para cumprimento.

O horário de referência é o de Brasília.

#### **4.4.1 Rodadas**

Todas as rodadas começarão sempre na quarta-feira as 20:00h até terça-feira as 23:59h. Jogos desta rodada jogados após este prazo sem permissão da Staff serão W.O. duplo. O prazo de cada rodada deve ser usado para:

- Agendar partidas (de preferência até 24 antes do horário padrão, veja item 4.4.3 para mais informações);
- Jogar partidas (até terça-feira as 22h);
- Reportar resultados (até terça-feira as 23:59h);
- Post de demos (até terça-feira as 23:59h); e
- Post de mercenários (até terça-feira as 23:59h).

As rodadas são:

- Rodada da fase classificatória (item 4.3.1);
- Rodada de desempate (item 4.3.2); e
- Rodada das playoffs (item 4.3.3).

#### **4.4.2 Envio de demo POV ou STV na divisão mais alta**

Como está no item 9.3 das Regras Gerais, envio obrigatório de demo POV ou STV será apenas na divisão mais alta da liga (veja este regulamento para mais detalhes).

O prazo para o envio de demos será até o fim da rodada (item 4.4.1). Se houver solicitação de demo POV/STV nos minutos finais a Staff pode permitir que o jogador solicitado poste a demo após o prazo. A demo deve ser mantida em até 30 dias após o prazo da rodada caso haja uma posterior solicitação.

#### **4.4.3 Agendamento**

O agendamento dos jogos (item 6.1.1 das regras gerais) deve ser feito preferencialmente 24 horas antes do horário padrão da liga (item 4.4.4) para conseguir prévio acordo. As partidas poderão ser jogadas após o horário padrão até o fim da rodada (item 4.4.1).

Nas rodadas em que os times escolhem seus mapas (playoffs e desempate), se um time não informe seu mapa (apenas o próprio mapa, não os mapas de desempate) até o último dia antes da data padrão da fase de desempate ou sexta-feira as 23:59h da referida rodada, o mapa do time (não de desempate) será escolhido pelo seu adversário. Se ambos times não informarem o mapa desejado, poderão decidir no momento da partida.

#### **4.4.4 Horário padrão**

O horário padrão existe para permitir que jogos sem acordo sejam jogados. Para isso foram definidas datas e horários para a realização destas partidas sem acordo.

O horário padrão atual na Elite, Central e Acesso é domingo 22:00h.

Para a Divisão Aberta, o horário padrão é domingo 20:00h.

#### **4.4.5 Playoffs**

Após a fase classificatória e desempate, as rodadas terão o mesmo prazo (quarta-feira 20:00h até terça-feira as 22:00h)

#### **4.4.6 Flexibilidade**

A Staff permite jogos fora do limite da rodada, desde que com permissão da mesma e do time que depende do resultado deste jogo para saber o seu adversário, se for fase de playoffs (item 6.2.2.2 das Regras Gerais).

Nesta Liga haverá flexibilidade em todas as fases. Porém não é aconselhável que dependa desde adiamento de partida.

Neste campeonato haverá flexibilidade na fase de grupos e desempate.

#### 4.4.7 Retroatividade

Todas as punições descobertas anteriormente serão cumpridas. A realização da partida com os times corretos, ou a necessidade do prolongamento da partida, será permitida em alguns casos:

- Não haverá retroatividade de partida na fase de grupos, apenas a correção na classificação dos times se a próxima fase não começou, de preferência. Se a próxima fase começou, apenas as punições serão aplicadas;
- Fase de desempate: A Staff mudará os times que jogarão esta rodada de acordo com a mudança na classificação diante de irregularidades dos times, somente se descobertas antes do início desta fase. A Staff não retroagirá após a realização das partidas. Se houver irregularidade que obrigue a realização dos outros mapas, deverá ocorrer no prazo de 2 (dois) dias após o final da rodada. Infrações ocorridas nesta fase descobertas durante a 1ª rodada da próxima fase não haverá retroatividade;
- Playoffs, em alguns casos específicos;
  - Durante as partidas de MD3, se descobertas as infrações de reversão imediatamente após a realização da partida, se for em apenas 1 mapa, será obrigatório, em até 2 (dois) dias após o final da rodada uma partida somente no 3º mapa para decidir o classificado. Se houver uma punição de reversão descoberta antes do começo da próxima rodada, de preferência, os times corretos que poderão jogar de acordo com o resultado revertido da partida anterior; e
  - Durante a grande final (MD5), havendo punições cometidas antes desta rodada, a nova partida deverá ser realizada em até 7 dias após o fim desta rodada com os times corretos.

Todas as punições descobertas anteriormente serão aplicadas quando as infrações forem descobertas. A realização da partida com os times corretos, ou a necessidade do prolongamento da partida, será permitida em alguns casos:

A Staff analisará outras condições para verificar a possibilidade de retroatividade.

## **5. Partida**

As partidas deverão ser jogadas no prazo do item 4.4.1.

### **5.1 Limite de jogadores durante uma partida**

É permitido o mínimo de 5 jogadores para realizar a partida. Times com 4 jogadores ou menos não serão considerados como times presentes na partida e poderão perder por W.O. se não cumprirem o prazo para jogar a partida com quantidade mínima (5) (itens 6.1.2 e 6.1.6 das Regras Gerais). Os times podem utilizar mercenários para chegar a quantidade mínima em rodadas permitidas (item 7).

### **5.2 Limite de classes**

O limite de classes permitido durante as partidas será:

- 2 (dois) Scouts;
- 2 (dois) Soldiers;
- 1 (um) Pyro;
- 1 (um) Demoman;
- 1 (um) Heavy;
- 1 (um) Engineer;
- 1 (um) Medic;
- 2 (dois) Snipers; e
- 2 (dois) Spies.

### **5.3 Pegar armas jogadas no chão**

Esta competição permite que armas derrubadas por jogadores mortos sejam obtidas por outros jogadores na mesma partida. Tal regra é aplicada por meio de um comando na whitelist vigente.

## 6. Roster

Durante a temporada, times podem fazer mudanças no roster, as alterações permitidas estão abaixo (item 4 das Regras Gerais). Usem os meios disponibilizados para solicitar as alterações.

O prazo para as alterações de roster será definido pela organização.

- Um time pode ter no máximo 12 (doze) jogadores, sendo no mínimo 6 (seis) jogadores e ter 2 (dois) líderes no máximo;
- As alterações depois das inscrições serão válidas para as rodadas;
- São permitidas 2 (duas) adições por rodada (segue-se o prazo das rodadas). O time ganha a adição de volta se retirar o mesmo jogador adicionado durante a mesma rodada;
- Após a partida mas ainda contando a rodada, o time não poderá fazer alterações após o término da rodada atual;
- Se um jogador for adicionado em uma rodada ou nas inscrições, e na outra for retirado, não ganhará adições;
- O líder pode retirar quantos jogadores quiser durante uma rodada, desde que a quantidade total de jogadores inscritos não seja menor que o mínimo (6);
- Um jogador será regular 24 horas após sua adição;
- Regra de lealdade: É permitido apenas 1 mudança de time. Se um jogador não possui time, ele pode jogar em 2 equipes diferentes;
- Mudanças permitidas por divisão e por time:
  - Um jogador da divisão Elite pode mudar para time Elite e Central;
    - 2 jogadores de times Elite podem ir para uma equipe da divisão Central;
  - Um jogador da divisão Central pode mudar para time Elite, Central e Acesso;
    - 2 jogadores de times Central podem ir para uma equipe da divisão Acesso;
  - Um jogador da divisão Aberta ou Acesso pode mudar para times de todas as outras divisões superiores (Central e Elite) sem nenhuma restrição;
    - 2 jogadores de times Acesso podem ir para uma equipe da Aberta;
  - Se o jogador adicionado não estiver em nenhum time, a Staff só liberará o jogador se sua experiência for adequada a divisão.
- Jogador que estiver em um time retirado da liga a pedido do líder após as inscrições ou eliminado por W.O., quando ir para outra equipe será considerado mudança de time.

Caso seja utilizado a mesclagem de divisões (item 4.1), as regras de alteração de roster deverão se adaptar ao novo formato. A única mudança será em relação a mudanças permitidas por divisão e time.

#### Divisão Principal, Acesso e Aberta

- Mudanças permitidas por divisão e por time:
  - Um jogador da divisão Principal pode mudar para time Acesso, e possivelmente analisado pela Staff para liberação;
    - 2 jogadores de times Principal podem ir para uma equipe da divisão Acesso;
  - Um jogador da divisão Acesso pode mudar para time Principal e Aberta;
    - 2 jogadores de times Acesso podem ir para uma equipe da divisão Aberta;
  - Um jogador da divisão Aberta ou Acesso pode mudar para times da divisão Principal sem nenhuma restrição;
  - Se o jogador adicionado não estiver em nenhum time, a Staff só liberará o jogador se sua experiência for adequada a divisão.

#### Divisão Elite, Central e Acesso

- Mudanças permitidas por divisão e por time:
  - Um jogador da divisão Elite pode mudar para time Central;
    - 2 jogadores de times Elite podem ir para uma equipe da divisão Central;
  - Um jogador da divisão Central pode mudar para time Elite e Acesso;
    - 2 jogadores de times Central podem ir para uma equipe da divisão Acesso;
  - Um jogador da divisão Acesso pode mudar para times de todas as outras divisões superiores (Elite e Central) sem nenhuma restrição;
  - Se o jogador adicionado não estiver em nenhum time, a Staff só liberará o jogador se sua experiência for adequada a divisão.

#### Divisão Principal e Acesso

- Mudanças permitidas por divisão e por time:
  - Um jogador da divisão Principal pode mudar para time Acesso;
    - 2 jogadores de times Principal podem ir para uma equipe da divisão Central e possivelmente analisado pela Staff para liberação;
  - Um jogador da divisão Acesso pode mudar para time Principal;
  - Se o jogador adicionado não estiver em nenhum time, a Staff só liberará o jogador se sua experiência for adequada a divisão.

## **7. Mercenários**

A Staff permite o uso de mercenários (mercs) na liga (item 5 das regras gerais).

- Todas as divisões poderão usar mercenários;
- Serão permitidos mercs na fase classificatória, sem limite de rodadas para uso;
- Será permitido 1 merc por time, por partida; e
- Não serão permitidos mercs durante a possível fase de desempate e playoffs.

Se um time estiver com 4 jogadores durante uma rodada permitida para uso de merc poderá utilizar este recurso para chegar a quantidade regular.



## **8. Mapas**

Haverá uma lista de mapas que serão jogados durante o campeonato. Serão escolhidos pela Staff na fase classificatória e pelos jogadores durante a rodada de desempate e nas Playoffs.

A lista de mapas será divulgada para todos.

A lista de mapas será anunciada até antes da data da 1ª rodada.

## **9. Premiação**

A premiação será um item, de qualidade genuína. É uma medalha da temporada atual. Os 3 primeiros colocados receberão medalhas de colocação e todos os participantes que estiverem em um time até o fim da temporada classificatória receberão uma medalha de participante.

Times eliminados por W.O não receberão medalhas.

- 1º Colocado: Medalha de 1º lugar com o nome da competição, temporada e divisão;
- 2º Colocado: Medalha de 2º lugar com o nome da competição, temporada e divisão;
- 3º Colocado: Medalha de 3º lugar com o nome da competição, temporada e divisão; e
- Participante: Medalha de participante com o nome da competição, temporada e divisão.

Outras premiações serão divulgadas de acordo com o patrocínio da liga.