

REGULAMENTO

REAL MASTER LEAGUE SEASON 2



REAL MASTER
LEAGUE

PATROCINADORES
OFICIALES



JOGADORES:

JOGADORES DA LIGA OFICIAL NÃO PODERÃO JOGAR PARA O PLAY IN. CADA JOGADOR COM SEU ELENCO. PARA JOGAR, NÃO SERÁ SOLICITADO FORMULÁRIO, PORÉM, SERÁ SOLICITADO O ENVIO DO DISCORD, ID, NOME DO JOGADOR E INSTAGRAM

Ao concluir o registro, você estará estritamente proibido de jogar por outro time ou se passar por outro jogador. (Eles devem ter uma conta própria e exclusiva) EXCLUSIVO DO DISCORD (NÃO CRIADO MENOS DE 2 SEMANAS ATRÁS APÓS O ENVIO DO REGISTRO)

OS DADOS DO JOGADOR DEVEM SER COMO APARECEM NO FORMULÁRIO. (ID – DC – INSTAGRAM) APÓS O REGISTRO FOR ENVIADO, O JOGADOR DEVERÁ MANTER O MESMO NICKNAME. ELE PODE ADICIONAR SIGLAS, MAS NÃO ALTERAR O NOME INICIAL.

TAG OBRIGATÓRIA 4/4
NÍVEL MÍNIMO DE CONTA: NVL 20

REGISTRO DE JOGADORES:

O registro dos jogadores será enviado antes do início de cada data e fase da liga, apenas para quartas de final e semifinais.

DATA INICIAL: 10 DE FEVEREIRO, neste dia o formulário será distribuído (6 jogadores devem se registrar, 4 titulares, 2 substitutos)
Prazo para envio: 18 de fevereiro 12:00 pm (Brasil - Arg) 10:00 am (Peru) – uma vez enviado o formulário, nenhum dado poderá ser editado.

• Será permitida apenas uma modificação de ficha para a semifinal e para a final será considerada a mesma inscrição da semifinal

Se o time ficar sem escalação devido à saída de jogadores, os jogadores serão sancionados e a equipe será discutida para chegar a uma solução.
Se o CEO decidir mudar a escalação por sua própria decisão durante a liga, uma vez que o formulário for enviado, a equipe será deixada de fora e os jogadores Eles poderão jogar livremente por outro time,

Classificação: Conforme mostrado na imagem

PUNTUACION:

1 PUNTO POR KILL

TOP 1	12 PUNTOS
TOP 2	9 PUNTOS
TOP 3	8 PUNTOS
TOP 4	7 PUNTOS
TOP 5	6 PUNTOS
TOP 6	5 PUNTOS
TOP 7	4 PUNTOS
TOP 8	3 PUNTOS
TOP 9	2 PUNTOS
TOP 10	1 PUNTOS
TOP 11	0 PUNTOS
TOP 12	0 PUNTOS

DESEMPATE:

Se houver duas ou mais equipes empatadas, a posição será determinada pelo valor de assassinatos, se permanecerem empatados será decidido pela quantidade de booyah das equipes, se apesar disso permanecerem empatadas será definido pela posição da equipe na tabela acima



REAL MASTER
LEAGUE

PATROCINADORES
OFICIALES



REGRAS BASICAS:

Tudo o que o jogo oferece vale a pena
Você não pode mudar de time nem vender sua vaga.
Um jogador por equipe deve compartilhar a tela o tempo todo.
A tag deve corresponder ao nome da equipe.
O uso do Discord é obrigatório.
Plataforma móvel gratuita – Emulador.
Nível mínimo de conta +20 (lembre-se que isso é no Brasil)
Caso algum jogador seja encontrado usando arquivos, uma declaração será emitida na página oficial da liga.

PONTOS DE EXPULSÃO:

Desrespeito à organização, pela menor falta de respeito o time será expulso e banido da liga por um ano.
Qualquer jogador que não esteja registrado no formulário será expulso.
O Discord que não estiver registrado no formulário será banido.
Os 4 jogadores devem permanecer no discord do início ao fim, qualquer jogador que não estiver no discord será expulso da sala

REVISÃO:

Em caso de qualquer suspeita de uso de qualquer hack, painel, arquivo, etc. A equipe entrará no canal da equipe e todos deverão estar com o som ativado.
Para compartilhar a tela inteira você terá no máximo 2 minutos e deverá permanecer com a tela compartilhada.
Para questões de revisão, somente o CEO ou representante da equipe, os 4 jogadores, o revisor e a equipe podem estar presentes.

FOLHA INICIAL:

Apenas uma modificação de formulário será permitida para a semifinal e para a final será considerada a mesma inscrição da semifinal.
(SOMENTE 2 JOGADORES PODERÃO MODIFICAR)

MOTIVOS DE BANIMENTO E DESCONTO DE PONTOS :

JOGADORES REGISTRADOS E NÃO ENTRARÃO NO DISCORD TERÃO 10 PONTOS DEDUZIDOS POR SALA E NÃO TERÃO AS MORTES CONTADAS.
SE A EQUIPE TIVER APENAS 3 JOGADORES DEVIDO A PROBLEMAS FORA DE SEU CONTROLE, O CEO OU A ORG DEVEM INFORMAR IMEDIATAMENTE A EQUIPE, O GERENTE OU CEO SERÃO AUTORIZADOS A ENTRADA SOMENTE PARA QUE A EQUIPE ENTRE NA SALA, UMA VEZ INICIADA ELA DEVERÁ SER ELIMINADA, SE NÃO FOR ELIMINADO, 10 PONTOS SERÃO DEDUZIDOS POR SALA E AS MORTES NÃO SERÃO CONTADAS.
SE O CEO OU GERENTE NÃO INFORMAR A EQUIPE,
40 PONTOS SERÃO DEDUZIDOS POR NÃO CONFORMIDADE E FALTA DE RESPEITO PROFISSIONAL PELA ORGANIZAÇÃO.



REAL MASTER
LEAGUE

PATROCINADORES
OFICIALES



Mudança de apelido sem aviso prévio: -50 pontos

Hora de solicitar uma função no discord até 15 minutos antes do horário da liga,

Por exemplo, se diz 22h no Brasil, os jogadores têm até 21h45 para solicitar uma função,

Após esse tempo, -20 pontos serão deduzidos e você só poderá jogar até 5 minutos antes do início da liga.

O horário para envio da lista dos jogadores do dia será 15 minutos antes do horário do campeonato,

Isso deve ser enviado pelo CEO ou gerente. Se esse tempo for excedido, 20 pontos serão deduzidos.

e eles terão apenas até 5 minutos antes do horário estimado na programação para enviar, caso contrário não poderão jogar.

TOLERÂNCIA:

O ID será passado pontualmente, e começará no máximo 15 minutos depois, os jogadores devem estar 10 minutos antes do horário estimado para controle do discord. Para os quartos, se houver um problema extremo antes de começar e houver apenas 3 jogadores, converse com a equipe no momento da passagem, não depois.

DIA	FECHA	HORA	ENFRENTAMIENTO	FASE
1	10/02/25	22:00 HRS BR	AxB	PLAY IN
2	13/02/25	22:00 HRS BR	BxC	PLAY IN
3	15/02/25	23:00 HRS BR	CxA	PLAY IN
4	23/02/25	21:00 HRS BR	AxB	CUARTOS
5	24/02/25	23:00 HRS BR	CxD	CUARTOS
6	25/02/25	23:00 HRS BR	AxE	CUARTOS
7	27/02/25	23:00 HRS BR	BxC	CUARTOS
8	01/03/25	22:00 HRS BR	AxD	CUARTOS
9	04/03/25	23:00 HRS BR	BxE	CUARTOS
10	06/03/25	22:00 HRS BR	AxC	CUARTOS
11	08/03/25	22:00 HRS BR	DxE	CUARTOS
12	09/03/25	20:00 HRS BR	BxD	CUARTOS
13	12/03/25	20:00 HRS BR	CxE	CUARTOS
14	13/03/25	22:00 HRS BR	AxB	SEMIFINALES
15	15/03/25	22:00 HRS BR	BxC	SEMIFINALES
16	16/03/25	20:00 HRS BR	AxC	SEMIFINALES
17	19/03/25	20:00 HRS BR	Ax15	FINAL
18	22/03/25	20:00 HRS BR	Ax15	FINAL



REAL MASTER
LEAGUE

PATROCINADORES
OFICIALES





BERMUDA



ALPES



KALAHARI



NEXTERRA

A ordem dos mapas será a seguinte.
Conforme mostrado na imagem, esta será a ordem dos mapas que serão usados do play-in até as semifinais.T



BERMUDA



KALAHARI



ALPES



NEXTERRA



PURGATORIO



ALEATORIO

A ordem dos mapas será a seguinte.
A fase final terá 6 salas - a ordem dos mapas muda e haverá um mapa aleatório na última sala que definirá o final



REAL MASTER LEAGUE

PATROCINADORES OFICIAIS

