

Regulamento Liga RDC

Regulamento Oficial – RDC

Última atualização: junho/2025

1. Sobre a RDC

A RDC é uma organização independente que promove campeonatos amadores de Dota 2 com estrutura profissional.

Nosso objetivo é oferecer ao jogador amador uma experiência competitiva real, com seriedade, organização e respeito.

Realizamos duas competições principais:

- Liga RDC – torneio principal, mais longo e prestigiado, com menos edições por ano.
- Copa RDC – torneio mais curto, realizado com mais frequência e usado também para testar formatos e melhorias.

2. Critérios de Elegibilidade por Divisão

Cada divisão da RDC possui limites específicos de MMR para garantir o equilíbrio competitivo entre os participantes.

Essas regras se aplicam tanto à média do time quanto ao MMR individual máximo de cada jogador titular.

Segunda Divisão

- Média máxima de MMR dos titulares: 4.500
- MMR individual máximo permitido: medalha até Divine 3
- Jogadores que ultrapassarem essa medalha não podem disputar partidas nesta divisão.

Primeira Divisão

- Média máxima de MMR dos titulares: 6.000
- MMR individual máximo permitido: 7.500

Divisão Imortal

- MMR livre — sem restrições de média ou valor individual

A média da equipe é calculada com base nos 5 jogadores titulares cadastrados no momento da inscrição.

A soma dos MMRs dos 5 titulares, dividida por 5, deve respeitar o limite estabelecido pela divisão escolhida.

O descumprimento dessas regras pode resultar em penalidade direta, como:

- Advertência
- W.O.
- Desclassificação da equipe (em casos graves ou reincidentes)

3. Estrutura da Competição

3.1 Fase de Grupos

A Fase de Grupos da Copa RDC segue um formato padronizado com **12 equipes**, divididas em **4 potes**, organizadas por média de MMR do maior para o menor (3 times por pote).

Cada equipe disputará **5 partidas** em formato **Melhor de 2 (MD2)**:

- **2 confrontos contra times do próprio pote**
- **1 confronto contra um time de cada um dos outros três potes**

Pontuação:

- Vitória: 2 pontos
- Empate: 1 ponto
- Derrota: 0 pontos

Os resultados são consolidados em uma tabela única ao final da fase.

A posição na tabela define a classificação para os Playoffs, repescagem ou eliminação.

As **4 últimas colocadas** são eliminadas diretamente após a Fase de Grupos.

3.1.1 Critério de desempate

Em caso de empate na pontuação entre duas ou mais equipes ao final da Fase de Grupos, os critérios de desempate serão aplicados na seguinte ordem:

1. Confronto direto
2. Maior número de vitórias totais
3. Desempenho por mérito de potes (a equipe com mais vitórias contra adversários de potes superiores avança)
4. Desempenho relativo ao grupo (se os times estiverem em grupos diferentes, será considerada a colocação final de cada um dentro do seu respectivo grupo. A equipe que obteve melhor desempenho em seu grupo leva vantagem)
5. Tiebreak (partida extra organizada pela administração, se necessário)

3.2 Agendamento de Partidas

A organização divulgará o calendário oficial das partidas por meio de uma planilha, que será enviada previamente no grupo de capitães do Discord.

Essa planilha define as datas padrão de cada rodada e serve como referência oficial para o agendamento dos confrontos.

As equipes podem negociar uma nova data entre si, desde que:

- Ambas as partes concordem
- A nova data esteja dentro do prazo da rodada
- A alteração seja comunicada no canal #horario-dos-jogos no Discord

O prazo para comunicar uma nova data é até às 18h (Horário de Brasília) do dia originalmente agendado.

Caso nenhuma alteração seja informada até o prazo, prevalecerá a data oficial do calendário.

3.3 Playoffs

A fase de Playoffs da Copa RDC será disputada em formato de **eliminação única** (mata-mata). Perdeu, está fora.

Classificação para os Playoffs:

- As **8 melhores equipes** da Fase de Grupos avançam para os Playoffs.
- As equipes **do 9º ao 12º lugar** são eliminadas.

Formato dos confrontos:

Os confrontos de **quartas de final e semifinal** serão jogados em **formato de ida e volta**, com partidas em dias diferentes da mesma semana. Cada jogo será uma **Melhor de 2 (MD2)**.

- Ao final dos dois confrontos, avança o time com **maior número total de vitórias**.
- Exemplo: 2x0 na ida + 1x1 na volta → saldo de 3x1 → time classificado.

Critério de desempate:

Se houver **empate no número de vitórias** após os dois jogos (ex: 1x1 e 1x1, ou 2x0 e 0x2), será disputada uma **Partida de Ouro** – uma MD1 decisiva logo após o segundo confronto. Quem vencer, avança.

Final:

A grande final será jogada em série **Melhor de 5 (MD5)**, realizada em uma única noite.

Frequência de jogos:

Durante os Playoffs, cada equipe poderá disputar no máximo **duas séries por semana**.

4. Inscrições

4.1 Dados obrigatórios

- Nome da equipe
- Divisão desejada
- ID do Dota 2, WhatsApp e Discord de cada jogador
- Até 8 jogadores por equipe (5 titulares + 3 reservas)
- Logo da equipe (formato PNG)
- ID da equipe no Dota 2
- Coach (opcional, deve ser informado à organização caso for utilizado)
O coach pode acompanhar apenas o draft e deve sair da partida após essa fase.

4.2 Perfil público

Todos os jogadores devem manter o perfil do Dota 2 em modo público durante toda a competição.

4.3 Cálculo de MMR

O cálculo de MMR dos jogadores e das equipes é feito com base na média de MMR atribuída a cada medalha, conforme tabela oficial utilizada pela comunidade:

https://dota2.fandom.com/wiki/Matchmaking/Seasonal_Rankings

Essa média será usada tanto para validar o MMR individual quanto para calcular a média da equipe titular.

Para jogadores com medalha Imortal, será obrigatório o envio de um print recente do MMR exibido no perfil.

Esse print será utilizado para aplicar o valor real no cálculo da média da equipe.

4.4 Verificação de elegibilidade

Critérios de análise individual:

- Perfil público
- Conta da Steam vinculada à conta do Discord informada
- Conta do Discord criada há pelo menos 90 dias
- Mínimo de 1.000 partidas jogadas
- Conta da Steam com pelo menos 18 meses de criação
- Mínimo de 90 partidas públicas nos últimos 3 meses, será considerado somente partidas de Ranked.
- Rank calibrado
- O jogador não pode estar banido de torneios da RDC

A conferência de MMR será realizada obrigatoriamente em dois momentos: antes do início da competição e novamente na etapa de Playoffs (caso a divisão possua limite de MMR).

No entanto, o cumprimento da regra de elegibilidade é permanente. A organização poderá realizar verificações a qualquer momento da competição.

Se forem encontradas irregularidades fora dos períodos padrão de conferência, a equipe poderá ser punida com W.O., perda de pontos ou desclassificação, conforme a gravidade do caso.

4.5 Pagamento

Após aprovação da equipe, o capitão será contatado pela organização para efetuar o pagamento da taxa de inscrição via PIX.

Após o pagamento, não será mais possível alterar o elenco da equipe.

4.6 Token de Player

Cada equipe tem direito a **3 tokens de player** durante o campeonato:

- **2 tokens de substituição de jogador**
Permitem remover um jogador da equipe e substituí-lo por um novo.
O novo jogador **não pode** ter jogado por um time eliminado e **não pode** estar inscrito ou atuando em outro time ativo.
- **1 token de troca interna entre times ativos**
Permite trocar um jogador com outro time que ainda esteja no campeonato.
A troca só será válida com a **confirmação das duas equipes**.

As trocas devem respeitar o **limite de MMR da divisão**, considerando a média dos 5 titulares após a alteração.

Os tokens **só podem ser usados entre o fim da semana 2 e o fim da semana 4**, durante a janela oficial de transferências.

Uma vez utilizados, os tokens não podem ser recuperados.

5. Regras de Partida

5.1 Lobby

As informações de lobby serão divulgadas no grupo de capitães via Discord.

5.2 Presença em Discord e Lobby

- Jogadores devem estar presentes no Discord oficial da RDC utilizando a conta informada na inscrição.
- Apenas os 5 jogadores escalados podem entrar na lobby.
- Durante o draft, o coach (caso cadastrado) ou outro membro autorizado pode acompanhar, mas deve sair após o draft.

5.3 Escolha de Lado / Picks

- Jogos 1, 3 e 5: sorteio define quem escolhe entre First Pick ou lado
- Jogos 2 e 4: escolha da equipe que perdeu o sorteio anterior

5.4 Atrasos

- O horário oficial das partidas é 20h (Horário de Brasília)
- A tolerância máxima de atraso é de 15 minutos
- Caso uma equipe ultrapasse esse limite, a equipe presente deve notificar a organização no canal #horario-dos-jogos para aplicação do W.O.

5.5 Pausas

- Cada equipe tem direito a 10 minutos de pausa por partida
- A equipe adversária pode retirar a pausa se o tempo total for ultrapassado
- A pausa pode ser usada como extensão da tolerância de entrada no lobby, desde que:
 - A intenção seja comunicada à equipe adversária e à organização antes da partida
 - Nesse caso, a equipe adversária pode recusar novas pausas durante a mesma partida

6. Penalidades

6.1 Discord não vinculado

- Jogadores devem manter sua conta do Discord vinculada à Steam informada na inscrição
- Penalidades por descumprimento:
 - Primeira infração: penalização de tempo no draft
 - Segunda infração: W.O. na série
 - Reincidência: banimento da equipe

6.2 Uso de smurfs

- Banimento imediato da equipe (sem reembolso)
- Banimento permanente do jogador envolvido em todos os torneios da RDC

6.3 Jogador irregular em partida

- W.O. automático na série
- Penalização de -140 segundos no draft das 3 partidas seguintes
- Reincidência: banimento da equipe da competição

6.4 Média de MMR acima do permitido

Caso a equipe ultrapasse a média de MMR estabelecida para a divisão em que está inscrita, a organização poderá aplicar as seguintes punições:

- Advertência formal e prazo para ajuste imediato do elenco (antes do início da competição)
- W.O. ou perda de pontos, se a infração for identificada durante a competição

- Desclassificação da equipe, em caso de reincidência ou tentativa deliberada de burlar a regra

A média da equipe é sempre calculada com base nos 5 jogadores titulares.

A verificação pode ser feita a qualquer momento pela organização.

7. Transmissão

7.1 Oficial

As partidas oficiais da Copa RDC são transmitidas no canal da Twitch da organização.

7.2 Por terceiros

Permitido, desde que:

- A competição seja identificada como organizada pela RDC
- Os patrocinadores oficiais sejam exibidos
- Haja delay mínimo de 5 minutos em transmissões ao vivo

8. Premiação

- A premiação será enviada via PIX ao capitão da equipe campeã e ao jogador eleito MVP
- Premiações extras (caso existam) serão tratadas diretamente com os capitães e os patrocinadores