

# REGULAMENTO: COUNTER STRIKE:GO

## INSCRIÇÕES

As inscrições possuem uma taxa única que inclui uma quantidade de ingressos referente ao tamanho da equipe. A equipe que deseja se inscrever no campeonato pode optar por:

1. R\$200,00 - 5 jogadores (inclui 5 ingressos da SuperXP - domingo)
2. R\$240,00 - 6 jogadores (inclui 6 ingressos da SuperXP - domingo)

O pagamento deve ser feito no ato da inscrição e o comprovante do pix deve ser anexado no formulário de inscrição. Vale ressaltar que os ingressos são nominais aos participantes da equipe e intransferíveis. O prazo para inscrição é até o dia 8 de maio.

## PREMIAÇÃO

A premiação do campeonato de CS:GO prevê somente o primeiro e segundo colocado, entretanto, os demais times ainda terão seu ingresso no dia de sábado, podendo acessar o evento e todas as suas atividades disponíveis ao público. Os valores de premiação:

1º - R\$1.500,00 em dinheiro, R\$500,00 em vale compras, medalhas e troféu para os integrantes do time.

2º - R\$500,00 em dinheiro, R\$500,00 em vale compras e medalhas.

## JOGADORES

Os jogadores devem ter o espírito esportivo sempre, ou seja, todos devem seguir as regras estabelecidas pela própria desenvolvedora do jogo, Valve, no Código de Conduta. Seguem abaixo mais regras:

1. Trate os oficiais do torneio, os outros jogadores e os espectadores com respeito e tenha espírito esportivo durante todo o evento.
2. Seja pontual e esteja sempre preparado para o início das partidas 15 minutos antes.
3. Informe quaisquer infrações (das regras ou política do evento) que presenciarem a um juiz ou organizador do torneio.
4. Deixe a sua conta Steam e GamersClub preparada no servidor regional adequado (brasileiro) para utilizar no torneio.

5. Não se inscreva no torneio se não puder participar! Os horários das partidas estão disponíveis no cronograma no site do evento, caso o mesmo seja um empecilho, favor não realizar a inscrição.

6. É permitido aos jogadores trazerem equipamentos próprios (teclado, mouse, headsets, etc), com exceção do próprio computador. Caso o jogador opte por não trazer, os mesmos serão disponibilizados pela organização do torneio.

## **EQUIPE**

Cada equipe deve ter cinco integrantes oficiais e opcionalmente 1 substituto. Cada jogador só poderá estar inscrito em uma única equipe. A equipe poderá realizar a substituição de jogador apenas antes de cada início de jogo, devendo avisar a organização sobre a substituição. Além das responsabilidades comuns a todas as equipes, os integrantes devem:

1. Informar os nomes, nicknames, CPF e número de celular.
2. Estar presentes no local do campeonato com antecedência ao início da partida.

## **CAPITÃO DA EQUIPE**

Todas as equipes devem escolher um jogador para desempenhar o papel de capitão da equipe. Os capitães representarão a equipe perante os oficiais do torneio. Além das responsabilidades comuns a todos os jogadores, os capitães devem:

1. Comunicar-se com os oficiais do torneio em nome da equipe.
2. Comunicar-se com as outras equipes em nome da equipe.
3. Dar a palavra final nas decisões da equipe durante o torneio.
4. Comunicar tudo o que for preciso aos membros de sua equipe.
5. Representar as opiniões da equipe como um todo, de modo imparcial.

Uma vez iniciado o torneio, o capitão da equipe só poderá ser alterado com a permissão dos oficiais do campeonato, geralmente apenas nos casos em que o capitão atual não puder mais participar do torneio.

## ESPECIFICAÇÕES

Todas as partidas do torneio serão realizadas na plataforma Gamers Club e os jogadores inscritos devem ter uma conta na mesma. Competitivo 5v5, com tempos de 1min55s e 40s para rodada e bomba, respectivamente. Os organizadores e participantes do torneio não têm permissão para alterar as regras e condições de vitória do mapa/partida para criar um tipo de jogo alternativo. A seleção e os banimentos de mapas devem ser conduzidos da mesma forma que são conduzidas na plataforma Gamers Club.

Os mapas jogados serão os do Grupo da Campanha Ativa (de\_dust2, de\_inferno, de\_cache, de\_train, de\_mirage, de\_cobblestone e de\_overpass), nas partidas MD1 será vetado os mapas até que sobre somente um mapa, o lado será decidido em um round faca. Nas partidas MD3 será utilizado o formato de banimento de Ban/Ban/Pick/Pick/Ban/Ban/Terceiro mapa.

## ESTRUTURA DO TORNEIO

O torneio contará com um número mínimo de equipes participantes igual a 8 e um número máximo de equipes participantes igual a 16. As partidas do torneio estão divididas entre os dias do evento, sendo que todas as partidas iniciais até a etapa semifinal serão compostas de somente 1 jogo. A partida da etapa final será composta por 3 jogos. O formato de disputa pode sofrer mudanças de acordo com o número de participantes.

## CONFIGURAÇÃO DAS MÁQUINAS

A organização do evento disponibilizará os computadores tais como os periféricos necessários para jogar as partidas. A equipe inscrita no torneio pode, por sua vez, utilizar os próprios periféricos, tais como:

1. Mouse
2. Teclado
3. Headset

## ETAPA ONLINE

As equipes inscritas no torneio deverão se enfrentar em uma etapa eliminatória e semifinal, ambas online. As etapas online ocorrerão nos dias 14, 15, 21, 22, 28 e 29 de maio, às 19

horas, podendo ser encerrada antes caso seja necessário. Fica ao encargo do capitão de cada time:

1. Entrar em contato com o capitão adversário com pelo menos 15 minutos de antecedência para conseguirem preparar o lobby.
2. Encaminhar o resultado da partida (anexar Screenshot).
3. Informar à organização do evento no caso de atraso ou ausência do adversário.

Em caso de ausência ou atraso do adversário, o mesmo será punido de acordo.

## **PREPARATIVOS PARA OS JOGOS**

Os preparativos correspondem aos 15 minutos que precedem o início de cada jogo. As equipes devem usar este tempo para verificar se está tudo preparado. Durante os preparativos, os jogadores devem:

1. Entrar com suas respectivas contas no cliente no servidor correto.
2. Criar ou entrar em um salão de partidas e, se necessário, comunicar o nome da partida aos organizadores do torneio.
3. Configurar e verificar o equipamento.
4. Informar ao capitão da equipe, à equipe adversária e aos organizadores que estão prontos.

## **PAUSAS**

Além do tempo de pausa alocado para cada partida, somente o capitão da equipe pode pausar o jogo com supervisão de um oficial do torneio. Os jogadores não podem deixar a área de jogo durante as pausas, a menos que recebam autorização oficial.

1. Pausa supervisionada: Os oficiais podem pausar a partida quando quiserem.
2. Pausa da equipe: Cada equipe tem direito a 10 minutos de pausa por partida, que poderão usar nas seguintes situações:
  - a. Desconexão acidental.
  - b. Hardware ou software com defeito (ex.: monitor apagado, periféricos desabilitados, erros no jogo)
  - c. Problemas físicos que atrapalhem o jogador (ex.: cadeira quebrada)

Em situações extraordinárias, o capitão da equipe pode solicitar aos organizadores mais tempo de pausa depois que os 10 minutos tiverem expirado. Neste caso, a equipe deve alertar o organizador e continuar jogando até que a decisão seja tomada. Caso seja determinado que a pausa adicional não será concedida, a equipe continuará jogando da maneira que puder.

3. Retomada da partida: A equipe que pausar o jogo só poderá retomar a partida com autorização de um oficial e todos os jogadores devem estar em seus devidos lugares.
4. Pausas não autorizadas: Se um jogador pausar a partida sem permissão ou não retomá-la após a ordem oficial, ele estará sujeito a penalidades, em conformidade com as regras do torneio.
5. Comunicação entre os jogadores durante as pausas: Será permitido aos jogadores da mesma equipe se comunicarem durante os períodos de pausa do jogo.

## **ABANDONO DO TORNEIO**

Ao decidir abandonar o torneio, a equipe deve informar aos oficiais de que não deseja mais participar da competição. As equipes podem se dirigir aos organizadores para abandonar o torneio quando quiserem.

## **PENALIDADES**

Ao presenciarem uma infração durante o torneio, os oficiais poderão atribuir penalidades conforme as regras estabelecidas abaixo.

Os oficiais irão comunicar a infração, a penalidade e demais informações pertinentes ao jogador infrator, à sua equipe e à equipe adversária. As penalidades são:

1. Advertência: Aviso oficial e registrado que o jogador da equipe ao cometer uma infração leve.
2. Banimento anulado: Impede a equipe infratora de banir um campeão durante a escolha de campeões da fase seguinte.
3. Escolha do lado anulada: Passa a decisão de ordem de alistamento e de escolha do mapa para a equipe adversária.
4. Partida perdida: Infrações graves podem ser penalizadas com a derrota da partida em curso.
5. Desqualificação: Infrações mais graves ainda podem levar a equipe a ser desqualificada do torneio. As equipes desqualificadas do torneio renunciam a quaisquer

prêmios que ainda não tiverem recebido, a menos que a desqualificação seja resultado de uma série de penalidades progressivas ao longo do torneio. Em alguns casos, poderá ocorrer a desqualificação de apenas um jogador da equipe, em vez da equipe inteira. Geralmente, isto acontece quando o jogador comete uma infração severa de comportamento antidesportivo. Neste caso, a equipe poderá continuar no torneio caso tenha um jogador reserva disponível.

A seguir estão listadas algumas das atitudes que podem levar um jogador a receber uma penalidade:

1. Atraso.
2. Ajuda externa.
3. Desobedecer instruções do torneio.
4. Conduta antidesportiva.
5. Conluio (acordo entre equipes adversárias a fim de definir um vencedor).
6. Subornos e pagamentos.
7. Comportamento agressivo.
8. Roubo (relacionado a quaisquer equipamentos do local do torneio).
9. Trapaça (utilização de softwares que fornecem informações não contidas no cliente do jogo).