

REGULAMENTO ESPECÍFICO - CS:GO

1. A competição de Counter-Strike 2 será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os(as) atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações antes de concordar com os termos deste documento. Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

REGRAS GERAIS

2. AS EQUIPES/ESTUDANTES ATLETAS DEVEM:

2.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;

2.2. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade;

2.3. Ter uma conta Steam válida;

a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;

2.4. Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo;

2.5. Só é permitido que um(a) atleta represente uma única equipe, ou seja, fica vedado que o(a) mesmo jogue em duas equipes distintas;

2.6. Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade;

REGRAS ESPECÍFICAS

3. A COMPETIÇÃO SERÁ REALIZADA NA CATEGORIA CONFORME DESCRITO ABAIXO:

3.1. Equipe, podendo ser mista ou não;

- 3.2.** Cada equipe deverá ter 5 componentes titulares, e no máximo 2 reservas.
- 3.3.** Todos os jogadores participantes devem ter conta válida e estar na mesma equipe na plataforma indicada pelo Operador de liga;
- 3.4.** A plataforma irá exibir os horários das partidas de acordo com o fuso horário de Brasília, porém este horário pode ser afetado caso o jogador tenha configurado outro fuso horário em seu perfil da plataforma;

4. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:

4.1. A competição é dividida em 2 etapas sendo estas: Fase de Grupos e Eliminatórias;

4.2. Da etapa online:

4.2.1 Fase de Grupos

- a) O sorteio dos grupos será realizado de forma aleatório formando 8 grupos contendo 5 equipes cada.
- b) O formato de disputa será de todos contra todos em partida melhor-de-1 (MD1)
- c) As duas melhores equipes de cada grupo se classificam para as Eliminatórias;

4.2.2 Eliminatórias;

- a) Formato de Eliminação simples, indicada pelas oitavas de finais, quartas de finais, seminifinal e finais;
- b) O pareamento dos confrontos segue a classificação da fase anterior, sempre o primeiro lugar de um grupo enfrentando um segundo colocado.;
- c) Todos os confrontos de eliminação e classificação devem ser disputados em melhor-de-três (MD3);

4.2.2 É de responsabilidade do(a) atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu computador, estabilidade de conexão, atualização do jogo;

4.2.3 A escalação oficial (“time base”) de uma equipe são os 5 (cinco) jogadores que participaram da primeira partida da classificatória. Será possível substituir os jogadores do “time base” apenas com os reservas pré-cadastrados, caso a equipe tenha feito a inscrição de reservas;

5. DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS:

5.1. O horário das partidas será através de marcação em comum acordo entre as duas equipes obedecendo o dias dispostos pela organização para a respectiva fase do confronto;

5.2. Os(as) atletas deverão estar online com ao menos 10 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas;

5.3. Limite de tempo para liberar o servidor:

a) A equipe deve terminar os vetos e clicar em aceitar dentro do prazo de 20 minutos após o horário pré determinado da partida, caso a equipe esteja ausente e não libere o servidor, a equipe adversária poderá solicitar o WO (1x0) chamando um administrador;

b) Caso a solicitação seja feita após a equipe prosseguir com os vetos ou liberar o servidor no limite do tempo, ela não será aceita;

c) Não será aplicado o WO se a equipe realizar o veto nos últimos segundos e solicitar o WO para o adversário;

5.4. Limite de tempo para entrar no servidor:

a) A equipe deve entrar com no mínimo 4 jogadores na partida e iniciar dentro de até 15 minutos após o horário agendado da partida, não será permitido o pause para estender este tempo, a equipe precisa jogar o primeiro round para dar pause neste caso;

b) Se a equipe não iniciar dentro do prazo estipulado, o administrador deve ser chamado

para verificar o motivo, se necessário o WO será aplicado;

c) O Reporte deve ser realizado no momento do ocorrido, não será aceito Report ao final da partida;

5.5. É permitido que o 5º (quinto) jogador entre no servidor após o início da partida;

5.6. Em caso de desconexão de algum jogador, é permitido que um jogador reserva pré cadastrado entre na partida. Após a entrada do jogador reserva, o jogador desconectado só poderá retornar no mapa seguinte;

5.7. Caso uma equipe não compareça por conta de uma partida do mesmo campeonato que ainda estiver em andamento, o juiz deve estipular um prazo para a partida começar, caso não inicie no horário, o juiz deverá determinar o resultado;

5.8. O Comitê organizador pode, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível;

5.9. Serão divulgadas as tabelas de pontuações após a finalização das partidas por meio dos Boletins Técnicos da modalidade;

5.10. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição enviados após o fim de cada rodada;

6. DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO ESPECÍFICAS DA MODALIDADE:

6.1. Os vetos devem ser realizados dentro do servidor da partida.

6.2. Mapas:

a) Inferno;

b) Nuke;

- c) Mirage;
- d) Vertigo;
- e) Overpass;
- f) Anubis;
- g) Ancient;

8.2.1 A lista de mapas pode ser atualizada pelo operador de liga para se adequar a rotação competitiva da VALVE;

8.2.2 O Operador de liga deve anunciar a mudança em tempo que considere justo;

6.3. Partidas melhor-de-1 (MD1):

- a) Equipe A veta um mapa;
- b) Equipe B veta um mapa;
- c) Equipe A veta um mapa;
- d) Equipe B veta um mapa;
- e) Equipe A veta um mapa;
- f) Equipe B veta um mapa;
- g) Será jogado o mapa restante. O lado de início será decidido em disputa de round
faca;

6.4. Partidas melhor-de-3 (MD3):

- a) Equipe A veta um mapa;
- b) Equipe B veta um mapa;
- c) Equipe A escolhe um mapa (Equipe B escolhe o lado que começa);
- d) Equipe B escolhe um mapa (Equipe A escolhe o lado que começa);

- e) Equipe A veta um mapa;
- f) Equipe B veta um mapa;
- g) Em caso de empate, será utilizado o mapa restante para a terceira partida. O lado de início será decidido em disputa de round face;

6.5. Uso do pause:

- a) Quando necessário, a equipe deve utilizar o comando “!tec” para uso do pause técnico e “!pause” para uso do pause tático;
- b) O capitão deve anunciar a razão do pause para o Árbitro da partida e para a equipe adversária no chat;
- c) É permitido o uso de até 4 **pauses táticos** de até 30 segundos por equipe;
- d) É permitido o uso de apenas 1 **pause técnico** de até 10 minutos por mapa para cada equipe;
- e) Caso a equipe abuse da função pause, o administrador deverá ser chamado durante o jogo. Reclamações posteriores não serão aceitas;

6.6. Uso de Bugs e Glitches:

- a) O uso intencional de bugs, glitches ou erros do jogo serão avaliados pelos Administradores da competição e a equipe poderá ser penalizada com a vitória do oponente por WO;

6.7. Uso de skins de Agentes:

- a) O uso de skins de Agentes não será permitido, em caso de quebra dessa regra, o time em que o jogador fizer o uso será advertido. Em caso de reincidência, a equipe perderá o mapa em questão;

6.8. POV:

- a) O jogador não é obrigado a gravar POV, acusações de cheating serão analisadas pela demo da partida;

7. DO CÓDIGO DE CONDUTA:

7.1. Todos os participantes do evento concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensas ou agressões a qualquer participante ou aos organizadores do evento acarretará em punição direta à equipe infratora;

7.2. O administrador deve ser chamado no chat do Discord/TeamSpeak no momento do ocorrido. O caso será analisado no mesmo instante ou caso o Operador de Liga solicite, a partida deverá acontecer até final e decidirá a punição após o término da mesma;

7.3. Demos e Replays:

a) A organização se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todas as demos dos jogos realizados;

b) Caso existam problemas com as demos da partida, a organização se compromete a fazer o possível para recuperação das mesmas. Partidas não finalizadas não possuem Demos;

7.4. Cheating e Fraude:

a) Todas as denúncias devem ser enviadas para fiscal@basegaming.gg .

b) Ao se inscrever na competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

7.5. Falha no sistema e servidores:

a) Caso haja alguma falha no sistema, as equipes devem parar a partida usando o “Pause Técnico” e informar ao administrador da competição por meio do Discord/TeamSpeak ou WhatsApp da competição para que seja decidido o que será feito;

b) Quando uma partida parar, o administrador tentará restaurar o último round disponível da partida, caso não seja possível a partida deverá continuar independente do resultado atual;

7.6. Queda do servidor:

a) A organização tentará restaurar a partida no round anterior à queda, caso seja possível. Caso não exista a possibilidade, a partida deverá seguir. Caso uma das equipes não concorde com tal medida, será aplicado WO;

7.7. Backups durante a partida por motivos externos:

a) Será realizado o backup somente se o jogador cair durante o freeze time. A equipe deve aplicar o pause técnico antes do início do round, após isso, mesmo que jogadores travem ou caiam durante o round não será realizado backup;

b) O administrador deverá ser chamado no chat do Discord/TeamSpeak ou WhatsApp para realizar o backup;

7.8. Atualização de versão do Counter Strike:

a) Caso haja alguma atualização do jogo durante uma partida, poderá ser solicitado pause pelos administradores para que o servidor seja atualizado e a partida restaurada;

b) Na hipótese de um jogador sair do servidor durante uma atualização será responsabilidade das equipes usarem o comando “!tech” na partida, saírem do servidor e comunicar um administrador para que a partida seja restaurada após a atualização do servidor;

7.9. Desistência da equipe:

a) Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 1x0 por administradores, em casos de punições, WOs etc;

b) Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do campeonato, esta decisão não poderá ser revertida;

8. DISPOSIÇÕES GERAIS:

8.1. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério da operadores de liga da coordenação da competição.

8.2. A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão na etapa online;

9. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.