



# REGULAMENTO GERAL

## Regras – Torneio de Jogos – CS 1.6

### 1. Regras do Torneio

#### 1.1. Objetivo

Este documento visa estabelecer as regras para os jogadores que disputarão a primeira colocação no campeonato **CS 1.6 – Torneio de Jogos IFMA Campus CAXIAS**.

#### 1.2. Participação

Todos os participantes do Torneio de Jogos podem participar de forma **gratuita**. Os campeonatos ocorrem de forma presencial durante o evento dentro da área/stand do setor.

##### 1.2.1. Limitação

A quantidade de jogadores que participarão serão 24, sendo 4 times de 6 pessoas, onde as partidas serão disputadas entre 6 vs 6, iniciando nas semifinais, e finalizando na final.

##### 1.2.2. Autorização por Idade

Os jogadores menores de 18 anos deverão ter autorização dos responsáveis legais, mediante assinatura do “Termo de Autorização de imagem” fornecido pelo IFMA (fim do regulamento).

- A inscrição será validada apenas se o termo de autorização for preenchido eletronicamente pelo site do evento. Não aceitamos documentos sendo entregue fisicamente a alguém, apenas com envio no site via scanner ou PDF.

##### 1.2.3. Cadastro

A inscrição será realizada por apenas UM membro do time, pela plataforma Google Forms, o representante deverá preencher todos os dados corretamente e aceitar os termos de cada campeonato. Para acessar, clique aqui: [Inscrição Torneio CS 1.6](https://forms.gle/K23o54639YiGqxm8) ou acesse <https://forms.gle/K23o54639YiGqxm8>.

É obrigatório trazer **RG** ou **documento** identificatório no acontecimento do evento.

##### 1.2.4. Autorização de uso de imagem

Os jogadores que participarem do campeonato estão cientes e concordam que no

decorrer das partidas do campeonato poderá coletar imagens, vídeos e entrevistas que serão posteriormente divulgadas nos canais de mídia da empresa.

### **Participação**

- Cada equipe deverá ser composta por **cinco (5) jogadores titulares**, com a possibilidade de incluir **um (1) jogador reserva**.
- Todas as equipes devem possuir um **nome identificador** e indicar um **capitão**, que será o responsável por representar a equipe junto à organização.
- A organização verificará a elegibilidade do jogador organizador.
- A lista de responsáveis por cada jogo será publicada para garantir a **transparência**.

### **Equipamentos e Periféricos necessários**

- **Os jogadores deverão trazer seus próprios fones de ouvido com fio.**
- Serão disponibilizados mouse e teclado padrão. Caso o jogador deseje utilizar periféricos próprios (mouse, teclado, mousepad):
  - Os mesmos deverão ser apresentados à equipe organizadora com no mínimo 30 minutos de antecedência do início da partida.
  - A organização realizará uma verificação de integridade para garantir que os equipamentos não ofereçam qualquer tipo de vantagem indevida (cheats, macros, etc.).
- O uso de software externo, como aceleradores de mira, scripts ou bind macros, é estritamente proibido.

### **Formato do Torneio**

- O torneio será disputado em formato de eliminação simples (Single Elimination).
- Todas as partidas até a final serão disputadas em formato FT1 (First to 1) – vitória em uma única partida.
- A final será disputada em formato FT2 (First to 2) – a equipe que vencer duas partidas será declarada campeã.
- O chaveamento será definido e divulgado após o encerramento das inscrições.

### **Regras do Jogo**

- Mapas Permitidos:
  - de\_dust2
  - de\_inferno
  - de\_nuke
  - de\_train
  - de\_aztec

- Seleção de Mapa e Lado:
    - Antes de cada partida, os capitães das equipes realizarão um sorteio por moeda (cara ou coroa).
    - O vencedor poderá escolher o lado (Terrorista ou Contra-Terrorista) ou o mapa.
    - A equipe perdedora do sorteio ficará com a opção restante.
  - Formato da Partida:
    - Cada partida será disputada no formato MR13 (Max Rounds 13) por lado.
    - Vence a equipe que alcançar 13 rounds primeiro.
    - A troca de lados ocorre ao final do 12º round (6 por lado).
    - Em caso de empate em 12 a 12, será realizada uma prorrogação (Overtime) **de 3** rounds por lado, com economia fixa.
    - A prorrogação se repetirá até que uma equipe vença por pelo menos 2 rounds de diferença.
- 

### **Pontualidade e Presença**

- As equipes deverão estar presentes no local com pelo menos 30 minutos de antecedência de sua partida.
- Será concedida uma tolerância máxima de 10 minutos após o horário programado. Após esse prazo, a equipe que não comparecer será desclassificada por W.O.

A equipe adversária deve estar presente e disposta a jogar para validar o WO.

### **Grupos**

A entrada nos “grupos” do torneio para cada competidor se dará de forma aleatória e a ordem dos “grupos” será determinada pela equipe organizadora e divulgada para todos os participantes, não podendo os competidores questionar suas decisões.

### **Trocas**

Não é permitida a troca de jogadores no decorrer da partida.

### **Resultados**

O resultado da partida deverá ser informado à organização para a atualização da tabela de partidas.

## **Presença**

É necessário que todos os participantes se apresentem no torneio (LAB 1 – BLOCO D), nos dias e horários de sua realização, que serão informados pela equipe no momento da inscrição do campeonato.

### **1.2.5. Chamada**

O participante terá uma tolerância de 05 (cinco) minutos para se apresentar para a partida a partir do instante em que for chamado. Não haverá segunda chamada. Os participantes não presentes serão eliminados da tabela da competição (Tolerância de 5 minutos).

- **Permissão:** Alunos que contribuíram para a organização do torneio podem participar como jogadores, desde que respeitem a restrição abaixo.
  - **Restrição:** Um aluno que foi selecionado como responsável por um determinado jogo não poderá participar do torneio para aquele jogo específico. Isso evita conflitos de interesse e garante a imparcialidade na competição.
  - **Inscrição:** Alunos organizadores que desejarem participar como jogadores devem se inscrever normalmente, seguindo os mesmos procedimentos e prazos estabelecidos para todos os outros participantes. Ao se inscrever, o aluno deve declarar seu envolvimento na organização do torneio. A organização irá verificar se o aluno está apto a participar do jogo escolhido.

## **1.3. Premiação**

Somente o jogador com maior pontuação será elegível para receber as recompensas. Nenhum outro jogador com uma pontuação inferior à do Jogador Vencedor terá, a qualquer momento ou sob qualquer circunstância, o direito de ganhar quaisquer prêmios relacionados ao Evento.

- A premiação será taça ao jogador.

## **1.4. Programação**

Conforme estabelecido no item 1.2, os jogos ocorrerão durante o Torneio de Jogos em horários específicos listados abaixo.

### **1.8.1 Horários:**

Inscrições: Online, 26 de Maio à 10 de Junho.

Chamada (Contato e confirmação de dados pessoais aos jogadores) : Online, 11 de Junho.

Início Jogos: 14:00, 14 de Junho – Sábado -  
(Jogadores que participarão devem chegar para check-in às 13:30).

Premiação: Ao fim da competição, por volta das 16:00.

### **1.5. Comportamento**

Os jogadores devem se dirigir aos organizadores e aos outros competidores de maneira educada, mantendo uma boa ética e comportamento, sendo sujeitos à eliminação e/ou banimento.

### **1.6. Desclassificação e Penalidade**

Os jogadores que não cumprirem os termos do campeonato juntamente com os itens abaixo poderão ser desclassificados e removidos do campeonato pela Equipe Staff.

- Parar intencionalmente tornando o jogo injogável ou atrasando o jogo de um set é proibido, e isso será julgado a critério da equipe do torneio. Parar resultará em uma perda do jogo para o jogador que iniciou a ação.
- Controles com modificações (controles com turbo, etc.) não são permitidos e o seu uso acarretará a desclassificação do competidor do campeonato.
- Não é permitido ao participante atrapalhar seu oponente com qualquer tipo de contato físico e/ou verbal, com comentários ofensivos, atitude antidesportiva, tentativa de burla de regras do jogo, ainda que seja com uso de “glitches in-game” não permitidos, sabotagem no jogo ou na conexão, sob pena de desclassificação.
- Atitudes ofensivas contra a organização do evento, outros jogadores, patrocinadores ou contra terceiros ensejará a desclassificação do jogador.
- Caso um participante realize ações em conluio com outro objetivando afetar os resultados do torneio, todos os envolvidos serão desclassificados.
- Qualquer comportamento racista ou preconceituoso não será permitido e o jogador será punido com o banimento permanente.

A Organização do evento se resguarda a aplicar qualquer outra penalidade não prevista neste regulamento, após criteriosa análise.

### **1.7. Alteração de Regras**

IFMA pode atualizar, revisar, alterar ou modificar estas Regras de tempos em tempos. Para cada jogador, sua participação no Evento após qualquer atualização, revisão, alteração ou modificação nestas Regras serão consideradas e aceitas por tal jogador (ou, se for Menor, pelos pais ou responsável legal do jogador). As modificações estarão sempre disponíveis em sua última versão para consulta pelos participantes a qualquer momento no site do evento:

Em casos fortuitos e/ou de força maior, a equipe organizadora se reserva ao direito de alterar as regras, bem como os horários das partidas, caso seja necessário, com o intuito de manter o bom andamento do torneio.

## AUTORIZAÇÃO DE ENTRADA EM EVENTOS ABERTO AO PÚBLICO

Eu \_\_\_\_\_ (*nome do pai, da mãe, ou responsável legal*), CPF/RG \_\_\_\_\_, autorizo, conforme o **artigo 10º da Portaria do Ministério da Justiça nº 502, de 24 de novembro de 2021\***, meu filho (a) \_\_\_\_\_ (*nome da criança ou adolescente*), de \_\_\_\_\_ anos, com documento de identidade nº \_\_\_\_\_, a ter acesso ao evento TORNEIO DE JOGOS - IFMA, no(a) IFMA – Instituto Federal do Maranhão – Campus Caxias às 08:20(*horário*), onde estarão disponíveis atrações culturais cuja maior Classificação Indicativa é “Não recomendado para menores de 18 anos”.

Por ser verdade, firmo a presente autorização.

\_\_\_\_\_ (*cidade*), \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ (*mês*) de 20\_\_.

\_\_\_\_\_  
(*Assinatura*)