

**JOGOS ELETRÔNICOS DAS  
INSTITUIÇÕES FEDERAIS  
– Etapa Estadual São Paulo –**



**REGULAMENTO ESPECÍFICO  
COUNTER STRIKE 2**



## Regulamento Counter Strike 2

### DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 1 -** Este documento tem como finalidade reger a modalidade Counter Strike 2 da competição intitulada **eJIF-SP 2024**, que acontecerá de forma remota (online) no Brasil, organizada pela Comissão Central Organizadora dos *Jogos Eletrônicos das Instituições Federais - Etapa Estadual São Paulo*.

**Art. 2 -** Todos os(as) estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações.

**§1º** Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

**§2º** Os estudantes-atletas devem:

- I - Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
- II - Possuir uma conta do jogo [Counter Strike 2](#) em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;
- III - Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Valve, nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida;
- IV - Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade.

**Art. 3 -** Durante esta competição haverá um ou mais juízes responsáveis pelas partidas, que poderá conferir a identidade dos estudantes-atletas, caso julgue necessário.

**Art. 4 -** Ficará a critério da arbitragem as punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes desonestas, podendo o fato ser reportado à Comissão Disciplinar para consequências maiores.



## Regulamento Counter Strike 2

### DA COMPOSIÇÃO DA EQUIPE

**Art. 5 -** Cada equipe **deve** ser composta por 05 (cinco) estudantes-atletas titulares, podendo conter ainda 05 (cinco) reservas, sendo todos os integrantes do mesmo Campus.

**PARÁGRAFO ÚNICO** - Devido às características únicas de função de cada integrante na partida, é recomendável que a seleção dos reservas siga os mesmos preceitos da seleção dos titulares.

**Art. 6 -** Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

**Art. 7 -** O nome da equipe será a sigla do Campus que os jogadores representam.

**Art. 8 -** O nome de usuário no jogo dos estudantes-atletas não pode ser ofensivo, discriminatório ou conter linguagem imprópria.

**§1º** Tais ocorrências serão avaliadas pelo Coordenador de Modalidade e poderão ser penalizadas.

I - Nomes considerados como não aderentes ao regulamento no ato da inscrição serão informados aos Chefes de Delegação para que possam ser substituídos;

II - O estudante-atleta cujo nome de usuário for recusado na inscrição poderá alterá-lo antes de homologadas as inscrições para atender aos requisitos do regulamento.

**§2º** Os nomes deverão permanecer os mesmos desde o ato da inscrição até o final do evento.



## Regulamento Counter Strike 2

I - Caso algum estudante-atleta realize a alteração do nome de usuário após a homologação das inscrições o mesmo será suspenso por um (1) jogo, não podendo atuar na próxima partida de sua equipe. Nos casos em que este estudante-atleta seja necessário para que se complete o número mínimo de participantes, será automaticamente atribuída a derrota por W.O. à equipe.

§3º Os estudantes-atletas deverão utilizar as suas próprias contas para a competição;

## DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO

**Art. 9 -** Serão adotadas as seguintes configurações para todas as partidas:

- I - As disputas ocorrerão em filas personalizadas;
- II - A equipe da esquerda é responsável pela abertura da fila personalizada e deverá passar o código de acesso à equipe da direita;
- III - Os membros das equipes deverão entrar na fila já com o grupo formado (5 integrantes);
- IV - Formato 5v5 (cinco jogadores em cada equipe).
- V - Definição do Mapa: Votação pelas próprias equipes no processo de início de partida entre os mapas competitivos;
- VI - Definição dos lados: Será realizado pela equipe da direita ao final da seleção de mapa, de acordo com o mecanismo da plataforma do jogo.
- VII - Tipo de partida: competitivo;
- VIII - Quantidade de rounds: Melhor de 24 rounds (vencedor com 13 rounds);
- IX - Parâmetros contabilizados: rounds vencidos e perdidos;



## Regulamento Counter Strike 2

**X** - Poderão assistir à partida os Técnicos das Equipes e membros da Comissão Organizadora que porventura venham a realizar a transmissão da partida.

**XI** - Chat/Canal de voz: Discord;

**Art. 10** - Restrições e proibições podem ser adicionadas, a qualquer momento, antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos ou qualquer outro motivo determinado por critério da Coordenação da Modalidade.

**Art. 11** - A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão;

**Art. 12** - Cada participante terá 10 (dez) minutos para realizar suas configurações, na qual deverá garantir a qualidade do equipamento, conectar e calibrar os periféricos, garantir o funcionamento do sistema de chat de voz;

**§1º** Após todos os 10 (dez) estudantes-atletas em uma partida confirmarem que completaram as configurações, eles não poderão mais alterá-las e nem entrar em jogos de aquecimento.

## DO SISTEMA DE DISPUTA

**Art. 13** - A disputa será organizada em sistema misto, dividido em Fase de Grupos (primeira fase) e Fase de Eliminatória Simples (segunda fase). A tabela de jogos de todas as fases e lados das equipes poderá ser acessada na [Página Oficial do Evento](#).

**Art. 14** - Na primeira fase, as equipes inscritas serão divididas em grupos, por sorteio simples, de acordo com o número de inscritos.



## Regulamento Counter Strike 2

**§1º** Para o sorteio, haverá um recipiente contendo papéis ou similares com os nomes de todos os campi inscritos para a competição (um papel para cada campus).

I - O sorteio físico poderá ser substituído por um dispositivo de sorteio eletrônico, sem prejuízo da aleatoriedade.

**§2º** As equipes se enfrentarão entre si dentro do grupo em um único turno (rodízio simples), com o vitorioso do confronto sendo declarado em uma partida única (MD1).

**§3º** Durante a fase de grupos, a pontuação será dois (2) pontos para cada vitória e um 1 ponto para cada derrota.

**§4º** Em caso de finalização de confronto por W.O (atribuição de uma vitória a uma equipe ou competidor quando a equipe adversária está impossibilitada de competir, independente do motivo), será atribuída a pontuação zero (0) para a equipe faltante e dois pontos para a equipe presente, sendo esta declarada vencedora.

**§5º** As equipes inscritas serão distribuídas aleatoriamente em grupos contendo de três a cinco equipes por grupo.

**§6º** Todas as equipes devem aguardar a liberação da Coordenação de Modalidade para iniciar seus confrontos.

**Art. 15 -** Após a realização de todos os jogos da fase de grupos, as equipes serão ranqueadas em seus respectivos grupos com base na pontuação acumulada.

**Art. 16 -** O número de classificados para a fase de Eliminatórias Simples dependerá do número de equipes inscritas e será apresentado na reunião técnica.



## Regulamento Counter Strike 2

§1º Em caso de empate entre equipes, a sequência para aplicação de critério de desempate é a seguinte:

- I - Primeiro critério de desempate: Ausência de derrota por W.O. (*Without Opponent*);
- II - Segundo critério de desempate: confronto direto;
- III - Terceiro critério de desempate: Maior quantidade de rounds vencidos na fase de grupos;
- IV - Quarto critério: Menor número de rounds perdidos na fase de grupos;
  - 1. Ficando duas ou mais equipes empatadas neste critério, volta-se ao item I.
  - 2. Se não houver como realizar o desempate novamente, segue-se para o próximo critério;
- V - Quinto critério de desempate: Novo confronto direto entre as equipes empatadas (jogo único);

§2º Caso ocorra uma dificuldade técnica em qualquer fase do evento, que possa levar um coordenador de modalidade a declarar uma remarcação da partida, o coordenador de modalidade pode declarar o jogo como finalizado, concedendo a vitória a uma das equipes, considerando os critérios a seguir:

- I - **Rounds disputados** - Se o placar estiver “12 x 0” ou “11 x 1” será considerada vitória do time com maior número de rounds.

**Art. 17 -** Na fase de **Eliminatória Simples** os confrontos ocorrerão em:

§1º Partida única (MD1) para as oitavas de final e quartas de final;

§2º Melhor de três partidas (MD3) seguidas para semifinal, disputa de terceiro lugar e final:

- I - As fases de partidas em Melhor de Três no Counter Strike 2 são disputadas em formato de playoffs (série de partidas finais que visam determinar o vencedor);



## Regulamento Counter Strike 2

- §3º** Estarão classificadas para a fase de Eliminatórias Simples (segunda fase) as duas melhores equipes de cada grupo, após finalizado o ranqueamento da primeira fase;
- I - Também poderão se classificar para a segunda fase um número de melhores terceiros, de acordo com o número de equipes inscritas;
  - II - As equipes serão alocadas na Fase de Eliminatória Simples conforme modelo a ser apresentado na reunião técnica de sorteio dos grupos.

## DA COMUNICAÇÃO COM OS ESTUDANTES-ATLETAS

**Art. 18 -** A Organização do torneio fornecerá um servidor no aplicativo Discord.

**§1º** O link para o servidor será enviado aos Chefes de Delegação.

**§2º** Os participantes que ainda não possuem o aplicativo, poderão baixá-lo através do site <https://discord.com/new>.

**§3º** Todos os jogadores deverão participar do servidor fornecido.

**§4º** O nome de usuário e apelido no servidor deverá seguir o padrão: sigla campus + nome + nome de usuário. Ex.: SPO José UserCS

**§5º** As equipes deverão utilizar os canais do servidor para seu chat de voz durante as partidas.

**§6º** Os canais de voz poderão ser monitorados pela Organização do evento, a fim de detectar fraudes ou condutas inadequadas.





## Regulamento Counter Strike 2

**Art. 19 -** Durante o momento da partida, não será permitida a comunicação entre equipes, exceto nos casos previstos no artigo 32.

### DAS CONDIÇÕES PRÉ-PARTIDA

**Art. 20 -** Caso haja transmissão da partida, a equipe de transmissão também deverá entrar na fila personalizada para poder assistir à partida.

**Art. 21 -** Todos os estudantes-atletas e técnicos deverão estar no servidor do Discord 12 minutos antes do início das rodadas do dia.

**Art. 22 -** A presença dos jogadores é de total responsabilidade da equipe.

**Art. 23 -** As equipes terão 10 (dez) minutos para que todos os cinco jogadores estejam presentes, caso contrário, o time que não apresentar todos os membros sofrerá derrota por W.O.

**§1º** Caso a situação ocorra com ambas as equipes em uma partida da Fase de Grupos, registrar-se-á 0 (zero) pontos e W.O. para ambas.

**§2º** Caso a situação ocorra com ambas as equipes em uma partida da Fase de Eliminatórias, prazo adicional de 10 minutos será concedido, permanecendo a ausência de ambas as equipes a Coordenação de Modalidade se reunirá para deliberar sobre a situação podendo eliminar ambas as equipes, abrir um prazo maior ou determinar a remarcação da disputa.

**§3º** Caso ocorra o W.O. de uma das equipes nas fases eliminatórias finais, o time que sofrer o W.O. será considerado o perdedor da série eliminatória, mesmo restando mais jogos a serem disputados.



## Regulamento Counter Strike 2

I - Neste caso, o time não será excluído da competição, apenas será considerado como o perdedor da disputa e manterá a colocação proveniente da derrota.

**Art. 24 -** Nos confrontos em que o vitorioso seja decidido em melhor de três partidas, as mesmas ocorrerão consecutivamente, com intervalo de 10 (dez) minutos entre as partidas.

**Art. 25 -** É possível a substituição de jogadores de uma partida para a outra.

**Art. 26 -** Os lados das equipes na chave determina qual equipe deve abrir a fila personalizada.

**Art. 27 -** As equipes deverão aguardar a autorização da organização para iniciar as partidas.

**§1º** Após o comando de início das partidas feito pela coordenação de modalidade as partidas deverão ser iniciadas imediatamente.

**§2º** Caso haja algum atraso por parte de uma equipe e os trâmites ou a partida propriamente dita seja iniciada sem a reclamação imediata da outra parte, será entendido que as equipes aceitaram o atraso e a partida será considerada válida, não cabendo contestação.

**Art. 28 -** Para solicitar o W.O. a equipe solicitante deverá chamar a organização no Discord e apresentar elemento probatório (ex. print da ocorrência e compartilhamento da tela).

## DAS REGRAS DURANTE A PARTIDA



## Regulamento Counter Strike 2

**Art. 29 -** As equipes deverão utilizar os canais de voz do servidor do Discord, fornecido pela Organização, durante as partidas.

**Art. 30 -** Os Técnicos das equipes **NÃO** deverão manter comunicação com os jogadores durante a partida.

**Art. 31 -** Em caso de falhas técnicas (desconexão, hardware e periféricos) cada equipe terá direito a pausar a partida.

**§1º** A própria plataforma do CS2 gerencia o tempo de pausa e a quantidade de pausas possíveis por equipe;

**§2º** A equipe que utilizar sua pausa e não retornar da mesma receberá o W.O.

I - Caso a equipe retorne com membros faltantes, a partida poderá ser reiniciada com número diminuído de jogadores.

**Art. 32 -** Durante as partidas, o CHAT DE TEXTO ENTRE EQUIPES deverá ser utilizado única e somente para avisos e pedidos de *pause*;

**Art. 33 -** Ambas as equipes são responsáveis por reportar o resultado das partidas (vitorioso e o placar), cabendo às mesmas fornecer provas no formato de mídia (print) do resultado reportado;

## DISPOSIÇÕES FINAIS

**Art. 34 -** Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos documentos disponibilizados na [Página Oficial do Evento](#);



## Regulamento Counter Strike 2

**Art. 35 -** Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, com anuência da Comissão Central Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

Documento elaborado pela Comissão Organizadora do eJIF-SP 2024, instituída pela Portaria IFSP.Nº1796/2024.