

REGULAMENTO ESPECÍFICO DE COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE - eSPORTS



20
23 | 66º JOGOS
UNIVERSITÁRIOS
CATARINENSES

1. A organização do campeonato reserva o direito de alterar esse regulamento sem qualquer aviso prévio, bem como estipular normas e regras que não estão listadas neste regulamento.
 2. O campeonato, para ocorrer, deve ter no mínimo 3 equipes inscritas.
 3. O torneio acontecerá na JRC Informática, localizada na Av. 15 de novembro, nº 448, Joaçaba – SC, em dias e horários a serem definidos pela organização do evento.
 4. A competição é dividida em 2 (duas etapas) sendo estas: 1ª etapa fase de grupos e 2ª etapa play-offs.
 5. A etapa de grupos (1ª etapa), será composta por partidas classificatórias (em partidas MD1), passando os dois melhores de cada grupo para a etapa de play offs, cada vitória contará 3 pontos, empate 1 ponto e derrota 0 pontos. Os playoffs serão disputados em 3 partidas (MD3).
 6. A escalação oficial (“time base”) de uma equipe são os 5 (cinco) jogadores que participarem 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.
 7. Após a primeira etapa, as 2 (duas) melhores equipes de cada grupo estarão classificadas para os play-offs.
 8. Esta etapa será composta por Semifinais e Finais no formato de eliminação simples em partidas melhor – de - 3 (MD3).
 9. Os mapas serão escolhidos em formato de banimento, onde apenas o capitão de cada equipe se fará presente com um dos organizadores para o processo.
 10. O lado em qual cada equipe começa (Contra Terrorista ou Terrorista), será decidido por meio de disputa de faca (in game).
 11. Cada IES poderá inscrever até 6 atletas.
- § 1º Para as disputas a equipe será composta por 5 membros, sendo um deles o Capitão, intitulado pela própria equipe, os quais deverão iniciar e terminar o jogo, não sendo permitida a substituição de atletas.
- § 2º A substituição de jogador somente poderá ser realizada antes de cada início de jogo, devendo avisar a organização sobre a substituição.



Promoção:



Realização:



Apoio:



§ 3º Todos os atletas participantes deverão estar na equipe inscrita no Servidor Facelt durante suas partidas da competição.

§ 4º A equipe deve entrar com no mínimo 4 jogadores na partida e iniciar dentro de 10 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.

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



**20
23** | 66º JOGOS
UNIVERSITÁRIOS
CATARINENSES

12. Os (as) estudantes-atletas deverão estar on-line com ao menos 15 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um estudante-atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada W.O. e punições adicionais poderão ser aplicadas.

13. Se a equipe não iniciar dentro do prazo estipulado, o administrador deve ser chamado para verificar o motivo, se necessário o W.O. será aplicado.

14. O Report deve ser realizado no momento do ocorrido, não será aceito Report ao final da partida.

15. 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.

16. 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.

17. Serão divulgadas as tabelas de pontuações após a finalização das partidas.

18. Somente será permitido a transmissão do campeonato pela organização da competição, sendo vedado a transmissão por terceiros, incluindo os estudantes-atletas.

19. Os jogadores devem ter o espírito esportivo seguindo as regras estabelecidas pela própria desenvolvedora do jogo, Riot Games, no Código do Invocador.

20. A permanência após a partida acabar, é obrigatória para todos os participantes, podendo sair após a liberação dos organizadores.

21. O capitão de cada equipe será responsável pela inscrição de sua equipe e terá as seguintes incumbências:

- Comunicar-se com os oficiais do torneio em nome da equipe.
- Comunicar-se com as outras equipes em nome da equipe.
- Dar a palavra final nas decisões da equipe durante o torneio.



Promoção:



Realização:



Apoio:



- Comunicar tudo o que for preciso aos membros de sua equipe.
- Representar as opiniões da equipe como um todo, de modo imparcial

Parágrafo único: 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.



**20
23** | 66º JOGOS
UNIVERSITÁRIOS
CATARINENSES

22. Será requisitado no ato da inscrição número do RG, nome completo, curso que frequenta, nickname (nome in game) de cada integrante, líder da equipe, e-mail do líder.

23. A inscrição será realizada online através de um link fornecido pelos organizadores.

24. Cada jogador terá um tempo de 15 minutos para efetuar qualquer tipo de configuração no computador.

25. Caso queira usar a própria CFG, enviar para o e-mail campeonatojrc@gmail.com, não poderá usar pen drive ou qualquer unidade flash para engatar na máquina.

26. Cada time tem direito de um pause de até 3 minutos durante a partida.

27. Somente o Capitão poderá solicitar o pause.

28. Caso seja necessário um pause técnico, o capitão deverá digitar no chat “pause” (ponto pause), se for constatado problema técnico não será descontado dos 3 minutos.

29. Durante o pause, apenas a equipe que solicitou poderá se comunicar, a outra deverá permanecer em silêncio, tanto via microfone quanto chat, caso contrário sofrerá punição imposta pela organização.

30. Para solicitar um pause, a equipe deve digitar no chat do jogo “pause” (ponto pause), assim no início do próximo round será concedido o pause, para parar o pause, a equipe deve digitar no chat do jogo “unpause”.

31. Caso acabe o tempo do pause, a partida retornará imediatamente.

32. Os periféricos usados serão os fornecidos pela JRC INFORMATICA.

Parágrafo único: Cada equipe poderá utilizar seus periféricos (mouses e teclados) se assim desejarem.

33. Somente o capitão poderá usar o ALL do chat, para usos importantes e se pronunciar pelo time.



Promoção:



Realização:



Apoio:



34. A organização será autoridade máxima. Denegrir a imagem, desrespeitar os organizadores, não acatar as regras será punível.

35. Caso haja problemas técnicos com o servidor e a partida não pode ser iniciada, a partida será cancelada e remanejada para a última partida do dia, para não haver atrasos nos outros jogos. Caso o problema técnico seja durante a partida, o jogo começará de novo ("do zero").

36. Não será permitido o uso do CHAT, a não ser para solicitar suporte técnico e o pause.

37. Não será permitido uso de nenhum eletrônico durante as partidas.

38. Não será permitido uso de nenhum tipo de anotação durante as partidas.

39. Não poderá ser consumido nenhum tipo de bebida ou comida, durante os jogos.

40. O time será desclassificado, caso:

Ofensas a outra equipe, *trash-talk* e outras formas de humilhação.
Não esteja no horário marcado, não será tolerado nenhum tempo de atraso.
Caso esteja com menos de 3 players.

41. O uso intencional de bugs, glitches, clientes alternativos e quaisquer outras maneiras, internas ou externas, de se adquirir vantagens desleais em relações às outras equipes, serão avaliados pela organização. Caso comprovado a irregularidade, a equipe será eliminada do evento.

42. Das configurações de jogo específicas da modalidade:

1. Mapas:

- de_inferno;
- de_nuke;
- de_mirage;
- de_vertigo;
- de_overpass;
- de_dust2;
- de_train.

2. Partidas melhor – de - 1 (MD1):

- As equipes devem vetar os mapas pelo Servidor Facelt de maneira alternada até queresse um mapa a ser jogado;
- O lado de início em partidas MD1 será definido em round faca.

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



**20
23** | 66º JOGOS
UNIVERSITÁRIOS
CATARINENSES



Promoção:



Realização:



Apoio:



- Equipe A veta um mapa;
- Equipe B veta um mapa;
- Equipe A escolhe um mapa (o lado será decidido em uma disputa de round face);
- Equipe B escolhe um mapa (o lado será decidido em uma disputa de round face);
- Equipe A veta um mapa;
- Equipe B veta um mapa;
- Em caso de empate, será utilizado o mapa restante para a terceira partida (o lado será decidido em uma disputa de round face).



**20
23** | 66º JOGOS
UNIVERSITÁRIOS
CATARINENSES

4. Uso do pause:

- Quando necessário, a equipe deve utilizar o comando “pause” que paralisará a partida no próximo freezetime;
- Os jogadores devem anunciar a razão do pause;
- É permitido o uso de 1 pause tático de 3 minutos por lado para cada equipe;
- É permitido o uso de 1 pause técnico de até 10 minutos por partida para cada equipe;
- Caso a equipe abuse da função pause, o administrador deverá ser chamado durante o jogo, reclamações posteriores não serão aceitas.

5. Uso de Bugs e Glitches:

- 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 1x0.

6. POV:

- O jogador não é obrigado a gravar POV, acusações de cheating serão analisadas pela demo da partida;
- O administrador do campeonato pode eventualmente solicitar que determinados jogadores gravem sua POV para análise e caso não entreguem a POV em até 1h após a partida o resultado da partida poderá ser alterado.

43. 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. Escolher runas e talentos.
4. Configurar e verificar o equipamento.
5. Informar ao capitão da equipe, à equipe adversária e aos organizadores que estão prontos.



Promoção:



Realização:



Apoio:



44. 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).

45. 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.

46. Caso seja determinado que a pausa adicional não será concedida, a equipe continuará jogando da maneira que puder.

- 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.
- Pausas não autorizadas: Se um jogador pausar a partida sem permissão ou não a retomar após a ordem oficial, ele estará sujeito a penalidades, em conformidade com as regras do torneio.

47. Uso de cheating e fraude:

- Todos os jogadores devem utilizar o Anticheat do Servidor Facelt durante todos os jogos da OLIUNI de CS:GO;
- Todas as denúncias serão analisadas por uma comissão avaliadora específica durante a competição;
- Ao jogar no Servidor Facelt, seja em lobby ou competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.
- Caso algum estudante-atleta venha a ser suspenso após o fim de um evento, os resultados anteriores à suspensão não serão alterados, mas a equipe perderá as vagas e as premiações obtidas.

48. Atualização do counter-strike:

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



**20
23** | 66º JOGOS
UNIVERSITÁRIOS
CATARINENSES



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

51. 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 escolhad de campeões da fase seguinte.
3. **Escolha do lado anulada:** Passa a decisão de ordem de alistamento e de escolha do mapapara 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 a 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 às 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).

51. Ao se inscrever no evento, a equipe está inteiramente de acordo com as regras e deverá cumpri-las conforme foram determinadas pela organização do evento, sem direito a reclamação futura.



**20
23** | **66º JOGOS
UNIVERSITÁRIOS
CATARINENSES**



Promoção:



Realização:



Apoio:





20 | 66º JOGOS
23 | UNIVERSITÁRIOS
CATARINENSES



Promoção:



Realização:



Apoio:

