

CAMPEONATO

CYBERCERBERUS

E-SPORTS



REGULAMENTO ESPECÍFICO DO CS: GO

Sumário

GLOSSÁRIO

DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

TÍTULO I

CAPÍTULO I

DA FINALIDADE DO EVENTO

CAPÍTULO II

DOS OBJETIVOS

TÍTULO II

CAPÍTULO I

DA INSCRIÇÃO

DOS JOGADORES PARTICIPANTES

CAPÍTULO II

DO DISCORD

DA PREMIAÇÃO

TÍTULO III

CAPÍTULO I

DOS CRONOGRAMAS

TÍTULO IV

CAPÍTULO I

DAS TRANSMISSÕES OFICIAIS



GLOSSÁRIO

Bug – Uma das possíveis funções que pode ser desempenhada por um jogador dentro de uma equipe no jogo. Trata-se de um erro de funcionamento do software, o qual pode vir a comprometer o andamento da partida.

Coach – Trata-se de termo utilizado nas competições de E-sports para indicar o técnico da equipe.

E-sports – É o termo utilizado para fazer referência às modalidades e às competições de jogos eletrônicos.

Forfeit - Desistência.

MD1 – Melhor de 1 – Em partidas MD1, apenas uma partida é disputada.

MD3 – Melhor de 3 – Em partidas MD3, serão disputadas até 3 partidas, sendo que o time que vencer duas, será o vencedor da disputa.

Staff - Membros representantes da Atlético.



DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º — Este regulamento é o conjunto das disposições que regem Cyber Cerberus e é soberano durante a realização da competição.

Art. 2º — As Atléticas participantes declaram-se cientes deste Regulamento, se submetendo, assim, às consequências que dele possam decorrer.

Art. 3º — É de competência da Organização da Cyber Cerberus interpretar este Regulamento, zelar pela sua execução, e resolver casos omissos.

TÍTULO I

CAPÍTULO I

DA FINALIDADE DO EVENTO

Art. 4º — A Cyber Cerberus tem por finalidade fomentar a participação em atividades esportivas de forma on-line e promover a ampla mobilização da juventude universitária brasileira em torno do esporte eletrônico.

CAPÍTULO II

DOS OBJETIVOS

Art. 5º — A CyberCerberus têm por objetivos:

§ 1º - Incentivar a prática de esportes eletrônicos;

§ 2º - Declarar a atlética campeã da Cyber Cerberus;

§ 3º - Promover a integração entre as atléticas



TÍTULO II
CAPÍTULO I
DA INSCRIÇÃO

Art. 6º — Estarão aptas a participar da Cyber Cerberus, as Atléticas que se inscreverem e que atendam às condições e requisitos necessários para jogar partidas online durante os dias no final de semana.

Art. 7º — As Atléticas poderão inscrever 1 equipe em cada modalidade.

Art. 8º—As Atléticas participantes devem atender a todas as exigências deste Regulamento e realizar a inscrição durante o prazo previsto no Calendário da Competição.

§ 1º - As Atléticas convidadas deverão realizar sua inscrição através do site <https://www.nextplayer.com.br/> a partir do dia 19 até o dia 30, considerando que o número de vagas para participação na competição é limitado.

§ 2º - A taxa de inscrição será gratuita.

Art. 9º — Os dados e documentos necessários para realizar a inscrição são:

§ 1º - Informações e documentos da Atlética:

- a) Nome da Instituição de Ensino;
- b) Cidade;
- c) Estado;
- d) Nome da Atlética;
- e) Nome da equipe de E-sports;
- f) Logo utilizado pela equipe de E-sports (png em alta, pdf, .ai ou psd);

§ 2º - Informações e documentos dos Jogadores:

- a) Nome completo;
- b) Nome do perfil na steam e nick no jogo;
- c) Telefone;



d) Curso;

DOS JOGADORES PARTICIPANTES

Art. 10º — A Atlética participante somente poderá se fazer representar na competição por jogadores que estejam devidamente matriculados ou formados na mesma IES e cursos aos quais a Atlética é vinculada.

§ 1º - Não serão aceitos alunos com matrícula trancada, suspensa ou inativa. As matrículas em cursos livres ou de integração com ensino médio, ofertadas pelas IES, não serão aceitas.

§ 2º - Serão aceitos como documentos comprobatórios do vínculo do Jogador com a IES, desde que contenham obrigatoriamente o número de matrícula, CPF e RG, apenas os seguintes:

- a) Histórico acadêmico;
- b) Pré-matrícula;
- c) Carteira de identificação oficial da Instituição;
- d) Carteira de identificação oficial da UNE;
- e) Comprovante de matrícula oficial da Instituição;
- f) Declaração de matrícula;
- g) Diploma;

§ 3º - Caso a quantidade mínima de times (4) não for atingida até o dia 28 de junho, a organização poderá convidar outras atléticas de fora da Universidade para participar.

Art. 11º — Os atos inadequados e antidesportivos poderão ser reportados à Organização mediante a apresentação de provas concretas (captura da tela, por exemplo), a qual tomará as providências após a verificação dos fatos. É obrigatório enviar as provas das denúncias no canal de texto específico do discord oficial do campeonato.



§ 1º - Para reportar, basta que qualquer membro da equipe que esteja presente na partida chame a organização e relate o ocorrido.

§ 2º - A equipe que realizar dois reportes falsos em uma mesma partida poderá ser penalizada com o W.O. após análise dos fatos pela Organização.

§ 3º - Será considerado como reporte falso, qualquer conduta anti desportiva, como, por exemplo, o reporte feito com o objetivo de atrapalhar o bom andamento da partida.

§ 4º - Os casos de jogadores com NickNames ofensivos serão analisados e julgados pela Organização.

§ 5º - Para fins de apuração de reporte, serão consideradas apenas as provas obtidas na partida, ou em chat prévio à partida.

CAPÍTULO II

DO DISCORD

Art. 12º — É obrigatório a utilização do discord oficial do campeonato. Cada time deverá entrar na sua respectiva categoria.

§ 1º - Quando necessário, a critério da organização, é possível a staff entrar no canal de comunicação do time para validação e conferência de jogadores, que será feito aleatoriamente em todas as etapas.

Art. 13º — O Discord servirá para:

- a) Acessar o sorteio das chaves e para acompanhar os jogos;
- b) Contestações;
- c) Reportar irregularidades;
- d) Tirar dúvidas;
- e) Reportar resultados;
- f) Participantes do campeonato e para staff.



DA PREMIAÇÃO

Art. 14º — Para as 3 atléticas que somarem a maior pontuação ao final do campeonato, a premiação será:

- a) 1ª colocada: R\$ 300,00 + 1 Whisky + 5 Canecas da Psicóticos + Red Bull
- b) 2ª colocada: 1 Kit Passaúna + Red Bull
- c) 3ª colocada: 1 Kit Passaúna + Red Bull

Art. 15º — A organização se responsabiliza com a entrega apenas para a cidade de Curitiba e região metropolitana.

TÍTULO III

CAPÍTULO I

DOS CRONOGRAMAS

Art. 16º — As datas de realização do campeonato serão regidas pelo cronograma abaixo:

- 03 de julho - oitavas de final e quartas de final
- 04 de julho - semifinal e final

Art. 17º — A organização tem o direito de alterar o início e fim de eventos conforme fatores internos ou externos.

§ 1º - A decisão será publicada no instagram da Atlético Psicóticos (@psicoticosup) e no discord oficial do evento <https://discord.gg/UBnCyc8hAP>.

TÍTULO IV

CAPÍTULO I

DAS TRANSMISSÕES OFICIAIS

Art. 18º — Qualquer partida do torneio está sujeita a ser selecionada para fins de transmissão.



§ 1º - A Comissão Organizadora irá informar as equipes se sua partida for selecionada para transmissão.

Art. 19º — Ao se inscreverem, os jogadores concordam em cooperar plenamente com os Oficiais do Torneio para que estes jogos sejam transmitidos.

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO CS: GO

DO REGISTRO

Art. 1º — A equipe deverá realizar sua inscrição na plataforma NEXT PLAYER, visto que será esta a plataforma utilizada para a realização da competição.

Art. 2º — O Capitão do Time deverá criar o perfil da equipe na plataforma NEXT PLAYER e convidar os demais jogadores para fazer parte da mesma. O link da plataforma encontra-se a seguir: <https://www.nextplayer.com.br/>

ELEGIBILIDADE DA EQUIPE

Art. 3º Para participar é necessário atender à alguns critérios, sendo eles:

§ 1º - Time criado na plataforma NextPlayer com no mínimo 5 jogadores;

§ 2º - Qualquer jogador que for participar por uma equipe é obrigatório a inscrição no time criado na plataforma;

§ 3º - É necessário a todos os membros participantes ter perfil cadastrado na plataforma NextPlayer.

§ 4º - Ter uma conta no discord válida (no seu nome);

§ 5º - Ter uma conexão estável de Internet.

CÓDIGO DE CONDUTA

Art. 4º — Todos os participantes dos eventos organizados pela Atlética Psicóticos concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros.



Art. 5º — Ofensa a qualquer participante à Atlética Psicóticos será avaliada pela comissão organizadora do evento e pode acarretar em uma advertência ou punição direta da equipe infratora.

§ 1º - Em caso de reincidência, a equipe será desclassificada da competição e todas as suas partidas dadas como 0-0 a fim de não interferir na pontuação do grupo.

Art. 6º — Caso haja ofensa por parte de dois times, independente da ordem de início, a comissão decidirá se os times serão desclassificados ou se a partida deverá continuar.

COMO REPORTAR

Art. 7º — O administrador deve ser chamado dentro do servidor no momento do ocorrido, o caso será analisado no mesmo instante ou caso o administrador solicite, a partida deverá acontecer até o final e a decisão será após o término da mesma.

Art. 8º — Ofensas por áudio devem ser gravadas através do comando record para serem utilizadas como prova. Jogadores com nickname ofensivo também serão avaliados pela administração em casos de report e também serão punidos pelo código de conduta.

CONTA DO JOGO

Art. 9º — Cada jogador deve ter sua conta de jogo em seu respectivo perfil na steam: SteamID para Counter Strike: Global offensive. Não é permitido que terceiros acessem a conta de outro jogador a fim de participar de uma partida oficial. Não é levado como prova materiais providos por terceiros.

PUNIÇÃO

Art. 10º — Caso seja comprovado o ato, o jogador envolvido e a equipe que o utilizou serão todos desclassificados da competição.



NÚMERO DE JOGADORES POR TIME

Art. 11º — Para esta competição, será permitida a inscrição de 8 pessoas, sendo 5 jogadores titulares, 2 reservas e 1 coach. Somente os 5 jogadores e o coach terão acesso ao servidor.

QUANTIDADE MÍNIMA DE JOGADORES POR EQUIPE

Art. 12º — Será considerado desistência quando um time estiver com menos de 5 jogadores cadastrados até o término do prazo de inscrição.

CHEATING E FRAUDE

Art. 13º — Em caso de suspeita, deverá ser feita uma denúncia diretamente para a organização do campeonato.

Art. 14º — Todas as denúncias serão analisadas pela comissão organizadora do evento no mesmo dia, caso exista uma decisão unânime entre os membros da comissão, o jogador analisado será afastado do campeonato.

DESISTÊNCIA DA EQUIPE

Art. 15º — Será considerada desistente e, portanto, a mesma será desclassificada com todas as partidas encerradas com o score 0x0 nos casos em que:

- a) O time tiver 2 W.O. (partidas 1x0 a favor do adversário);
- b) Os times que não tiverem 3 integrantes para disputar uma partida;
- c) O time que solicitar a desistência da equipe formalmente;

LOBBIES E HOSPEDAGEM

Art. 16º — As Partidas serão feitas por um host privado pelo próprio jogo



Art. 17º — Pelo menos um integrante do time deve adicionar o perfil da steam a seguir para que seja realizado o lobby

<https://steamcommunity.com/id/misael77/>

ESTRUTURA DO TORNEIO

Art. 18º — O torneio será disputado por até 8 equipes.

Art. 19º — As seguintes etapas estarão presentes:

- a) Oitavas de Final;
- b) Quartas de Final;
- c) Final;

OITAVAS DE FINAL

Art. 20º — As Equipes serão divididas entre os grupos através de sorteio.

Art. 21º — Cada Equipe realizará 1 partida em cada time.

Art. 22º — As partidas serão disputadas no formato melhor de um (md1).

Art. 23º — Os 4 times que ganharem as partidas passarão para as quartas de final. Os times que não passarem serão eliminados.

Art. 24º — Caso os jogos empatem no período normal, será realizado *overtime* até que seja designado um vencedor.

Art. 25º — As oitavas de final ocorrerão no dia **03 de julho**, a partir das 14h do horário oficial de Brasília.

QUARTAS DE FINAL

Art. 26º — As 4 equipes que passarem das oitavas de final, irão disputar as quartas de final no formato melhor de um (md1).

Art. 27º — As partidas dessa fase acontecerão no dia **03 de julho**, após o encerramento das partidas de oitavas de final. As equipes serão divulgadas pelo discord oficial do evento, de acordo com o Art. 13º.



FINAL

Art. 28º — As 2 equipes que vencerem as quartas de final, irão disputar a final no formato melhor de três (md3).

Art. 29º — As partidas dessa fase acontecerão no dia **04 de julho**, a partir das 14h do horário oficial de Brasília.

Art. 30º — Será consagrada campeã a equipe que ganhar a série da final.

Art. 31º — Será consagrada vice-campeã a equipe que perder a série da final.

DAS DEMAIS COLOCAÇÕES

Art. 32º — As demais colocações serão obtidas considerando o sistema de confrontos, da seguinte forma:

- a) As duas equipes que perderam nas quartas de final irão disputar uma partida melhor de três e o vencedor irá ficar com o terceiro lugar.
- b) Os demais jogadores serão colocados de acordo com a quantidade de rounds ganhos.

DOS JOGOS

Art. 33º— Em caso de WO, será considerada vencedora a Equipe que tiver comparecido regularmente para a realização da partida, sendo contado 1x0 e, consequentemente, perdedora a Equipe que não tiver comparecido, sendo contado como 0x1. O tempo adotado pela vitória será a média de tempos das outras partidas da rodada do devido grupo.

Art. 34º— Os jogos serão realizados on-line.

Art. 35º— Todos os 7 mapas de jogo estarão disponíveis:

- a) De_inferno
- b) De_nuke
- c) De_mirage
- d) De_vertigo



e) De_overpass

f) De_dust2

g) De_ancient

Art. 36º— Os mapas serão definidos por sorteio e informados em meio oficial (discord da organização), em canal de texto específico <https://discord.gg/UBnCyc8hAP>.

