



8º FET – Fórum de Educação e Tecnologia
Tema: "Tecnologia e as novas relações de trabalho"
16 de outubro de 2018



- REGRAS PARA CAMPEONATO - COUNTER-STRIKE 1.6 -

Objetivo:

- Cada time joga 16 rounds como Terrorista e 15 como Contra-Terrorista. O primeiro time que ganhar 16 rounds vence a partida.

Mapas:

- de_dust2
- de_inferno
- de_train
- de_nuke
-

Regras Gerais:

1. Antes do início da partida será permitido até 10 minutos de aquecimento para as equipes, entretanto este só pode ser realizado até o horário determinado para o início da partida.
2. O horário de início da partida está sujeito a alterações no caso de atrasos ou adiantamentos do campeonato por causas diversas.
3. No caso de adiantamento nos horários de jogos as equipes só poderão ser punidas por atraso no caso de terem sido informadas da alteração com 45 minutos de antecedência ao início da partida.
4. Apenas os líderes de cada equipe estão autorizados a utilizar a comunicação escrita pública (say message); aos demais jogadores é permitido apenas o uso de mensagens escritas dirigidas à sua equipe (team message).
5. Poderão ocorrer substituições entre os jogadores titulares e seus reservas somente no início da partida ou no momento da mudança de papel (Terrorista para Contra-Terrorista ou vice-versa). No caso de algum jogador ter que abandonar partida já iniciada não poderá ocorrer substituição até o momento determinado anteriormente. Não é permitida substituição durante a prorrogação, em nenhum momento, desde seu início; o mesmo time que terminou a partida jogará durante todas as prorrogações.
7. Jogador que chegou atrasado ao jogo, só poderá entrar na mudança de papel (Terrorista para Contra-Terrorista ou vice-versa).
8. Será decidida qual equipe iniciará em cada papel através de "cara ou coroa" entre os capitães, onde o vencedor terá o direito de escolher. A disputa será realizada no exato início da partida, no caso de ausência de uma das equipes, esta perde o direito de participar da disputa, dando

automaticamente o direito à equipe adversária de escolher qual seu papel inicial.

9. No caso de o atraso superar 15 minutos será declarada vitória da equipe presente por WO.

10. Os jogos Todos serão realizados no msm dia incluindo final do campeonato.

Procedimento do Campeonato:

1. A hora programada para a partida não representa o horário no qual o jogador deve se apresentar ao local do jogo e sim a hora em que a partida irá iniciar. As equipes deverão se apresentar no local da competição 15 minutos antes do horário de início da partida.
2. Caso ocorra uma prorrogação, os jogadores terão 3 minutos para discutirem táticas.
3. Se o servidor ou a rede tiver algum problema antes do final do primeiro round, a partida será reiniciada(incluindo problemas com computador do jogador). Se o servidor ou a rede tiver algum problema depois do primeiro round o jogo será reiniciado e serão jogados apenas os rounds restantes de quando o jogo foi interrompido (o score da partida permanecerá o mesmo).
4. Se o computador de algum jogador tiver problemas depois do primeiro round, a partida NÃO será reiniciada, o jogo será PAUSADO no FINAL do round, e assim que o problema tenha sido sanado os juízes avisarão as duas equipes e o jogo será "despausado".

Configuração dos PCs:

Configuração dos jogadores:

1. Vsync pode ser desligado
2. Serão usados gráficos com 32-bits, não será permitido o uso de 16-bits (o time que possuir algum jogador usando 16 bits, perderá a partida).
3. Gamma poderá ser configurada até o valor máximo de 1.31, ao menos que o juiz autorize por problemas no monitor.
4. Digital Vibrance pode ser configurada até o valor máximo "médio".

ex_interp 0.01 LAN	gl_monolights 0
cl_lc 1	gl_polyoffset 0.1 (Nvidia) / 4 (ATI)
cl_lw 1	gl_max_size higher than 128
cl_pitchspeed 225	fastsprites 0
cl_showevents 0	lightgamma 2.5
cl_movespeedkey 0.52	texgamma 2.0
cl_rate higher than 12000	s_show 0
cl_updaterate higher than 70	s_a3d 0
cl_cmdrate higher than 70	r_speeds 0
gl_picmip 0	

Configuração dos servidores:

sv_lan 1	mp_ghostfrequency 0.1
sv_lan_rate 20000	mp_fadetoblack 1
sv_maxupdaterate 101	mp_autokick 0
sv_maxspeed 320	mp_hostagepenalty 0
sv_airaccelerate 10	mp_tkpunish 0
sv_maxrate 8000	
sv_aim 0	mp_c4timer 35
sv_cheats 0	mp_roundtime 1.75
sv_airmove 1	mp_freezetime 15
sv_allowupload 1	mp_chattime 10
sv_bounce 1	mp_startmoney 800
sv_clienttrace 1	
sv_clipmode 0	mp_timelimit 0
sv_friction 4.000	mp_maxrounds 16
sv_gravity 800	mp_winlimit 0
sv_minrate 2500	mp_buytime 0.25
sv_stepsize 18	
sv_stopspeed 75.000	mp_flashlight 1
sv_wateraccelerate 10	mp_logfile 1
sv_waterfriction 1	mp_logmessages 1
	mp_mirrordamage 0
mp_autoteambalance 0	
mp_limitteams 0	log on
mp_friendlyfire 1	sys_ticrate 10000
mp_forcechasecam 2	fps_max 200
mp_chasecam 1	
mp_friendly_grenade_damage 1	
mp_allowmonsters 0	

Configuração dos servidores para prorrogação:

mp_startmoney 16000
mp_maxrounds 3

Regras particulares:

- Usar bugs os quais mudam o principio do jogo é proibido.
- Mover através de paredes é proibido.
- "Silent bombs", plantar a bomba aonde ela não faça som é proibido.
- Plantar a bomba aonde não possa ser defusada é proibido, isso não inclui lugares aonde mais de um jogador seja necessário para defusar.
- "Silent Run" com uso de +duck é proibido.
- Uso de +duck atrás de uma caixa ou porta é permitido.

Penalidades e Conduta dos Jogadores:

Será passível de derrota na partida, exclusão do torneio ou mesmo de todos os eventos a serem realizados, as equipes ou atletas que forem flagrados nas seguintes situações:

- Usando qualquer programa de Cheat.
- Desconectando intencionalmente.
- Infringindo as regras previamente acordadas.
- Apresentando comportamento desrespeitoso com relação ao ambiente da loja, ao torneio, organizadores ou adversários. Provocar o adversário é expressamente proibido.

