

1-AS CARACTERÍSTICAS DO CAMPEONATO

- 1.1 O campeonato será realizado no sábado, dia 28 de outubro às 14 horas, no Discente I, nos laboratórios 10 e 6.
- 1.2 Para aqueles que tiverem menos de 18 anos, deverão possuir uma autorização de um responsável maior para jogar, a ausência da mesma acarretará na sua não participação do campeonato.
- 1.3 O jogo utilizado para a disputa será o Counter-Strike 1.6.
- 1.4 O sorteio dos grupos será feito com 30 minutos de antecedência, contando com a presença dos participantes.
- 1.5 Duas partidas serão feitas simultaneamente em duas salas separadas.
- 1.6 Os computadores serão disponibilizados pelo evento e por se tratar de um campeonato amador, a organização não se responsabilizará por diferenças no ping, lag etc.
- 1.7 Ninguém pode utilizar os computadores do evento para treinar.
- 1.8 Caixas de som não serão permitidas, os jogadores ficam responsáveis por trazer fones de ouvido.
- 1.9 Console não deve ser aberto durante o jogo e nenhum arquivo de configuração poderá ser aplicado, ao quebrar essa regra o time estará sujeito à desclassificação.
- 1.10 O jogo será definido em 2 tempos (3 tempos em caso de empate), onde cada tempo terá 15 rounds, cada round irá durar por volta de 1 minuto de 45 segundos.
- 1.11 Será feito um Knife-Round, onde somente será utilizado a faca. A equipe que vencer o round escolhe o papel em que quer começar. (Terrorist ou Counter-Terrorist).
- 1.12 O sorteio para selecionar o mapa será feito no cara/coroa. Quem vencer escolhe o mapal que deseja para o primeiro tempo.

Mapas:

De_dust

De_dust 2

De_inferno

De_nuke

De_train

2-AS REGRAS E OPÇÕES DO JOGO E CLASSIFICAÇÃO

- 2.1 Serão permitidos dentro da sala apenas os jogadores, pessoal da organização e acompanhantes previamente declarados (Numero de acompanhantes é limitado e não poderão se manifestar ou falar algo durante a partida).
- 2.2 Os times devem cumprir com os horários estabelecidos com uma tolerância de 15 minutos, ao se esgotar esse tempo será declarado W.O. (Dependendo da importância da partida e de eventuais problemas, cabe aos organizadores estender ou não essa tolerância).

- 2.3 O horário limite estipulado não corresponde ao horário de início da partida, o início deverá ocorrer 15 minutos após o horário limite para a apresentação dos dois times.
- 2.4 Ao fim da partida, os jogadores devem remover seus periféricos o mais rápido possível.
- 2.5 Se o servidor travar, apenas o round será invalidado, mantendo o tempo.
- 2.6 Serão disponibilizados 2 round's para que os dois times se aqueçam, o jogo será reiniciado 3 vezes, na terceira o início oficial da partida.
- 2.7 Os jogadores podem se comunicar verbalmente enquanto estiverem vivos na partida, e por mensagens públicas ou privadas dentro do jogo, contudo, é proibida a utilização dessas ferramentas e da comunicação verbal enquanto morto.
- 2.8 É permitido ter UM jogador reserva. A substituição só pode ocorrer antes do início do primeiro ou segundo tempo, jamais durante o tempo. Não será permitida a troca de equipamentos.
- 2.9 Os equipamentos disponibilizados serão de uso comum do curso/Unesp. É permitida a utilização de equipamentos próprios, mas não é permitido modificar as configurações durante o jogo.

3-A CONDUTA DOS JOGADORES E ESPECTADORES

- 3.1 É proibido fumar ou utilizar qualquer tipo de droga e álcool na dependência do campeonato e faculdade.
- 3.2 Os jogadores devem evitar palavras vulgares e provocações.
- 3.3 Atitudes violentas podem acarretar em desclassificação.
- 3.4 Os jogadores se responsabilizarão por qualquer dano causado ao equipamento disponibilizado.
- 3.5 Ao fim da partida, os jogadores devem retirar seus equipamentos com calma e deixar a sala de forma organizada.
- 3.6 Os participantes devem comportar-se de uma maneira sociável, mantendo uma conduta amigável.
- 3.7 Os jogadores deverão estar disponíveis para cerimônias de premiação, autorizando o uso de imagem para fotos em folhetos, blogs ou sites.
- 3.8 Jogadores e espectadores deverão permanecer em silêncio enquanto estiver sendo realizadas as partidas. Falar é permitido mais em tom baixo e longe dos jogadores. É extremamente proibido que um espectador comunique-se com um jogador enquanto ele compete.

4- DAS INSCRIÇÕES

- 4.1 As inscrições deverão ser realizadas na sala da EJCOMP, localizada no Discente I da FCT UNESP Presidente Prudente. Menor de idade deve comparecer com responsável maior legal e os documentos do menor e os do responsável.
- 4.2 O valor das Inscrições será de R\$ 30,00 para cada equipe, sendo que o representante após a inscrição receberá por e-mail a cópia do regulamento.

4.3 Não há distinção dos jogadores, sejam eles amadores ou profissionais, não importando se tem experiência ou não. O Campeonato tem caráter amador e não é filiado a instituições ou organizações de esportes eletrônicos profissionais ou não.

4.4 A Inscrição do participante significa total concordância com as regras oficiais deste regulamento.

5-DA COMISSÃO ORGANIZADORA

5.1 Quaisquer ocorrências não previstas anteriormente serão decididas pela organização do Campeonato, que será final e definitiva.

5.2 A organização do Campeonato reserva-se no direito de proceder com alterações nas regras sem aviso prévio, caso essas sejam necessárias para o bom andamento do torneio.

5.3 As decisões da Organização do Torneio são únicas e incontestáveis, não cabendo quaisquer espécies de recursos ou apelações.