



Campeonato Universitário Dot Gaming

• Regulamento – Counter Strike: Global Offensive



# Índice

<b>1. INFORMAÇÃO</b>	<b>3</b>
1.1 Número de Participantes de Datas	3
1.2 Formato	3
1.3 Premiação	3
<b>2. REGRAS GERAIS</b>	<b>4</b>
2.1 Equipas	4
2.2 Capitão de Equipa e/ou Treinador	4
2.3 Elegibilidade	4
2.4 Condutas de jogo	4
<b>3. CAMPEONATO</b>	<b>5</b>
3.1 Partida	5
3.2 Jogos	5
<b>4. HORÁRIOS</b>	<b>6</b>
<b>5. CONDUTAS GERAIS</b>	<b>6</b>
<b>6. INFORMAÇÕES ADICIONAIS</b>	<b>6-7</b>
<b>7. AVISO</b>	<b>7</b>

# Regulamento

## 1. INFORMAÇÃO

### 1.1. Número de participantes e Datas

- 1.1.1. O número de participantes é fixo em 12, e são os apurados pelo “Torneio de Qualificação para o Campeonato Universitário Dot Gaming”;
- 1.1.2. A data de início do Campeonato é dia 21 de Novembro de 2020;
- 1.1.3. A data do fim do Campeonato é dia 30 de Janeiro;
- 1.1.4. As datas do playoff são dias 12, 13 e 14 de Fevereiro;
- 1.1.5. O calendário de cada semana de jogo deve ser dado aos participantes até 48 horas antes dos seus jogos.

### 1.2. Formato

- 1.2.1. As equipas jogarão todas entre elas 1 vez;
- 1.2.2. A classificação dentro do Campeonato funcionará através de pontuação que é igual à diferença entre vitórias e derrotas das equipas (Vitórias – (menos) Derrotas, será a forma de medir a pontuação de cada equipa);
- 1.2.3. Desempate em caso de igualdade de vitórias/derrotas:
  - 1.2.3.1. Para estabelecimento da classificação geral das equipas que, no final da competição se encontrarem com igual pontuação, será aplicado, para efeitos de desempate, o critério de confronto direto entre as duas equipas.
  - 1.2.3.2. No caso de haver 3 ou mais equipas empatadas o fator de desempate passa a ser a diferença entre o número de rondas ganhas e perdidas na acumulação de todos os jogos realizados (rondas de over time não contam);
  - 1.2.3.3. No caso de existirem complicações extras com desempates, a organização pode exigir que sejam feitos mais jogos entre os empatados para desempatar os mesmos;
- 1.2.4. No final de todas as equipas jogarem entre elas, as 6 melhores classificadas passam ao **Playoffs**.
  - 1.2.4.1. Todos os encontros nos playoffs serão bo3 à exceção da final que será bo5;
  - 1.2.4.2. Nos playoffs o primeiro e segundo classificados passam diretamente às semifinais;
  - 1.2.4.3. O terceiro defrontará o sexto classificado e o vencedor dessa partida encontrará o segundo classificado nas semifinais.
  - 1.2.4.4. O quarto classificado defrontará o quinto e o vencedor dessa partida encontrará o primeiro classificado nas semifinais.
- 1.2.5. A falta de comparência não justificada de uma equipa a um jogo oficial da competição determina a atribuição à equipa adversária a vitória da partida e, também, derrota à equipa que faltou;

### 1.3. Premiação

- 1.3.1. As 6 melhores equipas do Campeonato são premiadas com a passagem à fase de playoffs.
- 1.3.2. O vencedor dos playoffs, é coroado o Campeão do Campeonato Universitário Dot Gaming.
- 1.3.3. Os prémios nunca estão fechados, e estão em constante desenvolvimento/atualização, e devem ser acompanhados na aba “Prémios” do website oficial da Dot Gaming em: [www.dotgaming.pt](http://www.dotgaming.pt)
- 1.3.4. Os prémios serão entregues até 30 dias após a apuração do Campeão.

## 2. REGRAS GERAIS

### 2.1. Equipas

- 2.1.1. Têm de ser composta no mínimo por 5 jogadores;
- 2.1.2. Conter no máximo 2 suplentes (opcional);
- 2.1.3. É permitido 1 treinador (opcional);
- 2.1.4. Cada jogador tem o dever de:
  - 2.1.4.1. Ter uma conta *Steam* com o *Counter-Strike: Global Offensive* que lhes possibilite participar no torneio;
  - 2.1.4.2. Estar preparados para o começo dos jogos à hora designada;
  - 2.1.4.3. Tratar o Staff da competição, outros jogadores e espectadores de forma respeitosa, assim como ter uma conduta desportiva e correta durante o torneio;
  - 2.1.4.4. O incumprimento com algum destes deveres irá ser severamente punido, ou levará diretamente à desclassificação da equipa;
- 2.1.5. Suplentes e titulares podem trocar entre si ao longo do Campeonato sem nenhum aviso prévio;
- 2.1.6. Cada equipa pode fazer adições ao seu plantel original para completar o máximo de elementos da equipa, 7 jogadores, 1 treinador. Após isso, cada equipa pode efetuar 3 alterações ao plantel durante o Campeonato, e apenas com a devida aprovação da Dot Gaming;

### 2.2. Capitão de Equipa e/ou Treinador

- 2.2.1. Todas as equipas terão de definir um capitão. Este ou o treinador têm o dever de:
  - 2.2.1.1. Tratar de toda a comunicação entre a sua equipa e os membros do Staff;
  - 2.2.1.2. Tratar de toda a comunicação entre a sua equipa e as outras equipas;
  - 2.2.1.3. Transmitir as decisões de equipa durante o torneio (como possíveis desistências, substituição de jogadores ou algum tipo de problema);

### 2.3. Elegibilidade

- 2.3.1. A equipa deve ser formada por 5 a 7 estudantes da mesma Universidade, Instituto ou Escola Superior Portuguesa, com matrícula válida no ano corrente, ou no ano letivo anterior;
- 2.3.2. Para validar as inscrições, poderá ser pedido aos participantes para enviar para a Dot Gaming um comprovativo de matrícula na instituição que sedea a Associação, Núcleo ou Grupo representado;

### 2.4. Condutas de jogo

- 2.4.1. Qualquer tentativa de manipulação do resultado através da utilização de bugs ou hacks de modo a ter vantagem sobre a equipa adversária é estritamente proibida e poderá resultar na expulsão da equipa ou apenas de membros da equipa, da competição;
- 2.4.2. É proibida a utilização de uma mesma conta de *Steam* para ligar o *Counter-Strike: Global Offensive* por mais do que um utilizador;

### 3. CAMPEONATO

#### 3.1. Partida

- 3.1.1. Para realizarem a partida as equipas devem comunicar entre elas ou através de um organizador;
- 3.1.2. Os jogos serão realizados em servidores da *Faceit* com o controlo da organização;
- 3.1.3. Será feito apenas 1 jogo por partida (bo1) em fase regular. Em playoffs, serão até 3 jogos (bo3) em todas as fases, com exceção à final que serão até 5 (bo5);
- 3.1.4. Escolha dos mapas;
  - 3.1.4.1. Os mapas disponíveis para as partidas são os mapas oficiais competitivos disponibilizados pela *Faceit*, ao início da competição, e assim se manterão durante toda a duração da mesma;
  - 3.1.4.2. Para escolher o mapa a ser jogado em cada partida, deverão ser banidos todos os outros, sendo que cada equipa vai banir um mapa de cada vez, até sobrar um, e a primeira equipa a banir é a que se encontrar mais abaixo na classificação;
  - 3.1.4.3. Em caso de a classificação ser igual no início da partida, deverão ser usados os fatores de desempate estipulados neste regulamento, e só se impossível desempatar pelos fatores estipulados, será efetuada uma escolha aleatória da primeira equipa a banir através de “*coin flip*” pela organização.
- 3.1.5. Todas os jogos terão até 30 rondas (bo30);
- 3.1.6. A decisão do lado a começar é feita através de uma ronda de faca antes do início do jogo, onde a equipa que vença, tem direito a escolher se quer começar a Terrorista ou Contra Terrorista;
- 3.1.7. Caso a partida esteja empatada no final das 30 rondas, o jogo prossegue para over time, com 6 rondas, 3 de cada lado (começando com o dinheiro no máximo).;
  - 3.1.7.1. Em caso do primeiro over time resultar em empate, volta a acontecer outro over time. Este procedimento irá acontecer sempre até haver um vencedor;

#### 3.2. Jogos

- 3.2.1. Os jogos serão feitos sempre aos Sábados, entre as 16:30 e as 19:30 (em fase regular), e serão decididos em conjunto com as equipas na fase de playoffs;
- 3.2.2. O calendário completo até o dia 30 de Janeiro de 2021 vai ser entregue às equipas até 48 horas antes do seu primeiro jogo no dia 21 de Novembro de 2020;
- 3.2.3. No caso de um ou mais jogadores se desconectarem, poderão usar as mecânicas disponíveis pelo servidor para meter o jogo em pausa, e esperar de novo a conexão.
  - 3.2.3.1. No caso de se esgotarem as mecânicas de pausa, se ambas as equipas concordarem, podem chamar um membro do staff, para refazer o jogo, com as condições que ambas as equipas acordarem, contudo, será limitado a um novo jogo na mesma, e este sem possibilidade de recomeço.
  - 3.2.3.2. No caso de os problemas de conectividade serem encontrados exatamente a meio do jogo, ou seja, durante a ronda 15, o jogo será reiniciado com as equipas em lados invertidos relativamente ao começo do jogo dessa partida. E o jogo terminará assim que, por calculo, uma delas já tenha agregado um total de 16 rondas ganhas nessa partida, contando as rondas disputadas antes do reinício.
    - 3.2.3.2.1. Caso em algum momento o agregado de rondas dê um resultado de 15-15, o jogo atual deve ser forçosamente empatado, para se disputar nesse mesmo jogo o overtime. Caso alguma das equipas se engane a oferecer rondas para chegar ao empate desse jogo, essa equipa será a perdedora da partida.

#### 4. HORÁRIOS

- 4.1. Os jogadores deverão apresentar-se na sala de jogo 10 minutos antes do início do mesmo;
- 4.2. Serão colocados até 48 horas antes do início do primeiro jogo, nos canais oficiais da organização (Discord e/ou website e/ou redes sociais da Dot Gaming) os horários, que deverão ser respeitados;
- 4.3. Caso ambas equipas concordem, os jogos poderão começar antes do horário definido. Em caso de discordância, mantém-se o horário estipulado e serão dados apenas 10 minutos de tolerância;
- 4.4. Todas as semanas 2 Partidas/Jogos serão streamados pela Dot Gaming, ou seja, esses jogos não terão um horário fixo, e serão avisados também semanalmente às equipas em questão. A primeira destas 2 partidas a ser streamada, será sempre o primeiro jogo a acontecer do fim de semana, a segunda, já será consoante a disponibilidade da stream, mas, à partida, respeitará o horário estipulado.

#### 5. CONDUTAS GERAIS

- 5.1. Todo o tipo de falta de respeito ou comportamento antidesportivo, assim como comentários racistas, ofensivos, ou depreciativos, que perturbem o bem-estar de qualquer elemento de uma equipa ou membros do staff, resultará na penalização ou desqualificação de uma ou ambas as equipas;
- 5.2. As penalizações podem ocorrer em 3 graus:
  - 5.2.1. Anulamento de direito de desempate, dando o resultado positivo do desempate à equipa adversária do jogador/equipa penalizada (leve);
  - 5.2.2. Dedução de uma vitória à equipa envolvida, ou do jogador envolvido (média);
  - 5.2.3. Desclassificação do jogador, ou da equipa envolvida (grave);
- 5.3. Todas as regras aqui descritas devem ser respeitadas, e qualquer tipo de comportamento mencionado em cima, deve ser registado através de um screenshot e reportado no final do jogo a um membro da organização;
- 5.4. O primeiro julgamento para atribuição ou não de penalizações, vai ter o critério do senso comum, e a organização tentará sempre através da comunicação resolver qualquer tipo de problema, e só se ainda assim nada estiver esclarecido, serão então usadas as penalizações regulamentadas.

#### 6. INFORMAÇÕES ADICIONAIS

- 6.1. As informações pessoais dos inscritos serão incluídas num ficheiro de dados que é propriedade exclusiva da organização e serão tratados pela organização de acordo com a lei vigente;
- 6.2. Os inscritos aceitam e consentem a inclusão das suas informações pessoais no ficheiro mencionado;
- 6.3. Os inscritos aceitam e consentem a cedência gratuita de direitos de imagem, transmissão, logotipos e voz à organização para serem usados exclusivamente em prol do evento;
- 6.4. É obrigatório que os 2 capitães de equipa, envolvidos em cada jogo, apresentem, à organização um screenshot no final do mesmo, à organização, de forma a comprovar o resultado;
- 6.5. A organização tem o poder de modificar, criar ou apagar regras na existência de situações extrarregulamentares;
- 6.6. É proibida a transmissão de qualquer jogo por parte de uma entidade, equipa ou pessoa sem autorização da organização uma vez que todos os direitos de transmissão são propriedade da Dot Gaming. A transmissão não autorizada de um jogo poderá resultar na penalização da equipa ou participante(s);
- 6.7. Nenhuma equipa poderá recusar que os seus jogos sejam transmitidos;
- 6.8. No caso de existir uma situação não prevista neste regulamento a organização decidirá no momento a melhor forma de proceder;
- 6.9. A organização reserva-se no direito de alterar o regulamento, em qualquer momento e sem aviso prévio;

6.10. A comissão organizadora do Torneio tem o direito de alterar e aplicar qualquer nova regra antes e durante a duração do Torneio;

6.11. A participação no torneio está dependente da aceitação dos termos e condições referidas neste regulamento;

## **7. AVISO**

7.1. Aos participantes, pedimos que leiam atentamente todo o regulamento e que compreendam que este serve de orientação para assegurar o bom funcionamento do torneio, pelo que, em casos extremos, a organização tem o direito de alterar estas regras;

7.2. Este regulamento é propriedade da Dot Gaming, e é protegido pelas leis de direitos autorais. É expressamente proibido a sua cópia, reprodução, utilização, modificação, venda, publicação, distribuição ou qualquer outro uso, na totalidade ou em parte sem autorização nossa por escrito. Excetuam-se a esta interdição os usos livres autorizados por lei, nomeadamente o direito de citação, desde que claramente identificada a sua origem;