

Regulamento Torneio Interescolar de Esports – Modalidade de CS:GO



By:  **Gaming**
Em parceria com:  **apes**
Patrocinado por: 

Inscrição e Participação

- 1- No máximo poderão inscrever-se 16 escolas (por modalidade).
- 2- Será apenas permitida uma equipa por escola. A equipa deverá ter entre 5 a 10 membros.
- 3- A inscrição é feita através de formulário presente em <https://dotgaming.pt> na aba “Inscreve-te”.
- 4- A inscrição deverá ser feita por um professor responsável, ou excecionalmente, por um aluno com autorização da Direção.
- 5- As inscrições abrem dia 1 de Março e fecham dia 20 de Março.
- 6- Podem ser feitas alterações à inscrição para adicionar ou retirar alunos da equipa conforme necessário, até ao dia 20 de março. Para isto, entre em contacto com a organização do evento.
- 7- Após o dia 20 de março, podem ser feitas alterações entre cada jornada, limitado a uma alteração por jornada na fase de grupos. Para isto, entre em contacto com a organização do evento.
- 8- O aluno deve estar matriculado numa escola ou estabelecimento de ensino em Portugal, no ensino secundário ou terceiro ciclo, ou equivalente, de qualquer curso científico-humanístico ou profissional.
- 9- A equipa deve ser composta por alunos da mesma Escola, ou excecionalmente, para completar equipa, de alunos de Escolas diferentes mas do mesmo agrupamento.
- 10- Ao participar no evento consente que a organização recolha dados como a sua voz, imagem, gameplay e outros, para fins de publicidade e transmissão.
- 11- Ao participar no evento, certifica que tem autorização do seu encarregado de educação, ou que é maior de idade.
- 12- Ao participar no evento está a certificar que tem autorização da respetiva Direção para utilizar o logotipo e nome da Escola e para a representar oficialmente.
- 13- Ao participar no evento está a concordar com este regulamento.

Conduta

- 14- As decisões do staff são finais. Deve respeitá-las de acordo com este regulamento.
- 15- Deve cumprir o princípio do fair-play e do desportivismo, mantendo ambiente cordial para com colegas, staff e oponentes.
- 16- É expressamente proibido qualquer tipo de *match-fixing*.
- 17- É expressamente proibido qualquer tipo de *account-sharing*, o jogador inscrito é o único que pode jogar nessa conta.
- 18- É proibido transmitir os jogos do evento. A organização reserva todos os direitos à transmissão desses jogos.
- 19- Nenhuma equipa poderá recusar que o seu jogo seja transmitido.
- 20- É expressamente proibido qualquer tipo de discriminação racial, de identificação ou orientação sexual, de religião, nacionalidade, etnicidade e outros.
- 21- É proibido incorrer em fraude e mentir ou falsificar qualquer documento, resultado, declaração, etc.
- 22- As penalizações podem ocorrer em 3 graus:
 - a. Anulamento de direito de desempate, dando o resultado positivo do desempate à equipa adversária do jogador/equipa penalizada (leve);

- b. Dedução de uma vitória à equipa envolvida, ou do jogador envolvido (média);
- c. Desclassificação do jogador, ou da equipa envolvida (grave);

Calendário e Formato

- 23- A data de início é dia 27 de Março e a data de fim é dia 5 de Abril.
- 24- A competição está dividida em fase de grupos e *play-offs*.
- 25- 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.
- 26- As equipas só poderão jogar às horas indicadas e após luz verde do staff quando a partida for transmitida.
- 27- Em caso de empate dentro do grupo, serão seguidos os seguintes critérios, por ordem de prioridade:
 - a. Confronto direto (a equipa que tiver ganho à outra irá passar)
 - b. Diferença de rondas (rondas ganhas – rondas perdidas) entre todas as partidas
- 28- A fase de *ban/pick*, acontece inteiramente através da plataforma Face It:
 - a. Fase de grupos (bo1) – 6 *bans* à vez, jogando o mapa que sobra.
 - b. *Play-offs* (bo3) – 2 *bans* à vez, um *pick* de cada equipa, 2 *bans* à vez e o mapa que sobra é o *decider*.
 - c. A *map pool* é: *Dust 2, Vertigo, Mirage, Overpass, Inferno, Train, Nuke*.
- 29- 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, assumindo que a vitória é 8 rondas a 0.
- 30- Os horários das respetivas partidas serão dados às equipas antes do início da competição, salvo mudanças.
- 31- Poderão ser feitas mudanças aos horários com consentimento da organização e das equipas envolvidas.

Fase de Grupos

- 32- As datas da fase de grupos são de 27 de Março a 2 de Abril.
- 33- As equipas inscritas serão divididas igualmente em até 4 grupos de até 4 equipas.
- 34- Os grupos serão decididos por sorteio aleatório.
- 35- As partidas seguem o formato *round-robin*; cada equipa deverá jogar à vez contra cada outra equipa do seu grupo, num total de 3 partidas por equipa.
- 36- As partidas são disputadas à melhor de 1 jogo.

Play-offs

- 37- As 4 melhores equipas entre todos os grupos passarão aos *play-offs*.
- 38- Entende-se por melhor equipa aquela que tenha mais vitórias no seu grupo.
- 39- As datas dos *play-offs* são de 3 a 5 de Abril.
- 40- Os *play-offs* seguem o formato *single elimination bracket*; as 4 equipas irão disputar partidas contra outra equipa e a equipa perdedora é eliminada, a equipa vencedora avança até à próxima ronda.
- 41- Não existirá jogo para decidir entre 3º e 4º classificado.
- 42- As partidas são disputadas à melhor de 3 jogos.

Comunicação e Informação

- 43- Os jogadores devem seguir as redes sociais do evento para estarem informados sobre o mesmo.
- a. Twitter – https://twitter.com/tie_espn_dot
 - b. Instagram – https://www.instagram.com/tie_espn_dot/
 - c. Facebook – <https://www.facebook.com/tie.espn.dot/>
 - d. Discord – <https://discord.gg/J9uutVR4GK>
- 44- Qualquer falha de informação devido ao incumprimento da regra anterior é responsabilidade do jogador/equipa.
- 45- Para melhor organização os jogadores deverão utilizar o Discord da competição para comunicar diretamente com o staff.
- 46- A equipa poderá designar um capitão para ser responsável pela comunicação entre a mesma e a organização.
- 47- A organização poderá pedir vídeos ou imagens de um ou mais jogadores da equipa para fins promocionais (p. ex.: entrevistas, anúncio *match-day*, anúncio *roster*).
- 48- Para mais informação consultar <https://dotgaming.pt> ou contactar espnesportsclub@gmail.com, suporte@dotgaming.pt ou 968 968 290.

Premiação

- 49- A premiação do evento é:
- a. 1º Lugar – Jersey e Máscara EGN x5
 - b. 2º Lugar – Máscara EGN x5
- 50- A premiação está sujeita a aumentos.
- 51- A premiação será entregue à Escola ou seu representante.
- 52- A Escola decidirá o que fazer com a premiação (p. ex.: vender, oferecer, disponibilizar no recinto escolar).
- 53- A equipa e Escola vencedoras ganham o título de “Campeã Interescolar CS:GO 2021”.
- 54- A equipa e Escola em 2º Lugar ganham o título de “Runner-up Interescolar CS:GO 2021”.

Outros

- 55- A organização reserva o direito de alterar o presente regulamento a qualquer momento sem aviso prévio.
- 56- Situações não previstas no regulamento serão resolvidas no momento pelo staff seguindo a regra do bom senso.
- 57- Caso exista alguma queixa, incumprimento ou feedback este pode ser dirigido a espnesportsclub@gmail.com ou suporte@dotgaming.pt