

•Gaming

Campeonato Universitário Dot Gaming

• Regulamento Cs:Go



Índice

.....	1
1 – INFORMAÇÃO	3
1.1 Inscrição e data	3
1.2 Formato	3
1.3 Premiação.....	4
2 – REGRAS GERAIS	4
2.1 Equipas	4
2.2. Capitão de Equipa, Treinador ou Manager.....	5
2.3. Elegibilidade	5
2.4. Condutas de jogo	5
3 – CAMPEONATO	5
3.1. Partida.....	5
3.2. Jogos	6
4 – HORÁRIOS E CALENDÁRIO	7
5 – CONDUTAS GERAIS	7
6 – INFORMAÇÕES ADICIONAIS	8
7 – AVISO.....	8

Regulamento

1 – INFORMAÇÃO

1.1 Inscrição e data

1.1.1. O número de participantes é fixo em 12 e são 9 equipas apuradas pelo Torneio de Qualificação, juntamente com 3 equipas apuradas da temporada anterior;

1.1.2. A data de início do Campeonato é dia 10 abril de 2021;

1.1.3. A data do fim do Campeonato é dia 19 de junho de 2021;

1.1.4. Os playoffs irão ser disputados nos primeiros fins de semana de junho, com possibilidade de uma final presencial nos dias 18, 19 e 20 de junho;

1.1.5. Até 48 horas antes do seu jogo, a equipa será informada se o seu jogo será transmitido.

1.1.6. O custo da inscrição por equipa é de 25 euros.

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 overtime não contam, ou seja, o resultado será 15-15);

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, sendo que o jogo ficará com o resultado de 8-0 para a equipa que ficou com a vitória;

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 da Temporada de Primavera do Campeonato Universitário Dot Gaming.

1.3.3. Os prémios nunca estão fechados e estão em constante desenvolvimento/atualização. Devem ser acompanhados na aba "Prémios" do website oficial da Dot Gaming em: 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. É permitido 1 manager (opcional);

2.1.5. Cada jogador tem o dever de:

2.1.5.1. Ter uma conta *Steam* com o *Counter-Strike: Global Offensive* e uma conta FACEit que lhes possibilite participar no torneio;

2.1.5.2. Estar preparados para o começo dos jogos à hora designada;

2.1.5.3. Tratar o Staff da competição, outros jogadores e espectadores de forma respeitosa, assim como ter uma conduta desportiva e correta durante o torneio;

2.1.5.4. O incumprimento com algum destes deveres irá ser punido, ou levará diretamente à desclassificação da equipa;

2.1.6. Suplentes e titulares podem trocar entre si ao longo do Campeonato sem nenhum aviso prévio;

2.1.7. Cada equipa pode fazer adições ao seu plantel original para completar o máximo de elementos da equipa, 7 jogadores, 1 treinador e 1 manager. Após isso, cada equipa pode efetuar 3 alterações ao plantel durante a fase regular do Campeonato, e apenas com a devida aprovação da Dot Gaming;

2.1.7.1. Qualquer adição ou alteração ao plantel deve ser comunicada a um membro do Staff até 24 horas antes do próximo jogo da equipa em questão;

2.1.7.2. Caso surja um imprevisto de última hora, a Staff poderá considerar aceitar alguma alteração mesmo que o jogo seja realizado antes de 24 horas.

2.2. Capitão de Equipa, Treinador ou Manager

2.2.1. Todas as equipas sem Manager ou Treinador terão de definir um capitão. Este, o Treinador ou Manager 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 sedeia 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 comparecer à hora combinada no servidor de Discord da Dot Gaming;

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;

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.

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 Contrterrorista;

3.1.7. Caso a partida esteja empatada no final das 30 rondas, o jogo prossegue para overtime, com 6 rondas, 3 de cada lado (começando com o dinheiro no máximo);

3.1.7.1. Em caso do primeiro overtime resultar em empate, volta a acontecer outro overtime. Este procedimento irá acontecer sempre até haver um vencedor;

3.1.8. São permitidas 6 pausas táticas por equipa por mapa – pausas de 120 segundos para que os jogadores possam discutir estratégias;

3.1.9. São permitidas pausas técnicas, tendo de ser justificado o seu uso a um membro da Staff. Pode ser utilizada uma pausa técnica caso um jogador esteja impedido de jogar devido a problemas de ligação ou de hardware devendo este voltar ao jogo o mais rápido possível;

3.1.9.1. Se por algum motivo o jogador não conseguir voltar ao jogo rapidamente o jogo poderá excecionalmente ser adiado e continuado a partir da ronda em que se encontrava, mediante acordo entre ambas as equipas e a Organização;

3.2. Jogos

3.2.1. Os jogos serão jogados entre as 17:00 e 18:00 (em fase regular).

3.2.2. Caso o jogo em questão não for transmitido e as equipas concordarem entre si alterar a data/hora do mesmo, poderão o fazer comunicando com a Staff.

3.2.3. O horário dos playoffs será disponibilizado no final da fase regular, sendo que todas as equipas devem ter total disponibilidade nos primeiros três fins de semana do mês de junho.

3.2.4. O calendário completo até o dia 30 de maio de 2021 vai ser entregue às equipas até 48 horas antes do seu primeiro jogo no dia 10 de abril de 2021;

3.2.5. 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.

3.2.5.1. 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.

3.2.5.2. Caso as equipas não concordem nas condições para recomeço, o jogo deverá ser continuado mesmo que com menos jogadores.

3.2.6. Todos os jogos da fase regular têm de acontecer até ao final do dia 30 de Maio de 2021, caso não aconteçam, em casos em que um jogo foi adiado por causa de uma das equipas específicas, essa mesma equipa perderá o mesmo por 8-0.

3.2.7. Em caso de ambas as equipas terem a “culpa” na remarcação de um jogo ainda por fazer depois de dia 30 de Maio de 2021, será atribuída a ambas as equipas uma derrota e 8 rondas sofridas, e o jogo ficará sem efeito.

4 – HORÁRIOS E CALENDÁRIO

- 4.1. Os jogadores deverão apresentar-se na sala de jogo 10 minutos antes do início do mesmo;
- 4.2. Caso ambas equipas concordem, os jogos poderão começar antes do horário definido. Em caso de discordância, mantem-se o horário estipulado e serão dados apenas 10 minutos de tolerância;
- 4.3. Todas as semanas haverá jogos transmitidos pela organização, ou seja, esses jogos não terão um horário fixo e começaram consoante a disponibilidade da transmissão, e serão avisados semanalmente às equipas em questão.
- 4.4. A alteração de um jogo apenas é permitida caso seja comunicada à organização até 48h antes da hora estipulada e aceite por ambas as equipas. Salvaguardando a organização o direito a recusar essa alteração caso a mesma não seja logisticamente possível ou viável.
- 4.5. A organização irá, à partida, aceitar sempre o adiamento de um jogo desde que feito com a devida antecedência de pelo menos 48 horas, e que o mesmo não esteja planeado para stream, esses devem ser remarcados com pelo menos 72 horas de antecedência, seja qual for a razão.
- 4.6. Quando os adiamentos não conseguirem ser feitos dentro dos prazos estipulados no presente regulamento, só serão aceites remarcações devidamente justificadas, e onde a organização acredite que realmente existiu o infortuno de algum participante ou equipa para a impossibilidade da participação na partida à hora e dia previamente combinados.
- 4.7. Nunca serão aceites remarcações quando existir a possibilidade de utilizar substitutos para concluir o line-up para a partida em questão, ou seja, a constituição de 5 jogadores para representar a equipa na partida combinada.

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. Todas as entidades representadas na competição devem partilhar, sempre que oportuno os resultados e publicações de interesse das suas equipas, identificando nas redes sociais a Dot Gaming e se possível o canal de transmissão;

6.2. 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;

6.3. Os inscritos aceitam e consentem a inclusão das suas informações pessoais no ficheiro mencionado;

6.4. 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;

6.5. 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;