

REGULAMENTO DE CAMPEONATO

Counter Strike: Global Offensive

Centro Acadêmico de Engenharia de Computação

Supervisionado por Sérgio Venturi

Co-supervisionado por Gabriel Bondemüller

Escola Politécnica

Universidade do Vale do Itajaí - UNIVALI

Atlética das Engenharias da Univali -

A.A.A.E.U.

Março, 2023

*Documento regulatório para o campeonato universitário interno de
Counter Strike: Global Offensive - 2023/1.*

Sumário

1	REGULAMENTO	2
1.1	Objetivo	2
1.2	Elegibilidade	2
1.3	Inscrição	2
1.4	Formato do Torneio	3
1.5	Mapas	4
1.6	Comunicação	4
1.7	Periféricos	5
1.8	Regras Para Formação	5
1.9	Identificação	6
1.10	Substituição de Jogadores	7
1.11	Papel dos Juízes	8
1.12	Conduta dos Jogadores	8
1.13	Premiações	10
2	DISPOSIÇÕES FINAIS	11

1 REGULAMENTO

1.1 Objetivo

1. O objetivo do Campeonato Universitário de Counter Strike é promover a competição saudável e a camaradagem entre os estudantes universitários, bem como incentivar o desenvolvimento de habilidades de trabalho em equipe, estratégia e liderança.

1.2 Elegibilidade

1. Todos os jogadores inscritos devem estar devidamente matriculados na Universidade do Vale do Itajaí na modalidade de ensino superior, salvo a egressos que serão aceitos caso o número de equipes não atinja seu número máximo.
2. O campeonato está RESERVADO a estudantes do curso de engenharia de computação durante a 1º etapa de inscrições (-/- a -/-).
3. A 2º etapa de inscrições (-/- a -/-) estará aberta para equipes com pelo menos três membros "titulares" estudantes do curso de engenharia de computação (consulte a seção [1.8 - Regras Para Formação](#) para mais informações).
4. A 3º etapa de inscrições (-/- a -/-) estará aberta a todos os estudantes universitários, caso a 1º e 2º etapa de inscrições não atinjam o número máximo de equipes do torneio.
5. O número máximo de equipes é definida em dezesseis (16) equipes.

1.3 Inscrição

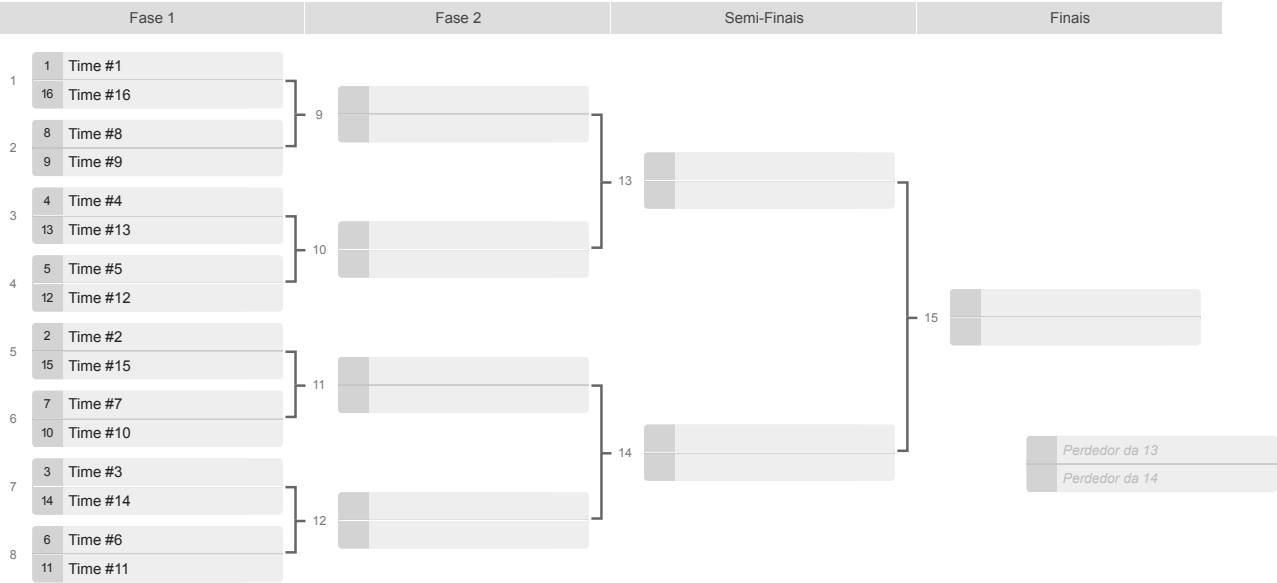
1. As inscrições para o Campeonato Universitário de Counter Strike serão realizadas exclusivamente através de um formulário online dis-

- ponibilizado pela organização do evento.
2. Para se inscrever, as equipes interessadas devem preencher o formulário com informações precisas e autênticas. Qualquer falsificação ou omissão de informações pode resultar na desclassificação da equipe.
 3. A equipe deverá pagar uma taxa de inscrição de R\$ 50,00 via pix ou dinheiro a organização.
 4. Formulários enviados sem terem pago a taxa de inscrição serão desconsiderados.
 5. A organização do evento se reserva ao direito de encerrar o período de inscrição antes do prazo estabelecido caso o número máximo de equipes já tenha sido alcançado.

1.4 Formato do Torneio

1. O campeonato será realizado no formato mata-mata, onde as equipes jogam partidas umas contra as outra até que haja um vencedor, segue exemplo de tabela abaixo (figura 1).

Figura 1 – Formato de Tabela



Fonte: Autor

2. As partidas serão jogadas em formato melhor-de-um durante o torneio, semifinais e finais em formato melhor-de-três.
3. Em caso de empate durante uma partida, um período de prorrogação será jogado para determinar o vencedor. O período de prorrogação será jogado em formato melhor-de-seis rounds.
4. Os horários das partidas poderão ser adiantados, ficando a responsabilidade da equipe comparecer no novo horário. Atrasos não serão tolerados.
5. A organização do evento se reserva ao direito de alterar o formato do torneio em caso de necessidade ou imprevistos.

1.5 Mapas

1. Os mapas serão escolhidos por meio de um sistema de veto. Cada equipe terá direito a banir três mapas, o mapa restante será o disputado.
2. Os mapas disponíveis são:
 - i. Ancient;
 - ii. Anubis;
 - iii. Inferno;
 - iv. Mirage;
 - v. Nuke;
 - vi. Overpass;
 - vii. Vertigo.

1.6 Comunicação

1. A comunicação das equipes deverá ser realizada através do servidor disponibilizado no Discord. O link de acesso ao servidor será disponi-

bilizado para os capitães das equipes, e estes deverão repassar para sua respectiva equipe.

1.7 Periféricos

1. Os jogadores poderão trazer seus próprios periféricos para uso durante as partidas do torneio, tais como teclado, mouse, mousepad e headset.
2. Os periféricos devem estar em bom estado de funcionamento e não devem oferecer vantagens injustas aos jogadores.
3. A organização do evento se reserva ao direito de inspecionar os periféricos dos jogadores antes do início da partida para garantir que eles estejam em conformidade com as regras.
4. Caso um periférico apresente mau funcionamento durante a partida, o jogador poderá solicitar uma pausa para troca do mesmo. A pausa deverá ser aprovada pelos juízes da partida e o jogador terá um tempo limite para realizar a troca.
5. A organização do evento não se responsabiliza por periféricos perdidos, danificados ou roubados durante o torneio. É responsabilidade de cada jogador garantir a segurança de seus próprios periféricos.

1.8 Regras Para Formação

1. Cada equipe deve manter, por toda a duração do torneio, cinco (5) jogadores na formação principal (“Equipe Titular”), e no máximo dois (2) substitutos “Reservas”, bem como, de forma opcional, um (1) técnico “Coach”, formando a (“Equipe Ativa”).
2. Nenhum indivíduo pode simultaneamente ocupar mais de um papel dos listados acima.
3. É permitido que uma equipe seja formada por jogadores de diferentes cursos, desde que tenha sido inscrita durante a segunda ou terceira etapa de inscrições.

4. A formação da equipe com jogadores de outros cursos inscrita na 2ª etapa de inscrições deverá manter os jogadores cursantes de engenharia de computação como "titulares" por no mínimo duas partidas (rounds não são contabilizados como partidas).
5. É proibida a utilização de jogadores que não estejam inscritos na equipe. Caso uma equipe utilize um jogador que não esteja inscrito, a equipe será desclassificada.
6. A formação do time deve ser feita antes do início do torneio e não pode ser alterada após o início das partidas.
7. Não é permitido que um jogador jogue por mais de uma equipe.
8. Cada equipe poderá designar um técnico, sendo que:
 - i. O técnico não pode ser um jogador titular ou reserva;
 - ii. Cada técnico só pode representar uma equipe;
 - iii. A entrada de técnicos está sujeita a alterações futuras (os times serão devidamente informados em caso de alterações).
9. A formação do time é de responsabilidade exclusiva da equipe. A organização do evento não se responsabiliza por problemas relacionados à formação do time.
10. Alterações na equipe titular podem ocorrer de acordo com a secção [1.10 - Substituição de Jogadores](#).

1.9 Identificação

1. Todos os jogadores das equipes participantes deverão apresentar um documento de identificação com foto no momento de ingresso no local de cada partida.
2. Serão aceitos como documentos de identificação:
 - i. Carteira de identidade (RG);

- ii. Carteira de habilitação (CNH);
 - iii. Passaporte.
3. Caso um jogador não apresente um documento de identificação válido e com foto, ele não poderá participar das partidas.
 4. A organização do evento se reserva ao direito de verificar a autenticidade dos documentos apresentados pelos jogadores.
 5. Em caso de qualquer suspeita de falsificação ou irregularidade na identificação dos jogadores, a organização do evento poderá desclassificar a equipe ou o jogador em questão.
 6. A identificação no local é um requisito obrigatório para garantir a segurança e a integridade do campeonato.

1.10 Substituição de Jogadores

1. As equipes estão autorizadas a realizar as seguintes mudanças em suas Equipes Ativas:
 - i. Mudança de jogador da Reserva para a Equipe Titular;
 - ii. Mudança de jogador da Equipe Titular para a Reserva;
 - iii. Não será permitida a inclusão de novos jogadores e nem reservas durante o campeonato;
 - iv. Não será permitida a dispensa de jogadores durante o campeonato;
 - v. A troca de jogadores por reservas só poderá ser feita no início da partida com o staff presente, após o início da partida, os times não poderão trocar mais de Line-Up até o início da próxima partida.

1.11 Papel dos Juízes

1. Os juízes são os responsáveis por auxiliar os jogadores em qualquer questão relacionada as partidas e o que ocorre antes e depois das partidas. Algumas de suas atribuições:
 - i. Os juízes são responsáveis por garantir que as partidas do campeonato sejam realizadas de acordo com as regras estabelecidas;
 - ii. Os juízes serão designados pela organização do evento e sua decisão será final e incontestável;
 - iii. Durante as partidas, os juízes têm autoridade para aplicar penalidades em caso de infrações às regras, como por exemplo, punições por uso de cheats ou por comportamento antidesportivo;
 - iv. Em caso de dúvida, os juízes podem solicitar a revisão das jogadas através de ferramentas disponíveis no jogo ou consultar os organizadores do evento;
 - v. Os juízes não podem interferir no andamento da partida, a menos que haja uma violação clara das regras;
 - vi. Os juízes têm a responsabilidade de garantir a segurança e a integridade do campeonato. Em caso de qualquer incidente, os juízes devem tomar as medidas necessárias para garantir a segurança dos jogadores e espectadores;
 - vii. As decisões dos juízes devem ser respeitadas por todas as equipes e jogadores, sob pena de desclassificação do campeonato.
2. O juiz deverá se comportar de maneira profissional durante todo o tempo, e deverá tomar decisões de maneira imparcial e sem paixão ou preconceito em relação a qualquer jogador, equipe, técnico, patrocinador ou indivíduo.

1.12 Conduta dos Jogadores

1. Os jogadores devem respeitar as regras do jogo e as decisões dos juízes em todas as partidas.

2. É proibido o uso de qualquer tipo de trapaça ou conduta anti-esportiva como:
- i. **Conspiração:** é definida como qualquer acordo entre dois (2) ou mais jogadores e/ou equipes que tem como finalidade prejudicar outra equipe ou jogador;
 - ii. **Integridade Competitiva:** Espera-se que as equipes joguem o seu melhor em todos os momentos durante o torneio, e evitem qualquer comportamento incompatível com os princípios do espírito esportivo e fairplay. Para fins de esclarecimento, a composição de times e a fase de pick/ban não serão consideradas quando analisado se esta regra foi violada ou não;
 - iii. **Hacking:** Hacking é definido por qualquer alteração ou modificação feita no cliente do Counter Strike por jogador, time, ou qualquer pessoa que tenha agido em nome de um jogador ou time;
 - iv. **Compartilhamento de Conta:** Jogar na conta de outro jogador ou solicitar, induzir, estimular alguém a jogar na conta de outro jogador;
 - v. **Programas de Trapaça:** O uso de qualquer ferramenta ou programa com a finalidade de trapacear;
 - vi. **Desconexão intencional:** Desconectar-se de um jogo sem ter razão ou motivo;
 - vii. **Ofensas e Discurso de Ódio:** O membro de uma equipe não pode usar linguagem obscena, chula, vulgar, insultos, ameaças, abusos, calúnia, difamação ou portar-se de qualquer maneira ofensiva ou repreensível, nem promover ou incitar ódio ou conduta discriminatória;
 - viii. **Comportamento Disruptivo/Insultos:** O membro de uma equipe não pode tomar qualquer ação ou executar qualquer gesto, ou incitar qualquer indivíduo a fazer o mesmo, que seja direcionado ao time adversário em uma natureza insultuosa, zombeteira ou perturbadora.

3. É proibido o consumo de bebidas alcoólicas ou drogas durante o campeonato. Caso um jogador seja flagrado consumindo esse tipo de substância, a equipe será desclassificada.
4. Os jogadores devem comparecer às partidas no horário estabelecido pela organização do evento. Atrasos não serão tolerados e a equipe poderá ser penalizada.
5. Os jogadores devem manter o ambiente limpo e organizado, não sendo permitido deixar lixo ou sujeira nas áreas comuns do evento.
6. É proibido danificar ou causar qualquer tipo de prejuízo às instalações do evento. Caso um jogador cause danos, a equipe será responsável pelo pagamento dos reparos.

1.13 Premiações

1. A premiação do campeonato será divulgada antes do início do torneio.
2. A premiação será entregue apenas às equipes que cumprirem todas as regras estabelecidas neste regulamento.
3. A equipe vencedora do torneio receberá a maior parte da premiação, sendo o valor dividido entre os jogadores de acordo com o acordo prévio entre eles.
4. As demais colocações receberão prêmios menores, que também serão divididos entre os jogadores de cada equipe.
5. A organização do evento se reserva ao direito de alterar a premiação a qualquer momento, desde que seja justificado e comunicado previamente às equipes participantes.
6. As equipes vencedoras serão anunciadas e premiadas ao final do torneio. É responsabilidade de cada equipe estar presente na cerimônia de premiação para receber seu prêmio.

2 DISPOSIÇÕES FINAIS

1. A organização do evento se reserva ao direito de alterar qualquer item deste regulamento a qualquer momento, caso julgue necessário.
2. Qualquer situação não prevista neste regulamento será avaliada pela organização do evento, que tomará a melhor decisão para garantir a justiça e a transparência do torneio.
3. Ao se inscrever no Campeonato Universitário de Counter Strike, as equipes concordam em cumprir integralmente este regulamento e todas as decisões tomadas pela organização do evento.
4. Este regulamento é válido para a primeira metade do ano de dois mil e vinte e três (2023).