

CAMPEONATO DE COUNTER STRIKE : GLOBAL OFFENSIVE NO GAMER SHOW

1. Disposições Gerais

Este regulamento visa proporcionar o entendimento, disposições dos inscritos e organizadores e detalhes do torneio. O mesmo poderá sofrer alterações até o dia anterior ao evento, sem aviso prévio. A participação no torneio atesta que o jogador concorda com o conjunto de regras deste regulamento.

O campeonato de **Counter Strike Global Offensive** será realizado no Centro de Convivência localizado no Largo da Liberdade, a qual está situada na Rua Araribóia - La Salle, Pato Branco - PR, nos dias 29 e 30 de outubro de 2016, à partir das 08 horas, horário local.

O campeonato é aberto a qualquer pessoa com idade igual ou superior a 16 anos completos e que já possua conta no Steam com o jogo (Counter Strike Global Offensive) na mesma. O custo será de R\$ 50,00 (cinquenta reais) para a inscrição da equipe no campeonato. Os custos para deslocamento, estadia e alimentação dos participantes e acompanhantes são de responsabilidade dos mesmos.

2. Da Estrutura do Campeonato

Vagas: 8 Times;

Data: 29 e 30 de outubro de 2016

Início: 08 horas;

Taxa de Inscrição: R\$50,00 por equipe;

Premiação: 1º lugar: 40% da arrecadação; 2º lugar: 30% da arrecadação; 3º lugar: Brindes.

As informações específicas de configurações estão no Anexo I.

3. Das Inscrições

As inscrições serão realizadas através do site:

<http://www.trendcongresso.com.br/tecsul2016/>

Procedimento das inscrições: A inscrição deve ser efetuada apenas por uma pessoa da equipe (líder), após a inscrição o líder tem até o próximo dia útil para enviar o comprovante de pagamento para os e-mails contato@gamershow.net.br e johnny@alunos.utfpr.edu.br, caso contrário a equipe perderá a vaga.

Período: De 19/10/2016 às 20:00 (vinte horas) até 26/10/2016 às 20:00 (vinte horas).

4. Dos Times

Tamanho dos times: cada time deve ter **cinco** integrantes oficiais, podendo ter um reserva. Cada jogador só poderá estar inscrito em um único time, sendo que deverá ser declarado um líder por equipe.

Líder: responsável pela representação da equipe aos organizadores e pela inscrição da mesma, além do envio do comprovante de pagamento.

Integrantes: igual ou acima de 16 anos, de ambos os sexos, com conta própria na Steam (com o jogo na mesma) sem restrições dentro do jogo.

Inscrição: Após o e-mail de confirmação ao líder da equipe, os jogadores devem se inscrever no site que será repassado pela organização.

5. Durante o evento.

Identificação: Cada jogador ganhará uma identificação na qual o uso será **obrigatório** durante todo o evento.

Pontualidade no check-in: Os times devem estar presentes no local do campeonato no horário marcado para o check-in com no máximo 10 minutos de tolerância ou serão desclassificados.

Pontualidade no início dos jogos: ao ser chamado para iniciar uma partida, o time terá 10 minutos para conectar os periféricos necessários, logar em sua conta e entrar na partida criada pela organização. Em caso de descumprimento, o time será penalizado.

Equipamentos: é obrigatório o uso de equipamento periféricos próprios: mouse, fones de ouvido ou headset. O jogador poderá exclusivamente levar seu próprio teclado como único periférico adicional. O notebook que estará rodando o jogo será disponibilizado aos jogadores no momento da partida

Importante: os jogadores serão responsáveis por quaisquer danos físicos causados aos equipamentos disponibilizados pela organização. O jogador é expressamente proibido de consumir comidas e bebidas durante as partidas jogadas.

5. Das Etapas do Campeonato

O chaveamento será por eliminação simples.

6. Regras

Pausa: não será utilizado o recurso de “*pause*” durante os jogos, salvo à decisão da organização.

Falta de espírito esportivo: As seguintes ações serão consideradas falta de espírito esportivo:

- *O uso de que qualquer programa malicioso*
- *Desconectar intencionalmente*
- *Qualquer tipo de atitude antidesportiva.*
- *O uso de qualquer configuração/programa além das permitidas pelo jogo.*
- *Deixar, intencionalmente, o oponente vencer uma partida.*
- *Comportamento não apropriado/profissional e/ou desrespeitoso a um jogador da própria equipe, adversária ou responsáveis do torneio.*
- *O uso de um jogador não informado previamente.*
- *Se for detectada qualquer falta de espírito esportivo de algum jogador, o jogador infrator, a critério dos organizadores do campeonato, poderá receber punições equivalentes ao ato realizado durante a competição, em caso de recorrência, irá receber a próxima punição, e assim por diante.*

Punições:

- *Advertência.*
 - *Vitória instantânea para o time adversário.*
 - *Desqualificação do campeonato.*
- Fica à critério dos juízes e responsáveis do evento escolher quais serão as punições aplicadas ao infrator e/ou equipe.*

Interrupção do jogo: não serão permitidas, salvo à decisão da organização.

Perda de conexão não intencional: Um jogador perder a conexão com o jogo devido a problemas com o cliente do jogo, plataforma, rede ou computador. Caso aconteça antes de 5 minutos de partida, será reiniciada. Caso o contrário deverá seguir a realização da partida.

Sair do jogo/Perda de conexão intencional: Um jogador perder a conexão com o jogo/deixar um jogo intencionalmente sem prévia autorização dos organizadores do campeonato. O jogador poderá ser julgado pelo responsável do campeonato. Nessa situação, o jogo continuará sem interrupções.

Problema com o servidor: Múltiplos jogadores perdendo conexão devido a um problema no servidor. A partida será reiniciada, mantendo as mesmas configurações.

7. Proibições

- É proibido jogar com a conta de outro jogador;
- Ofender a equipe adversária;
- Ofender os organizadores do evento;
- Uso de qualquer programa malicioso;
- Deixar o oponente vencer uma partida intencionalmente;

8. Premiação

- 1º Lugar: 40% da arrecadação
- 2º Lugar: 30% da arrecadação
- 3º Lugar: Brindes.

Observação: A premiação de brindes será destinadas apenas aos jogadores titulares das equipes.

9. Contato

Em caso de dúvidas, entrar em contato com a organização do evento através dos seguintes e-mails:

contato@gamershow.net.br

ANEXO I

1. As informações aqui repassadas são absolutas, somente a organização pode fazer alterações.

2. A verificação que a configuração do servidor está correta é da responsabilidade de ambas equipes.

2.1. Apenas na fase de eliminação, no caso de empate após as 30 rounds, serão realizados mais 6 rounds extras. (3 rounds como Terroristas / 3 rounds como CTs por equipe) Extra Round restart money: \$10,000

2.2. Em novo caso de empate após os 6 rounds extra, outros 6 rounds serão realizadas e assim sucessivamente até que o empate seja desfeito.

2.3. Mapas Oficiais:

2.3.1. de_dust2

2.3.2. de_inferno

2.3.3. de_train

2.3.4. de_nuke

2.3.5. de_mirage

2.3.6. de_cache

2.3.7. de_cobblestone

2.3.8. de_overpass

2.4. O uso de bugs de mapa ou software não é permitido. Assim:

2.4.1. – Boosting não é considerado um bug.

2.4.2. – High Planting é permitido.

2.4.3. – Comprar e usar várias granadas é permitido.

2.4.4. – Map swimming não é permitido.

2.4.5. – Esconder-se dentro dos objetos não é permitido.

2.4.6. – Não é permitido atirar granadas por baixo de paredes. Por cima ou pelo telhado é autorizado.

2.4.7. – Não é permitido fazer defuse através de um objeto ou parede.

2.4.8. – Usar o pause na duração do round é proibido. (exceto em caso de problemas técnicos onde será permitido o pause após a conclusão da ronda ou durante o freeze time)

2.5. Processo de escolha de mapas:

2.5.1. A escolha de mapas na fase de grupos será aleatória e pré-definida antes do sorteio dos grupos.

2.5.2. A escolha de mapas na eliminatória será aleatória.

2.5.2.1. A escolha de mapas após as eliminatórias será sempre feita pelo processo “VETO”:

2.5.2.2. BO3 (melhor de 3 mapas)

a) Equipe “B” remove um dos 5 mapas.

b) Equipe “A” remove um dos 4 mapas restantes.

c) Equipe “A” escolhe um dos 3 mapas restantes, será o 1º mapa a ser jogado.

d) Equipe “B” escolhe um dos 2 mapas restantes, será o 2º mapa a ser jogado.

e) O último mapa será, se necessário, o 3º mapa a ser jogado.

2.5.3. A Equipe “A” é a vencedora de moeda ao ar. O jogo começa no mapa escolhido pela Equipe “A”. Os lados são escolhidos através de uma ronda de faca.

3. A configuração do servidor irá incluir:

* mp_startmoney 800

* mp_roundtime 1.75

* mp_freezetime 10

* mp_maxrounds 30

* mp_c4timer 35

* sv_pausable 1

* ammo_grenade_limit_default 1

* ammo_grenade_limit_flashbang 2

* ammo_grenade_limit_total 4

3.1. Em caso de overtime as seguintes configurações serão aplicadas:

* mp_maxrounds 6

* mp_startmoney 10000

Todos os jogos serão monitorizados com logs.

4. Configuração de Cliente:

4.1. Os seguintes comandos que introduzem um overlay ao jogo são permitidos

* net_graph 0

* cl_showpos 1

* cl_showfps 1

* cl_showdemooverlay 1 / -1

4.2. Os demais não são autorizados.

5. O uso de programas externos para modificar os client settings é proibido.

6. Práticas sujeitas a penalidades:

6.1. Uso de skins/model personalizadas (incluí-se weapon skins)

6.2. Uso de textura de mapa personalizadas

6.3. Todos os programas de cheat

6.4. Uso de map bugs durante o jogo (ex. map swimming, auto aim, etc.)

6.5. Uso de scripts irregulares (ex. silentrun, attack+use, centerview script, norecoil script, etc.)

6.6. O Servidor durante o jogo verificará o uso de práticas injustas e ou de scripts, mesmo de scripts que não foram mencionados atrás.

6.7. O uso de GUI's só é permitida caso a própria não modifique qualquer dado de sítio (ex. mudar o HP do lado direito do ecrã para a esquerda)

6.9. Não é permitido o uso do comando "kill" no console. Caso aconteça e beneficie o jogador em causa (a nível de dinheiro) a equipe será penalizada com 3 rounds.