

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO COUNTER STRIKE GO

1. A competição de Counter Strike Go será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os(as) estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações antes de concordar com os termos deste documento. Ao participar da competição todos os jogadores concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.
2. Toda a equipe deverá estar matriculada na mesma IES;
3. Para a competição, poderá ser inscrito um quantitativo livre de equipes;

REGRAS GERAIS

4. AS EQUIPES/ESTUDANTES-ATLETAS DEVEM:
 - 4.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;
 - 4.2. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade;
 - 4.3. Ter uma tag/nickname não podendo este ser alterado durante todo o período de competição;
 - 4.3.1. A tag/nickname da equipe deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;
 - 4.4. Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo;
 - 4.5. Os jogadores não podem ser funcionários das empresas envolvidas direta ou indiretamente no campeonato;
 - 4.6. Só é permitido que um(a) estudante-atleta represente uma única instituição de ensino superior, ou seja, fica vedado que o(a) mesmo jogue em duas equipes distintas;
 - 4.7. A equipe só pode ser formada por jogadores da mesma instituição de ensino superior (IES);
 - 4.8. Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade.

REGRAS ESPECÍFICAS

5. A COMPETIÇÃO SERÁ REALIZADA NA CATEGORIA CONFORME DESCRITO ABAIXO:
 - 5.1. Equipe, podendo ser mista ou não;

5.2. Cada equipe deverá ter 5 componentes titulares, e no máximo 2 reservas (optativo) obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição;

5.3. Todos os jogadores participantes devem estar no time inscrito na Plataforma Gamers Club durante suas partidas da competição.

6. A plataforma Gamers Club irá exibir os horários das partidas de acordo com o fuso horário de Brasília, porém este horário pode ser afetado caso o jogador tenha configurado outro fuso horário em seu perfil da plataforma.

7. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:

7.1. A competição é dividida em 2 (duas etapas) sendo estas: 1ª etapa on-line e 2ª etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL**, o qual apenas as 4 (quatro) melhores equipes serão classificadas;

7.2. Da etapa on-line:

7.2.1. A etapa on-line (1ª etapa), será composta por 2 fases classificatórias independentes (em partidas MD1) e 1 fase Quartas de Final (playoff em partidas MD3). Em cada fase terá um torneio independente no formato eliminação simples, em partidas melhor-de-1 (MD1);

7.2.2. É de responsabilidade do(a) estudante-atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu celular, estabilidade de conexão, atualização do jogo;

7.2.3. A escalação oficial (“time base”) de uma equipe são os 5 (cinco) jogadores que participarem da primeira partida da classificatória. Será possível substituir os jogadores do “time base” apenas com os reservas pré-cadastrados, caso a equipe tenha feito a inscrição de reservas;

7.2.4. O cronograma da etapa on-line será conforme descrito na tabela abaixo:

a) O horário de início de todas as partidas será às 20h00.

JUBs eSports		15 a 21 de março - 3ª Semana						
Etapa On-line	14/DOM	15/SEG	16/TER	17/QUA	18/QUI	19/SEX	20/SAB	21/DOM
Counter Strike Go	RI	C1 R1, R2	C1 R3, R4	C1 R5, R6	C2 R1, R2	C2 R3, R4	C2 R5, R6	QF R1

LEGENDA: RI - Reunião Informativa / C - Classificatórias / R - Round / QF - Quartas de final

7.3. Da etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL**:

- 7.3.1. Após a primeira etapa, as 4 (quatro) melhores equipes estarão classificadas para o **FINAL FOUR PRESENCIAL**, que acontecerá em **Brasília** no período entre **26/04/2021 a 29/04/2021**;
- 7.3.2. É de responsabilidade do(a) estudante-atleta/equipe estar ciente das condições de participação da etapa **FINAL FOUR PRESENCIAL**, descritas no Regulamento Geral do evento;
- 7.3.3. Esta etapa será composta por Semifinais e Finais no formato de eliminação simples em partidas melhor-de-3 (MD3);
- 7.3.4. O cronograma **FINAL FOUR PRESENCIAL** será conforme descrito na tabela abaixo:

JUBs eSports FINAL FOUR PRESENCIAL	26/abr SEG	27/abr TER	28/abr QUA	29/abr QUI
Counter Strike Go	CH / RI	SF	F / SUMMIT	Experiência/S

LEGENDA: CH - Chegada / RI - Reunião Informativa / SF - Semifinais / F - Finais / S - Saída

8. DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS:

- 8.1. O horário das partidas estará disponível nos boletins técnicos da modalidade, bem como no grupo de WhatsApp da modalidade (contendo um representante de cada equipe, no caso, o(a) capitão(ã));
- 8.2. Os(as) estudantes-atletas deverão estar on-line com ao menos 15 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um estudante-atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada W.O., e punições adicionais poderão ser aplicadas;
- 8.3. Será decretada a derrota por 1x0 para a equipe que vencer uma partida utilizando um jogador sem premium Gamers Club ativa, caso a equipe perca a partida usando um jogador irregular o resultado será mantido;
- 8.4. Limite de tempo para liberar o servidor:
 - 8.4.1. A equipe deve terminar os vetos e clicar em aceitar dentro do prazo de 10 minutos após o horário pré determinado da partida, caso a equipe esteja ausente e não libere o servidor, o time deve solicitar o WO (1x0) chamando um administrador;
 - 8.4.2. Caso a solicitação seja feita após a equipe prosseguir com os vetos ou liberar o servidor no limite do tempo, ela não será aceita;

8.4.3. Não será aplicado o WO se a equipe realizar o veto nos últimos segundos e solicitar o WO para o adversário;

8.5. Limite de tempo para entrar no servidor:

8.5.1. A equipe deve entrar com no mínimo 4 jogadores na partida e iniciar dentro de 10 minutos após o horário agendado da partida, não será permitido o pause para estender este tempo, a equipe precisa jogar o primeiro round para dar pause neste caso;

8.5.2. Se a equipe não iniciar dentro do prazo estipulado, o administrador deve ser chamado para verificar o motivo, se necessário o WO será aplicado;

8.5.3. O Report deve ser realizado no momento do ocorrido, não será aceito Report ao final da partida;

8.6. É permitido que o 5º (quinto) jogador entre no servidor após o início da partida;

8.7. Caso uma equipe não compareça por conta de uma partida do mesmo campeonato que ainda estiver em andamento, o juiz deve estipular um prazo para a partida começar, caso não inicie no horário, o juiz deverá determinar o resultado;

8.8. O Comitê organizador pode, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível;

8.9. Serão divulgadas as tabelas de pontuações após a finalização das partidas por meio dos Boletins Técnicos da modalidade;

8.10. Somente será permitido a transmissão do campeonato pela organização da competição, sendo vedado a transmissão por terceiros, incluindo os estudantes-atletas jogadores;

8.11. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição enviados diariamente após o término das partidas e/ou WhatsApp oficial da competição.

9. DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO ESPECÍFICAS DA MODALIDADE:

9.1. Mapas:

9.1.1. de_inferno;

9.1.2. de_nuke;

- 9.1.3. de_mirage;
- 9.1.4. de_vertigo;
- 9.1.5. de_overpass;
- 9.1.6. de_dust2;
- 9.1.7. de_train;
- 9.2. Partidas melhor-de-1 (MD1):
 - 9.2.1. As equipes devem vetar os mapas pela Plataforma Gamers Club de maneira alternada até que reste um mapa a ser jogado;
 - 9.2.2. O lado de início em partidas MD1 será definido em round faca;
- 9.3. Partidas melhor-de-3 (MD3):
 - 9.3.1. Equipe A veta um mapa;
 - 9.3.2. Equipe B veta um mapa;
 - 9.3.3. Equipe A escolhe um mapa (o lado será decidido em uma disputa de round faca);
 - 9.3.4. Equipe B escolhe um mapa (o lado será decidido em uma disputa de round faca);
 - 9.3.5. Equipe A veta um mapa;
 - 9.3.6. Equipe B veta um mapa;
 - 9.3.7. Em caso de empate, será utilizado o mapa restante para a terceira partida (o lado será decidido em uma disputa de round faca);
- 9.4. Uso do pause:
 - 9.4.1. Quando necessário, a equipe deve utilizar o comando “!pause” que paralisará a partida no próximo freezetime;
 - 9.4.2. Os jogadores devem anunciar a razão do pause no chat do servidor;
 - 9.4.3. É permitido o uso de 1 pause tático de 3 minutos por lado para cada equipe;
 - 9.4.4. É permitido o uso de 1 pause técnico de até 10 minutos por partida para cada equipe;
 - 9.4.5. Caso a equipe abuse da função pause, o administrador deverá ser chamado durante o jogo, reclamações posteriores não serão aceitas;
- 9.5. Uso de Bugs e Glitches:

9.5.1. O uso intencional de bugs, glitches ou erros do jogo serão avaliados pelos Administradores da competição e a equipe poderá ser penalizada com a vitória do oponente por 1x0;

9.6. POV:

9.6.1. O jogador não é obrigado a gravar POV, acusações de cheating serão analisadas pela demo da partida;

9.6.2. O administrador do campeonato pode eventualmente solicitar que determinados jogadores gravem sua POV para análise e caso não entreguem a POV em até 1h após a partida o resultado da partida poderá ser alterado.

10. DO CÓDIGO DE CONDUTA:

10.1. Todos os participantes do evento concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensas ou agressões a qualquer participante ou aos organizadores do evento acarretará em punição direta à equipe infratora;

10.2. Reportar:

10.2.1. O administrador deve ser chamado no discord do torneio no momento do ocorrido. O caso será analisado no mesmo instante ou caso o juiz solicite, a partida deverá acontecer até o final e o juiz decidirá a punição após o término da mesma;

10.3. Conta do Jogo:

10.3.1. Cada jogador deve ter sua conta de jogo em seu respectivo perfil na Plataforma Gamers Club: SteamID para Counter-Strike:Global Offensive;

10.3.2. Não é permitido que terceiros acessem a conta de outro jogador a fim de participar de uma partida oficial. Não é levado como prova materiais providos por terceiros. Não é permitido jogadores com banimento VAC;

10.4. Demos e Replays:

10.4.1. O JUBs eSports se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todas as demos dos jogos realizados;

10.4.2. Caso existam problemas com as demos da partida, o JUBs eSports se compromete a fazer o possível para recuperação das mesmas com apoio da Plataforma Gamers Club. Partidas não finalizadas não possuem Demos;

10.5. Cheating e Fraude:

- 10.5.1.** Todos os jogadores devem utilizar o Anticheat da Plataforma Gamers Club durante todos os jogos do JUBS Esports de CS:GO;
- 10.5.2.** Todas as denúncias serão analisadas por uma comissão avaliadora específica durante a competição;
- 10.5.3.** Ao jogar na Plataforma Gamers Club, seja em lobby ou competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.
- 10.5.4.** Caso algum estudante-atleta venha a ser suspenso após o fim de um evento, os resultados anteriores à suspensão não serão alterados, mas a equipe perderá as vagas e as premiações obtidas;
- 10.6.** Falha no sistema e servidores:
- 10.6.1.** Caso haja alguma falha no sistema, as equipes devem parar a partida usando o comando “!pause” e informar ao administrador da competição por meio do discord para que seja decidido o que será feito;
- 10.6.2.** Quando uma partida parar, o administrador tentará restaurar a partida, caso não seja possível a partida será reiniciada independente do resultado atual;
- 10.7.** Queda do servidor:
- 10.7.1.** A organização tentará restaurar a partida no round anterior à queda, caso seja possível. Caso não exista a possibilidade, a partida deverá seguir. Caso uma das equipes não concorde com tal medida, será aplicado WO;
- 10.8.** Backups durante a partida por motivos externos:
- 10.8.1.** Será realizado o backup somente se o jogador cair durante o freeze time e a equipe deve aplicar o pause antes do início do round, após isso, mesmo que jogadores travem ou caiam durante o round não será realizado backup;
- 10.8.2.** Somente será realizado o backup neste caso se a equipe adversária concordar;
- 10.8.3.** O administrador deverá ser chamado no Discord da competição para realizar o backup;
- 10.9.** Atualização de versão do Counter Strike:
- 10.9.1.** Caso haja alguma atualização do jogo durante uma partida poderá ser solicitado pause pelos administradores para que o servidor seja atualizado e a partida restaurada;

10.9.2. Na hipótese de um jogador sair do servidor durante uma atualização será responsabilidade das equipes usarem o comando “!pause” na partida, saírem do servidor e comunicar um administrador para que a partida seja restaurada após a atualização do servidor;

10.10. Desistência da equipe:

10.10.1. Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 1x0 por administradores, em casos de punições, WOs etc;

10.10.2. Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do campeonato, esta decisão não poderá ser revertida.

11. DISPOSIÇÕES GERAIS:

11.1. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos árbitros dos JUBs eSports 2021;

11.2. A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão na etapa on-line;

12. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.