

**REGULAMENTO COUNTER-STRIKE:
GLOBAL OFFENSIVE
E-JUS 2022**



05, 06, 12, 13, 14, 15, 17 e 18 de novembro

JOGOS UNIVERSITÁRIOS UNISALESIANO ARAÇATUBA

E-JUS 2022

I. REGRAS PARA FORMAÇÃO

Cada equipe deve manter, por toda a duração do torneio, cinco (5) jogadores na formação principal (“Equipe Titular”), no máximo um (1) substituto (“Reserva”), bem como, de forma opcional, um (1) técnico (“Coach”), formando a “Equipe Ativa”. Nenhum indivíduo pode simultaneamente ocupar mais de um papel dos listados acima. Alterações na equipe titular podem ocorrer de acordo com o item II abaixo.

II. SUBSTITUIÇÃO DE JOGADORES

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 na plataforma Faceit, após o início da partida, os times não poderão trocar mais de Line-Up até o início da próxima partida.

III. TÉCNICO

Cada equipe pode designar um técnico.

- i. O técnico não pode ser um jogador Titular ou Reserva;
- ii. Cada técnico só pode representar uma equipe por vez;

iii. A entrada dos técnicos na partida ainda estão em análise, tendo em vista recentes eventos de banimentos por bugs no cenário mundial, estando sujeita a alterações futuras (os times serão devidamente informados em caso de alterações).

iv. O técnico poderá participar de uma partida como jogador somente quando a sua equipe não tiver um quinto (5º) jogador disponível para a partida. Dessa forma, a equipe não poderá fazer alterações na equipe durante uma série.

IV. ESTRUTURA DO TORNEIO

a) As partidas do torneio serão realizadas na plataforma Faceit, com exceção da final, que será realizada presencialmente em um servidor local (LAN).

b) O torneio será composto por fases de grupo e mata-mata (playoffs). As partidas da fase de grupos serão disputadas em melhor de um (md1), enquanto que os playoffs serão disputados em melhor de três (md3).

c) A quantidade de grupos e o modelo de disputa de playoffs poderá variar de acordo com a quantidade de equipes inscritas.

d) A final será realizada em uma série de jogos melhor de três (md3), disputados até que um time vença a maioria do total de jogos (dois jogos). A equipe vencedora será a campeã do torneio.

e) O map pool do torneio contará com os seguintes mapas: Ancient, Dust II, Inferno, Mirage, Nuke, Overpass e Vertigo.

V. COMUNICAÇÃO

A comunicação das equipes deverá ser realizada através do servidor do e-JUS no Discord. O link de acesso ao servidor será disponibilizado para os capitães das equipes, e estes deverão repassar para sua respectiva equipe.

A comunicação das equipes na final presencial será realizada através do servidor do TeamSpeak, hospedado localmente na instituição.

VI. PAPEL DOS JUÍZES

Os juízes são os responsáveis por auxiliar os jogadores em qualquer

questão relacionada a partidas e o que ocorre antes e depois das partidas. A supervisão deles inclui, mas não se limita a:

- a) Checar a formação das equipes antes das partidas;
- b) Comunicar/autorizar o início da partida;
- c) Aplicar punições em resposta a violações de regras durante partidas;
- d) Confirmar o final da partida e o resultado.

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.

VII. CONFIGURAÇÃO PRÉ-PARTIDA

Os jogadores deverão estar presentes ao menos 15 minutos antes da partida para garantir suas plenas condições de jogo. A Configuração é composta por:

- a) Testar e garantir sua própria conexão;
- b) Ajustar configurações dentro do jogo;
- c) Garantir o funcionamento adequado do sistema de comunicação de voz;
- d) Organizar Runas.

Os jogadores devem resolver todo e qualquer problema de configuração dentro do tempo estipulado. Atrasos devido a problemas de configuração podem ocorrer desde que autorizados pelos juízes. Penalidades por atrasos podem ser aplicadas de acordo com o item IX.

O limite máximo tolerável para atraso é de 10 minutos.

VIII. CONDUTA DOS JOGADORES

a) Conspiração

Conspiração é definida como qualquer acordo entre dois (2) ou mais jogadores e/ou equipes que tem como finalidade prejudicar outra equipe ou jogador.

b) 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 fair play. 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.

c) 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.

d) Compartilhamento de Conta

Jogar na conta de outro jogador ou solicitar, induzir, estimular alguém a jogar na conta de outro jogador.

e) Programas de trapaça

O uso de qualquer ferramenta ou programa com a finalidade de trapacear.

f) Desconexão intencional

Desconectar-se de um jogo sem ter razão ou motivo.

g) 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.

h) 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.

IX. PENALIDADES

Após a descoberta de violação por um membro de uma equipe de qualquer uma das regras listadas acima, os juízes podem emitir as seguintes penalidades:

- i. Advertência Verbal;
- ii. Suspensões;
- iii. Perda de jogos;
- iv. Desclassificações.

É importante notar que as penalidades não precisam seguir uma ordem. A critério dos juízes, um jogador pode ser suspenso por uma primeira infração se a ação do jogador for o suficiente para uma suspensão.