

REGULAMENTO TORNEIO FAMILICÃO EXTREME GAMING CSGO CUP '23

0. APRESENTAÇÃO

- a. Serve o presente documento para reger toda a competição do Famicão Extreme Gaming CSGO Cup.
- b. É obrigatório que todos os intervenientes do Torneio tenham conhecimento deste documento e aceitem o regulamento, antes de iniciarem a participação no mesmo.
- c. Os seus Admins comprometem-se a seguirem este documento. Em caso de ocorrência de situações não salvaguardadas por este conjunto de Regras, os seus Admins reservam para si o direito de tomar a decisão que melhor acharem para o Torneio.
- d. Todas as queixas/dúvidas que possam suscitar deste documento, ou de alguma decisão tomada deverão ser comunicadas única e exclusivamente a um Admin do Torneio.
- e. Não serão toleradas atitudes e linguagem que evidenciem falta de educação, sexismo, racismo ou outro tipo de conduta que os Admins achem que falta ao respeito a alguém/ organização. De lembrar que após uma chamada de atenção por parte de um Admin a um Jogador/Staff, este deverá rever o seu comportamento, caso contrário será alvo de uma punição não sendo posta de lado a exclusão do Torneio.

1. NOME DA EQUIPA

- a. Qualquer nome que inclua ofensas, sexismo, racismo ou qualquer tipo de ofensa não será aceite.

2. NOME DO JOGADOR

- a. Os jogadores terão que usar o nick com que fizeram a sua inscrição, facilitando assim o trabalho de reconhecimento dos casters/admins.

3. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA

- a. Todas as Equipas poderão inscrever até ao máximo de 7 Jogadores para a Fase de LAN. Nos Qualificadores Abertos apenas poderão inscrever 5 jogadores.
- b. Todos os Jogadores, para serem elegíveis na participação deste torneio, terão que cumprir um dos seguintes pontos:

- b.1 Ter mais de 16 anos (inclusive). Caso não possua a idade necessária para participar terá que entregar um comprovativo que demonstre que os seus Encarregados de Educação sabem da sua participação no Evento.

4. COACHING

- a. **Fase Online:** Durante o Qualificador Online não será permitida a entrada do Coach nos servidores.
- b. **Fase Lan:** Durante a Fase de Lan, o Coach poderá acompanhar o jogo da sua Equipa atrás dos jogadores e apenas comunicar durante os Pauses. Para isto, o Coach terá que trazer um Portátil/Tablet/Telemóvel e estar em modo Push-to-Talk no teamspeak. O Coach será obrigado a usar os mesmos headphones abafadores que os jogadores e terá que permanecer em silêncio no decorrer das rondas.

5. FORMATO DO TORNEIO

- a. **Qualificadores Online** – Irão decorrer 2 Qualificadores Online na Plataforma da Facelt, onde será obrigatório o uso do seu Anti-Cheat. No 1º qualificador, serão apuradas 3 Equipas e no 2º qualificador serão apuradas 4 equipas para a Fase Final que irá decorrer no Famalicão Extreme Gaming nos dias 26 e 27 de Maio.
 - a.1 **Qualificador 1** – 13 de Maio às 14:00 Horas até serem apuradas 3 Equipas.
 - i **Check-in** às 13:00 Horas
 - a.2 **Qualificador 2** – 14 de Maio às 14:00 Horas até serem apuradas 4 Equipas.
 - i **Check-in** às 13:00 Horas
- b. **Fase de Lan** – A Fase Final irá decorrer nos dias 26 e 27 de Maio no Famalicão Extreme Gaming, com 8 equipas (7 apuradas pelos qualificadores +1 equipa convidada).
 - b.1 **26 de Maio** – 2 Grupos (durante todo o dia)
 - b.2 **27 de Maio** – 2 Meias-Finais e Final (durante todo o dia)

6. INSCRIÇÃO DAS EQUIPAS E SORTEIO PARA A FASE DE LAN

- a. As Equipas apuradas para a Fase de Lan terão obrigatoriamente que comparecer ao Evento.
- b. As Equipas apuradas para a Fase de Lan terão que enviar um email para csgocup@famalicaoextremegaming.pt com a informação da equipa/organização para que possam receber todas as informações da sua inscrição do torneio Famalicão Extreme Gaming CS:GO CUP.

- c. As Equipas apuradas para a Fase de Lan terão direito a 7 entradas nos dois dias do evento Famalicão Extreme Gaming.

7. DESEMPATE NA FASE DE GRUPOS

- a. Confronto direto
- b. Somatório das rondas ganhas e perdidas
- c. Rondas ganhas
- d. Caso estejam 3 equipas empatadas, realiza-se os passos acima descritos, considerando apenas os jogos realizados entre as 3 equipas para as rondas.
- e. No caso de persistência do empate, será jogado 1 jogo MR5, 16K até ser desfeito o empate.

8. VETOS DOS MAPAS

- a. **Qualificadores Online:** Antes de cada Jogo, as Equipas terão que realizar o veto na Plataforma Facelt. A não realização do veto, ou presença na plataforma, resultará em Default.
- b. **Fase Lan:** Após um Admin solicitar o início do veto dos mapas, ambas as equipas terão que iniciar o processo. Após a realização dos vetos, ambas as Equipas terão 10 minutos para se prepararem. O jogo terá que iniciar após indicação do Admin do torneio.
- c. **Formato dos Vetos:** Todos os vetos serão realizados localmente.

c.1 **BO1** - Após o processo “moeda ao ar” ter escolhido quem começa a banir, ambas equipas irão banir um mapa de cada vez até só sobrares 2 mapas. Assim, a Equipa que não iniciou o veto escolhe entre os 2 mapas que sobram qual o mapa se deverá jogar.

c.2 **BO3** - Após o processo “moeda ao ar” ter escolhido quem começa a banir, ambas equipas irão banir um mapa. A Equipa que começou a banir escolhe o 1º mapa a ser jogado e a outra Equipa escolhe o 2º mapa a ser jogado. Após a escolha dos 2 mapas, ambas Equipas voltam a banir um mapa cada uma sobrando assim o 3º mapa para caso seja necessário.

9. MAP POLL

- a. Inferno
- b. Vertigo
- c. Ancient
- d. Mirage
- e. Nuke
- f. Overpass
- g. Anubis

10. ESCOLHA DE SIDE

- a. Em todos os mapas será realizada a ronda de Faca. A equipa vencedora desta ronda terá o poder de escolher o Side do mapa onde iniciar o jogo.

11. DEMOS

- a. As demos podem ser pedidas via email para csgocup@famalicaoextremegaming.pt.

12. RESTART DO JOGO

- a. Após o início do jogo, e ainda na 1ª ronda, o jogo poderá ser reiniciado apenas se um jogador “cair” do servidor, desde que nessa mesma ronda ainda não tenham passado 60 segundos e não tenha havido mortes ou bomba plantada.
Esta regra aplica-se apenas na fase de Lan.

13. PAUSA NO JOGO NA FASE LAN

- a. O jogo será pausado após uma equipa escrever no chat “!pause”, quando a ronda se encontrar no “freetime” o jogo ficará pausado. Cada equipa terá um pause por “side” de 2 minutos. Em caso de algum problema técnico, a equipa poderá fazer uso de vários pauses, mas se o Admin detetar que não existe nenhum problema técnico e este é um pause fraudulento, a equipa perderá o mapa em questão.

14. PROBLEMAS DE CONEXÃO DE 1 JOGADOR

a. A organização não é responsável por qualquer tipo de problema de conexão dos jogadores. Após a queda de 1 jogador, o jogo deverá ser pausado e comunicada a situação ao Admin responsável por esse jogo.

15. JOGADORES ABANDONAREM ANTES DO FINAL DO JOGO

a. Se um jogador abandonar o jogo antes de este acabar, este poderá ser punido pela Organização. Se uma Equipa inteira abandonar o jogo antes de este acabar esta poderá ser punida com default nesse mesmo jogo.

16. OVERTIME

a. Se for necessário disputar mais rondas do que as 30 estabelecidas, o formato utilizado será Mr3 em que cada equipa iniciará com 10.000\$.

17. APOSTAS OU RESULTADOS COMBINADOS

a. Jogadores/Manager/Coach/Organizações não podem envolver-se em apostas contra si mesmos ou facilitar qualquer tipo de resultado para que outros tirem proveito disso. A organização irá banir todos os envolvidos nestas práticas.

18. MATERIAL DA ORGANIZAÇÃO

a. Caso um Jogador por mau uso deteriore o material da organização este será responsabilizado, sendo o Jogador/Organização responsáveis por tal ato.

b. Caso o jogador rejeite a usar o material obrigatório disponibilizado pela a organização, como por exemplo os Headsets Abafadores, a equipa será expulsa do Torneio.

19. CHEATS

a. Os jogadores não podem usar auxiliares extrajogo. Se for provado o uso destes auxiliares, o envolvido será banido de todos os Torneios que a organização venha a realizar.

20. JOGAR EM CONTAS DIFERENTES

a. Os jogadores estão expressamente proibidos de jogar na conta de outros jogadores durante o torneio. Caso seja comprovado que 1 jogador de uma equipa jogou na conta de outro jogador, será expulso do mesmo.

21. STREAM

a. **Qualificador Online** – Todas as Equipas são convidadas a realizar Stream dos seus Jogos. Caso a Stream seja realizada por um Jogador aconselhamos o uso de 120 segundos de delay.

b. **Fase Lan** – Nesta Fase haverá Stream Oficial da Organização no Local.

22. DIREITOS DE IMAGEM

Ao inscreverem-se no Famalicão Extreme Gaming CSGO Cup, as Equipas aceitam a cedência de direitos de imagem dos seus Elementos à Administração do Torneio e respetivos parceiros deste. A cedência de imagem tem como propósito a Promoção do Famalicão Extreme Gaming ou criação de conteúdos por parte dos seus Parceiros.

23. PRÉMIOS

O Famalicão Extreme Gaming CSGO Cup terá 2,500€ (sujeitos a impostos) em prémios em disputa sendo distribuídos da seguinte forma:

1º Lugar – 1250€

2º Lugar – 750€

3º Lugar – 250€

4º Lugar – 250€

Terminado o Evento as Organizações terão até 30 dias para apresentar todos os documentos para que seja efetuado o pagamento dos prémios. Após apresentados todos os documentos requeridos a Organização do Famalicão Extreme Gaming terá até 90 dias para efetuar o pagamento dos Prémios. Qualquer taxa aplicada devera ser coberta pelos recetores dos prémios

24. CONCLUSÃO

a. Após lidas e analisadas estas regras, e caso ainda surjam dúvidas, deverão contactar através do email csgocup@famalicaoextremegaming.pt.