

COUNTER STRIKE 2

1. A competição de Counter-Strike 2 será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os(as) 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. AS EQUIPES/ATLETAS DEVEM:

2.1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos neste regulamento.

2.2. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta específico da modalidade.

2.3. Ter no mínimo 16 anos completos.

2.4. Residir no Brasil.

2.5. Ter uma conta Steam válida.

a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios.

2.6. Ter uma conta FACEIT válida.

a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios.

2.7. Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo.

2.8. Só é permitido que um(a) atleta represente uma única equipe, ou seja, fica vedado que o(a) mesmo jogue em duas equipes distintas.

2.9. Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade.

2.10. As inscrições devem ser realizadas através do Google Forms conforme o Link:
<https://forms.gle/SDnxXRDaNhK7zD6R7>

3. A COMPETIÇÃO SERÁ REALIZADA NA CATEGORIA CONFORME DESCrito ABAIXO:

3.1. Equipe, podendo ser mista ou não.

- 3.2.** Cada equipe deverá ter 5 componentes titulares, e no máximo 2 reservas.
- 3.3.** Todos os jogadores participantes devem ter conta válida e estar na mesma equipe na plataforma FACEIT.
- 3.4.** É obrigatório o uso do Anti-Cheat da plataforma durante todas as partidas;
- a)** É responsabilidade do jogador testar o Anti-Cheat antes da partida.
- b)** Em caso de problemas com o Anti-Cheat, o jogador deverá resolver o quanto antes. Caso não resolva dentro do tempo previsto, o WO poderá ser aplicado;
- 3.5.** O Operador de liga irá informar 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.

4. DAS FASES E ETAPAS DE COMPETIÇÃO:

- 4.1.** A competição é dividida em duas etapas, sendo esta:
- a)** Classificatória Online.
- b)** Campus Party Presencial.
- 4.2.** Da Classificatória online:
- a)** Chaveamento em formato de eliminação simples em confrontos melhor-de-1 (MD1).
- b)** Esta etapa será realizada no dia 04/10/2025 a partir das 19h00 (Horário de Brasília).
- c)** As duas equipes finalistas da etapa Classificatória Online estarão classificadas para a etapa Final Campus Play Presencia.

c.1 As equipes vencedoras da etapa online devem arcar com os custos de sua presença na Final Presencial.

4.2.1 Da Competição Online, é de responsabilidade do(a) atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu computador, estabilidade de conexão, atualização do jogo.

4.3 Da etapa Final Campus Play.

- a)** A etapa Final Campus Play Presencial será disputada em melhor-de-três (MD3).
- b)** A etapa Final Campus Play será disputada presencialmente no dia 12 de outubro de 2025 às 12h00 (Horário de Brasília) no Centro de Convenções de Teresina (Av. Mar.

Castelo Branco, 1275 - Cabral, Teresina - PI, 64000

5. PREMIAÇÃO

5.1. A premiação total da modalidade é de R\$4000,00 (Quatro mil reais) a serem pagas em até 60 dias após a realização do evento presencial.

- a) Sendo R\$3.000,00 (Três mil reais) para o campeão do evento presencial.
- b) Sendo R\$1000,00 (Hum mil reais) para o segundo colocado do evento presencial.

6. DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS:

6.1. Os(as) atletas deverão estar online com ao menos 15 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas.

6.2. Limite de tempo para iniciar os vetos:

- a)** As equipes devem iniciar os vetos em até 8 minutos após o horário pré determinado da partida, caso uma equipe esteja ausente e não libere o servidor, a equipe adversária poderá solicitar o WO.
- b)** Não será aplicado o WO se a equipe realizar o voto nos últimos segundos e solicitar o WO para o adversário.

6.3. Limite de tempo para entrar no servidor:

- a)** A equipe deve entrar com no mínimo 5 jogadores na partida e iniciar dentro do tempo determinado pela FACEIT.
- b)** Se a equipe não iniciar dentro do prazo estipulado, o administrador deve ser chamado para verificar o motivo, se necessário o WO será aplicado.
- c)** O Report deve ser realizado no momento do ocorrido, não será aceito Report ao final da partida.

6.4. 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 poderá determinar o resultado.

6.5. 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.

6.6. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas na plataforma de gestão de torneios FACEIT.

7. DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO ESPECÍFICAS DA MODALIDADE:

7.1. Mapas:

- a)** Ancient.
- b)** Anubis.
- c)** Inferno.
- d)** Mirage.
- e)** Nuke.
- f)** Dust II.
- g)** Train.

7.1.1 A lista de mapas pode ser atualizada pelo operador de liga para se adequar a rotação competitiva da VALVE.

a) O Operador de liga deve anunciar a mudança em tempo que considere justo.

7.2. Confronto melhor-de-um (MD1):

- a)** Equipe A veta um mapa.
- b)** Equipe B veta um mapa.
- c)** Equipe A veta um mapa.
- d)** Equipe B veta um mapa.
- e)** Equipe A veta um mapa.
- f)** Equipe B veta um mapa.
- g)** Em caso de empate, será utilizado o mapa restante para a terceira partida. O lado de

início será decidido em disputa de round faca.

7.3. Confronto melhor-de-três (MD3):

- a)** Equipe A veta um mapa.
- b)** Equipe B veta um mapa.
- c)** Equipe A escolhe um mapa (Equipe B escolhe o lado que irá iniciar).
- d)** Equipe B escolhe um mapa (Equipe A escolhe o lado que irá iniciar).
- e)** Equipe A veta um mapa.
- f)** Equipe B veta um mapa.
- g)** Em caso de empate, será utilizado o mapa restante para a terceira partida. O lado de início será decidido em disputa de round faca.

7.4. Uso do pause:

- a)** Quando necessário, a equipe deve utilizar o pause técnico. O pause tático será regido por mediante a mecânica do jogo.
- b)** O capitão deve anunciar a razão do pause técnico para o Árbitro da partida e para a equipe adversária no chat.
- c)** Caso a equipe abuse da função pause, o administrador deverá ser chamado durante o jogo. Reclamações posteriores não serão aceitas.

7.5. Uso de Bugs e Glitches:

- a)** 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 WO.

7.6. POV:

- a)** O jogador não é obrigado a gravar POV, acusações de cheating serão analisadas pela demo da partida.

8. DO CÓDIGO DE CONDUTA:

- 8.1.** 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.

8.2. O administrador deve ser chamado no chat do Discord: <https://discord.gg/VfN2DScQbE>, no momento do ocorrido. O caso será analisado no mesmo instante ou caso o Operador de Liga solicite, a partida deverá acontecer até final e decidirá a punição após o término da mesma.

8.3. Demos e Replays:

- a)** A CBGE se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todas as demos dos jogos realizados.
- b)** Caso existam problemas com as demos da partida, a CBGE se compromete a fazer o possível para recuperação das mesmas. Partidas não finalizadas não possuem Demos.

8.4. Cheating e Fraude:

- a)** Todas as denúncias devem ser enviadas para sergio.medeiros@cbge.com.br.
- b)** Ao se inscrever na competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

8.5. Falha no sistema e servidores:

- a)** Caso haja alguma falha no sistema, as equipes devem parar a partida usando o Pause Técnico e informar ao administrador da competição por meio do Discord da competição para que seja decidido o que será feito.
- b)** Quando uma partida parar, o administrador tentará restaurar o último round disponível da partida, caso não seja possível a partida deverá continuar independente do resultado atual.

8.6. Queda do servidor:

- a)** 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.

8.7. Backups durante a partida por motivos externos:

- a)** Será realizado o backup somente se o jogador cair durante o freeze time. A equipe deve aplicar o pause técnico antes do início do round, após isso, mesmo que jogadores travem

ou caiam durante o round não será realizado backup.

- b)** O administrador deverá ser chamado no chat do Discord para realizar o backup.

8.8. Atualização de versão do Counter-Strike:

- a)** 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.

- b)** Na hipótese de um jogador sair do servidor durante uma atualização será responsabilidade das equipes usarem o pause técnico na partida, saírem do servidor e comunicar um administrador para que a partida seja restaurada após a atualização do servidor.

9. DISPOSIÇÕES GERAIS:

9.1 Desistência da equipe:

- a) Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para WO por administradores, em casos de punições, etc.
- b) Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do campeonato, esta decisão não poderá ser revertida.

9.2 Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos Operadores de liga Campus Party Esports.

9.3 Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuênci da Direção Geral.