

Regulamento 3º Timbó Game

Modalidade: Counter Strike Global Offensive

Regras:

O torneio da Timbó Game de CS:GO terá 2 fases.

A primeira fase, Grupos/oitavas de final (Fase Online), será realizada nos dias 02 de maio a 31 de maio de 2023.

A segunda fase (Presencial, será realizada no dia 18 de junho de 2023, com início às 9h.

Durante a fase presencial os confrontos serão da seguinte forma:

Quartas de finais (MD1), semi finais (MD3), grande final (MD3),

As fases de grupos e playoffs contarão com transmissão oficial no canal da Bitset Informática no Facebook e narração junto à TG.

Especificações:

Modo de Jogo: Competitivo 5v5, com tempos de 1min55s e 40s para rodada e bomba, respectivamente;

Pontuação: Vitória - 3 pontos; Empate - 1 ponto; Derrota - 0 pontos;

Mapas: Grupo da Campanha Ativa (de_inferno, de_vertigo, de_mirage, de_nuke, de_overpass, de_ancient e de_anubis);

Fase online realizada na plataforma da Faceit.

Streaming via facebook

Formato:

Os grupos serão definidos (Sorteio). Nestes são feitas partidas únicas (MD1) entre todas as equipes. e as duas equipes com maior pontuação prosseguem para a próxima fase, onde serão feito de modo eliminação simples os confrontos MD1 até quartas de finais.

Premiação:

Essa premiação será recebida pela equipe/responsável e deverá ser repassada aos jogadores integralmente - salvo contrato prévio entre jogadores e equipes referente à premiação.

A premiação total será de R\$ 4.000,00 dividida da seguinte maneira:

1º Colocado: R\$ 2.500,00 + Troféu e Medalha

2º Colocado: R\$ 900,00; Medalha

3º e 4º Colocado: R\$ 300,00;

As premiações em dinheiro serão repassadas aos ganhadores no período de 30 dias após final da competição.

Calendário

Inscrições até o dia 28 de abril no link: <https://forms.gle/eC6LCgv4NHRwayoc7>

Dia 02 de maio: Sorteio e divulgação dos grupos e jogos

(Classificatórias)

Fase Grupos:

Inscrição

Preencher o formulário contido no link (Site da Fundação Cultural de Timbó)

Os times que desejem participar devem manifestar seu interesse por meio da inscrição no evento oficial da TG - BITSET INFORMATICA (Presencial), E-MAIL DO EVENTO;

Para o preenchimento das vagas disponíveis, serão confirmadas as inscrições dos times sob os seguintes critérios:

1 - Preencher o formulário;

2- Confirmação do pagamento da inscrição (R\$250,00 por time, feito por depósito);

Organização

Na Fase de Grupos:

* Para viabilizar e agilizar a organização e o contato dos organizadores com as equipes e vice-versa, é importante que um representante de todas as equipes esteja online no servidor de TeamSpeak 3 (Padrão para o campeonato).

* A permanência é obrigatória antes e durante todas as partidas, com antecedência mínima de 10 minutos.

* O representante da equipe deve utilizar o nickname do cliente TeamSpeak conforme o modelo: [NOME DA ORG] IN-GAME NICKNAME;

Exemplo: [FullControl] Alex

Do mesmo modo, os administradores da TG estarão identificados com a tag [TG].

* As equipes que forem ter suas partidas exibidas na transmissão oficial serão notificadas pelos administradores.

* É importante notar que a equipe que não contar com nenhum representante no servidor abdica do direito de resposta em resolução de problemas que possam acontecer durante o campeonato, sem direito a posteriores reclamações.

Regras de Jogo

2.1 Modo de Jogo: Competitivo 5v5, com tempos de 1min55s e 40s para rodada e bomba, respectivamente;

2.2 Sentida a necessidade de esclarecimento sobre qualquer assunto procure por um organizador dentro do servidor TeamSpeak;

2.3 transmissões dos jogos devem ser notificas para a organização, seja feita por um jogador, staff da equipe, espectador ou outros.

2.4 É estritamente proibido jogar logado na conta Steam de terceiros;

2.5 É proibido o uso de qualquer tipo de software que dá vantagens ao usuário, como aimbots, wallhacks, triggerbots, etc;

2.6 Toda a organização respectiva aos playoffs, incluindo seleção de adversários, horário dos jogos e procedimental ingame será organizada e é de responsabilidade da TG.

2.6.1 A fase classificatória (para os grupos) será realizada em formato de chaves, onde o acúmulo de pontos garante que a equipe avance para a próxima fase. Os arranjos dos pares de equipes para as partidas será feita pela TG;

2.8.1 A fase de grupos será realizada no modo, onde cada equipe enfrenta o adversário apenas uma vez, valendo a pontuação descrita na seção "Formato";

2.8.2 Em caso de empate na pontuação das equipes na tabela, os seguintes critérios de desempate serão usados:

Número de vitórias;

Saldo de Rounds;

Rounds Ganhos;

Rounds perdidos;

Placar com maior diferença;

OBS: Em caso de o empate ainda persistir, será realizada uma partida em um mapa a ser definido por um sorteio feito pela organização, prorrogada se necessário;

2.9 Os mapas serão definidos por vetos. Em partidas realizadas no formato melhor de 1, cada time vetará 1 mapa, até que reste apenas o mapa que será jogado na partida.

O lado inicial (CT ou TR) de cada equipe será definido por uma rodada de faca ao início do jogo;

Regras Gerais e de Conduta

3.1 Elegibilidade de Jogadores

Estarão habilitados a competir no torneio todos os jogadores que se cadastrarem na plataforma de torneio e preencham todos os dados solicitados pela plataforma. É de igual importância que a conta Steam de todos os jogadores da equipe não contenham banimentos de qualquer espécie.

É proibida a participação de jogadores por duas equipes distintas; a listagem de jogadores de uma instituição não pode, em hipótese alguma, conter jogadores já presentes em outra.

3.2 Conduta dos Jogadores

3.2.1 Trapaças por meio de hacks

Qualquer alteração no cliente do CS:GO que não é autorizada pela Valve e/ou caracteriza trapaça é estritamente proibido e acarreta na desclassificação do time.

3.2.2 Profanação e Hate Speech

Os membros de equipes não poderão usar linguagem obscena, vulgar, nem mesmo de insultos, ameaças, abusos, calúnia, difamação ou portar-se de qualquer maneira ofensiva ou repreensível, nem promover ou incitar ódio ou conduta discriminatória dentro ou perto da área de partida em qualquer momento, seja via jogo ou via TeamSpeak. Ações que desrespeitem as cláusulas de boa conduta e convivência entre jogadores e serão julgadas pelo comitê organizador e são passíveis de punição para o(s) time(s) envolvido(s).

3.2.3 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, perturbadora ou antagônica.

3.2.1 Responsabilidade sob Código

Salvo indicação contrária, ofensas e quebras dessas regras são passíveis de punição, tendo sido ou não cometidas propositalmente. Tentativas de quebra de regras também são passíveis de punição.

3.4.4 Discriminação e Difamação

Membros das equipes não podem ofender a dignidade ou integridade de um País, pessoa ou um grupo de pessoas por meio de palavras ou atos de desprezo ou ações de raça, cor de pele, etnia, nação, origem social, gênero, língua, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, status financeiro, idade ou qualquer outro status de orientação sexual.

3.4.5 Recusa de cumprimento

Nenhum membro de uma equipe poderá recusar ou se negar a executar as instruções dos organizadores do Torneio.

3.4.6 Combinação de Resultados

Qualquer tipo de tentativa de oferecer, concordar ou conspirar a influenciar o resultado de um jogo que não a seu curso natural com qualquer objetivo final é estritamente proibido.

3.4.7 Sujeições a Penalidades

Qualquer pessoa envolvida ou com tentativa de envolvimento em qualquer ação que os organizadores acreditem, a seu critério exclusivo e absoluto, que constitua uma vantagem desigual, estará sujeita a uma punição imposta devido a esses atos. A natureza e extensão das punições impostas devido a essas operações obedecerão a critérios exclusivos e absolutos da Organização.

3.5 Penalidades

Após a descoberta de violação por um membro de uma equipe de qualquer uma das regras listadas acima, os organizadores poderão, sem limitação de sua autoridade sob a seção 3.2.4 emitir as seguintes penalidades:

3.5.1 Advertência Verbal

3.5.2 Perda da escolha de lado para o Jogo atual e/ou futuros

3.5.3 Multas e/ou Perda de Premiação

3.5.4 Perda de Jogos

3.5.5 Perda de Partidas

3.5.6 Suspensões

3.5.7 Desclassificação

Infrações repetidas ou graves (abusos, hack, entre outros) estão sujeitas a escalção de penalidades, até mesmo incluindo ou não a desclassificação de eventos futuros e/ou banimento do evento. É importante notar que penalidades não têm ordem de grandeza definida. A critério dos organizadores, um jogador pode ser desclassificado por uma primeira ofensa se a ação do jogador for o suficiente para uma desclassificação.

3.6 Direito de Publicação

Ao se inscrever no campeonato, os participantes concordam em ceder, neste ato, os direitos de uso de sua imagem e da equipe que representam para a TG, em banners, peças publicitárias, comunicações em mídias em redes sociais, e-mail marketing, streaming ao vivo, replays e eventuais ações relacionadas a promover o campeonato.

A organização do torneio terá todos os direitos de publicar e declarar que um membro da equipe foi penalizado. Qualquer membro da equipe ou time poderá ser citado nessas declarações, renunciando assim a qualquer direito de ação judicial contra a TG ou qualquer um dos patrocinadores, e/ou seus parceiros, subsidiários, afiliados, funcionários, agentes ou contratados.

3.7 Espírito das Regras

3.7.1 Atrasos

Em caso de atraso por motivos técnicos, superior a duas horas, ou que seja constatado que não haverá uma solução rápida, para que ocorra o início e andamento do mesmo, qualquer ação fica a critério da organização, desde o cancelamento até o adiamento.

3.7.2 Decisões Finais

Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de jogadores, cronograma do evento e penalidades por mau comportamento dependem apenas das decisões da organização, que são finais. As decisões da organização, em respeito a essas regras, não podem ser objeto de recurso e não darão origem a qualquer reclamação por danos monetários ou qualquer outra medida legal.

3.7.3 Termo de Concordância

Ao se inscrever no torneio, a equipe está inteiramente de acordo com as regras e deverá cumpri-las conforme foram determinadas pela organização do torneio, sem direito a reclamação futura.

3.7.4 Alteração de Regras

Estas regras podem ser alteradas, modificadas ou complementadas sem prévio aviso pela organização do evento a fim de assegurar partidas justas e a integridade do evento.

OBS: Na fase presencial não será disponibilizado equipamentos periféricos sendo de responsabilidade dos atletas o seu equipamento individual.