



REGULAMENTO
CS:GO

OMEN by 

UNIVERSITY CHALLENGER '19

Segue tudo em facebook.com/UniversityChallenger

INFORMAÇÃO GERAL

O OMEN University Challenger CS:GO é um torneio do jogo de computador Counter-Strike: Global Offensive, com participação limitada a estudantes universitários, que conta com o apoio da OMEN by HP.

Os jogadores deverão ter em consideração que ao inscreverem-se poderão qualificar-se e, conseqüentemente, terão de se deslocar até ao evento ao vivo, com despesas de deslocação suportadas pela organização aos jogadores residentes fora da área da grande Lisboa, que decorre no dia 08 de Junho, no Hotel Olissipo Oriente Lisboa.

1. INFORMAÇÃO

1.1. Formato e Datas

1.1.1. Fase de Qualificação (ONLINE) - Qualifier Round

Dias 24 e 25 de Maio – Qualificador Aberto Online ([Link de inscrição](#))

- Dia 24 de Maio: Das 21:00 Horas às 00:30 Horas*;
- Dia 25 de Maio: Das 14:00 Horas às 23:00 Horas*.

FORMATO: Single Elimination Bo1 até ao TOP 8

TOP 8 de equipas com seeding aleatório. TOP 8 jogado em formato BO3.

1.1.2. Fase FINAL

Dia 08 de Junho de 2019 - Final presencial no Hotel Olissipo Oriente Lisboa.

FORMATO: BO3 - 1º Lugar vs 2º Lugar.

1.2. Número de participantes

- 1.2.1. Fase de Qualificação: Sem limite de equipas.
- 1.2.2. Fase Final: 2 Equipas

1.3. Prize-Pool

A premiação para este torneio será a seguinte:

- 1º Lugar – 5 x Portatéis OMEN by HP (modelo a definir)
- 2º Lugar – 5 x Kit de periféricos OMEN by HP (modelos a definir)

Após termino do evento as equipas vencedoras irão receber os devidos prémios no local ou serão enviados para as moradas posteriormente.

1.4. Inscrição

Atenção: A falta de cumprimento de um dos seguintes passos poderá tornar a inscrição da equipa inválida e a impossibilidade de participação no torneio:

- Os jogadores, capitão ou responsável de equipa tem de preencher todas as informações obrigatórias na plataforma do devido qualificador e posteriormente, finalizar a inscrição da equipa na plataforma **Faceit**, onde deverá realizar o devido check-in para participar.
- Após apuramento nos qualificadores, as 2 equipas poderão ter de se registar num formulário de inscrição que será enviado pela organização. Sendo este registo obrigatório, as mesmas também poderão pedir o endereço de registo através dos contactos de apoio ([discord](#), [email](#), [facebook](#)).
- Qualquer intenção de alteração de registos na plataforma FaceIT (substituir jogadores, novas inscrições, alteração de nickname) será apenas possível antes do início do torneio e terá de ser enviada à administração do torneio.
- Problemas em qualquer das alíneas anteriores deverão ser reportados por [email](#), ou através do [discord](#) de apoio.

2. REGRAS GERAIS

2.1. Jogadores

São considerados jogadores todos aqueles que fizerem parte de uma equipa do torneio, quer sejam jogadores titulares, quer sejam suplentes. Os jogadores têm o dever de:

- 2.1.1. Comportar-se de forma respeitosa perante o Staff do Torneio, outros jogadores e espectadores, assim como ter uma conduta desportiva e correta durante o torneio.
- 2.1.2. Estar preparados para o começo dos jogos à hora designada para os mesmos.
- 2.1.3. Ter uma conta de CS:GO e FaceIT que lhes possibilite participar no torneio.
- 2.1.4. Um jogador apenas poderá estar inscrito numa equipa.

2.2. Equipas

- 2.2.1. Têm de ser composta por pelo menos 5 jogadores.
- 2.2.2. Conter no máximo 2 suplentes (opcional, sob pena de desqualificação da equipa caso esta não tenha 5 jogadores disponíveis registados no torneio - caso queiram inscrever subs, devem-no fazer por email).
- 2.2.3. Poderá ter 1 treinador e 1 Analista (opcional e sem penalizações).
- 2.2.4. Mediante aviso à organização, a equipa poderá pré-torneio ou entre pausas do torneio (Após Qualificadores ou antes da Fase Final) apelar os seguintes pontos:
 - 2.2.4.1. Inscrição de jogadores por não ter completado o total de 7, desde que estes não se encontrem a competir no Torneio por outra equipa.
 - 2.2.4.2. Substituir jogadores caso não reflita uma transformação maior que 50% dos jogadores inscritos na equipa.
 - 2.2.4.3. Mudar de nome e imagem*.

Nota importante: O ponto 2.2.4.3 poderá conflitar com a saída de equipas das organizações ou entre organizações. A administração visa proteger mutuamente as equipas e os seus representantes sendo que, por questões de equidade, não aceita nenhuma medida unilateral entre jogadores e organizações. A nossa decisão transversal entre as duas óticas: jogadores e equipa representativa, terá como exemplo:

Caso os jogadores representados por uma organização saiam sem o consentimento da mesma ou caso a organização altere o seu plantel de jogadores não cumprindo o ponto 2.2.4.2 poderá a equipa ser desclassificada e/ou perder a slot.

2.3. Capitão de Equipa

- 2.3.1. Todas as equipas têm de definir um capitão que representará a equipa. Este será o responsável por:
- 2.3.2. Fazer a comunicação entre a sua equipa e os membros do Staff.
- 2.3.3. Fazer a comunicação entre a sua equipa e as outras equipas.
- 2.3.4. Transmitir as decisões de equipa em seu nome durante o torneio (como possíveis desistências, anomalias técnicas ou substituição de jogadores).
- 2.3.5. Representar de forma eficaz as opiniões da sua equipa como um todo.

2.4. Elegibilidade para participação no torneio

- 2.4.1. Os jogadores têm de ser estudantes universitários com matrícula válida em território nacional.
- 2.4.2. Qualquer estudante universitário pode participar, seja de que universidade for, tendo que comprovar (se pedido) a sua matrícula na respectiva universidade.
- 2.4.3. As equipas devem conter pelo menos 5 jogadores. Suplentes e titulares podem trocar entre si ao longo do torneio sem nenhum aviso necessário à Administração.
- 2.4.4. É permitida a participação de jogadores estrangeiros nesta competição, desde que tenham uma inscrição válida numa universidade portuguesa..
- 2.4.5. Não sejam membros do Staff do torneio.
- 2.4.6. Não sejam menores de 16 anos, recordando que a Valve exige a idade mínima de 18 anos, podendo a todo o tempo ser solicitada autorização do tutor legal.

2.5. Condutas de jogo

- 2.5.1. Todos os jogos devem começar à hora marcada, sendo dados 10 minutos de tolerância.
- 2.5.2. É proibida a utilização de bugs e/ou exploits do jogo de maneira a ter vantagem sob os adversários.
- 2.5.3. É proibida a utilização de qualquer tipo de auxiliares de jogo (hacks).
- 2.5.4. É proibida a account-sharing (Vários utilizadores usarem a mesma conta).
- 2.5.5. As equipas poderão utilizar um (1) timeout tático por mapa.

** Realçamos que será necessário a administração do torneio aprovar o pedido.*

* Horário de referência: Poderá oscilar e/ou ser alterado, consoante o número de inscrições. Os horários são meramente informativos, sendo os jogos realizados ASAP - Uns a seguir aos outros.

3. TORNEIO

3.1. Fase de Qualificação

- 3.1.1. O torneio realiza-se no formato Single Elimination Bo1 até ser encontrado o Top 8 de equipas. Após se ter encontrado o Top 8 será atribuído seeding random às equipas e será lançada nova Bracket na plataforma Tournament. O Top 8 será jogado no formato Double Elimination Bo3 até ao final da nova Bracket.
- 3.1.2. Na fase do Top 8 de equipas, será o formato Double Elimination em Bo3, entre as 8 melhores equipas classificadas na fase anterior.
- 3.1.3. Uma ronda de faca é feita no início de cada mapa de maneira a ser escolhido o side em que cada equipa começa;
- 3.1.4. É obrigatório o uso do Anti-Cheat da plataforma.
- 3.1.5. Serão qualificadas para a final 2 equipas.
- 3.1.6. Mapas:
De_vertigo; De_dust2; De_inferno; De_nuke; De_mirage; De_train; De_overpass.

3.2. Fase Final

- 3.2.1. As regras da fase anterior aplicam-se para esta fase, exceto se em conflito com as anteriores, aplicando as seguintes:
- 3.2.2. A final será com as 2 melhores equipas classificadas.
- 3.2.3. O formato utilizado será de BO3.

3.3. Map Veto

- 3.3.1. Para todos os jogos MD1 (Melhor de 1):
 - Equipa iniciante escolhida de forma aleatória;
 - Equipa A ban 1 mapa;
 - Equipa B ban 1 mapa;
 - Equipa A ban 1 mapa;
 - Equipa B ban 1 mapa;
 - Equipa A ban 1 mapa;
 - Equipa B ban 1 mapa;
 - O mapa restante servirá como o mapa escolhido para o jogo;
- 3.3.2. Para todos os jogos MD3 (Melhor de 3):
 - Equipa A ban 1 mapa;
 - Equipa B ban 1 mapa;
 - Equipa A escolhe 1 mapa, que fica escolhido como 1o mapa;
 - Equipa B escolhe 1 mapa, que fica escolhido como 2o mapa;
 - Equipa A ban 1 mapa;
 - Equipa B ban 1 mapa;
 - O mapa restante servirá como 3o mapa, em caso de empate nos dois primeiros;
- 3.3.3. Definições de servidor
 - Ronda de faca é realizada no início de cada mapa onde o vencedor escolhe qual o side que pretende começar o mapa;
 - Tempo de ronda = 1.55 minutos;
 - Freeze time = 15 segundos;
 - Buy-Time = 20 segundos;
 - Tempo de bomba = 40 segundos;

Definições de Overtime:

- MD3 (Melhor de 3);
- Dinheiro = 10 000€;
- (...) As restantes configurações encontram-se presentes na plataforma.

4. HORÁRIOS

4.1. Fase de Qualificação

- 4.1.1. Serão colocados, nos canais oficiais da organização (Discord) e respetiva plataforma do torneio (FacelT) os horários, por ronda, que deverão ser respeitados.
- 4.1.2. Os jogadores deverão apresentar-se 10 minutos antes do horário, na sala de jogo.
- 4.1.3. Caso ambas equipas consintam, poderão começar os jogos um pouco antes do horário sugerido. Em caso de discordância, vigora o horário estipulado e serão dados apenas 10 minutos de tolerância para todos os jogadores estarem preparados para jogar.

4.2. Fase Final

- 4.2.1. Os horários previstos e informados às equipas durante os briefings não poderão ser alterados a pedido dos jogadores.
- 4.2.2. Uma equipa deverá estar pronta e com todos os membros disponíveis assim que os administradores comunicarem.

5. DESPORTIVISMO

- 5.1. Todos os jogadores devem respeitar as regras aqui descritas e mostrar desportivismo da sua parte durante o torneio.
- 5.2. É expressamente proibido qualquer tipo de comentário/comportamento antidesportivo, racista, xenófobo, ofensivo, etc., que perturbe o bem-estar de qualquer elemento das equipas ou que esteja dotado de intenção de manipular o resultado do jogo. A administração avisa para a sensibilidade desta regra e lembra que este tipo de situação pode levar a desqualificação de uma ou ambas as equipas.
- 5.3. Qualquer comportamento que seja identificado e se insira nas descrições acima mencionadas deve ser gravado através de screenshot e reportado no final do jogo à Administração, independentemente do resultado.

6. NOTAS E CONDUTAS

- 6.1. De maneira a poderem comprovar o vosso resultado no devido jogo, sugerimos que tirem uma screenshot no final do jogo, de forma a comprovarem o resultado submetido, se pedido.
- 6.2. Os dados cedidos pelos participantes destinam-se à organização do evento.
- 6.3. Os dados pessoais dos inscritos serão tratados pela organização de acordo com a lei vigente e serão introduzidos num ficheiro de dados de carácter pessoal que constitui propriedade exclusiva da organização.
- 6.4. O participante inscrito aceita e consente a inclusão dos seus dados no ficheiro mencionado.
- 6.5. A inscrição e participação implicam também a cedência, pelo participante, do uso de imagem (fotografia e/ou vídeo) à organização.
- 6.6. A participação no torneio está condicionada pela aceitação dos termos e condições referidas neste regulamento.
- 6.7. A organização reserva-se o direito de alteração dos termos e condições, em qualquer momento e sem aviso prévio.
- 6.8. Qualquer falta de respeito ou ofensa, quer para a organização, quer para um dos adversários, poderá ser sancionada com a exclusão da equipa do torneio.
- 6.9. A organização pode adicionar ou modificar uma regra na existência de situações extra regulamentares.
- 6.10. Todos os direitos de transmissão dos encontros são propriedade da organização. Nenhuma equipa poderá se negar a que os seus jogos sejam transmitidos.
- 6.11. É proibida a transmissão dos jogos dos qualificadores e da final por qualquer entidade, pessoa ou jogador que não a Gamers Media, sem autorização desta. Caso seja identificada uma transmissão não autorizada, a equipa poderá ser penalizada.
- 6.12. Os jogadores e equipas que participam neste torneio aceitam a cedência gratuita de direitos de imagem, logotipos, transmissão e voz à organização.
- 6.13. Todos os direitos de transmissão do torneio pertencem à HP e Gamers Media.
- 6.14. A organização é soberana nas suas decisões.

7. AVISO

- 7.1. A Administração e a Organização do Torneio reservam para si o direito de alterar e aplicar qualquer nova regra antes e durante a duração do Torneio. Este tipo de ações inclui, mas não estão restringidas a, updates de software, decisões sobre o funcionamento da stream, do torneio ou qualquer outra atividade terciária que possa ocorrer organizada pela administração durante o torneio. Inclui ainda qualquer tipo de penalização que a organização decida aplicar com base no bom senso e bom funcionamento do torneio, mesmo não tendo especificado nem antevisto o problema em questão e a penalidade aplicada. Aos participantes, pedimos que leiam atentamente todo o regulamento e que compreendam que, mais do que regras, este texto serve de linha de orientação para assegurar o fair play e o bom funcionamento do torneio, pelo que, em casos extremos, a organização reserva o direito de se desviar ou aumentar estas regras.
- 7.2. Todo o conteúdo presente neste regulamento é propriedade da Gamers Media e é protegido pelas leis de direitos autorais. É expressamente proibido a sua cópia, reprodução, difusão, transmissão, utilização, modificação, venda, publicação, distribuição ou qualquer outro uso, na totalidade ou em parte, em qualquer tipo de suporte, fora dos casos previamente e expressamente previstos pela nossa entidade ou sem prévia autorização nossa por escrito. Excetuam-se a esta interdição os usos livres autorizados por lei, nomeadamente o direito de citação, desde que claramente identificada a sua origem.

