



## REGULAMENTO ESPECÍFICO

### MODALIDADE



### E-SPORTS - COUNTER STRIKE GO

---

TÍTULO I – INTRODUÇÃO	3
TÍTULO II – DO EVENTO	3
TÍTULO III – DAS INSCRIÇÕES	3
TÍTULO IV – DOS PROCEDIMENTOS DOS JOGOS	5
TÍTULO V – DAS CONFIGURAÇÕES DE PARTIDA	7
TÍTULO VI – DO CÓDIGO DE CONDUTA	9
TÍTULO VII – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS	12
TÍTULO XI – DA PREMIAÇÃO	12
TÍTULO XII – DOS DIREITOS DE IMAGEM	12

## TÍTULO I – INTRODUÇÃO

- Art.1. A competição de E-Sports modalidade Counter Strike Go será realizada de acordo com este regulamento específico. Todos os representantes das entidades inscritas na OLIMPÍADA UNIVERSITÁRIA UFU 2021 e estudantes-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.

## TÍTULO II – DO EVENTO

- Art.2. O torneio será disputado na modalidade **Counter Strike: Global Offensive (CS:GO)**. Esse jogo eletrônico não é um produto da entidade organizadora e, portanto, a mesma não tem qualquer responsabilidade sobre seu conteúdo.
- Art.3. O competição será realizada em categoria única: mista.
- Art.4. Para que ocorra a disputa da modalidade CS:GO, o número de equipes inscritas terá que ser no mínimo 04(quatro) e máximo 42(quarenta e duas).
- Art.5. A organização adotará critérios para o formato de disputa de acordo com o número de inscritos.
- Art.6. Período da competição será de **21 a 29 de agosto de 2021**, pela plataforma: **Gamers Club**.
- Art.7. As Equipes/Estudantes-Atletas devem:
1. Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos neste regulamento e no Regulamento Geral da OLIMPÍADA UNIVERSITÁRIA UFU 2021;
  2. Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade;
  3. Ter uma tag/nickname não podendo este ser alterado durante todo o período de competição sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;
  4. Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo;
  5. Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade.

## TÍTULO III – DAS INSCRIÇÕES

- Art.8. Para a competição de E-Sports – Counter Strike Go, cada delegação/entidade poderá participar com até 02(duas) equipes,

permitindo a inscrição de até 02 (dois) atletas reservas por equipe. A disputa será em categoria mista (sendo obrigatório a inscrição de membros dos dois gêneros, mínimo um).

Art.9. Poderão ser feitas no mínimo 5 e no máximo 7 inscrições de atletas por equipe, sendo 5 jogadores e 2 reservas:

1. a) 5 jogadores, sem reserva;
2. b) 5 jogadores + 1 reserva;
3. c) 5 jogadores + 2 reservas;

Art.10. As inscrições das equipes na modalidade **Counter Strike Go** da OLIMPÍADA UFU 2021, devem ser feitas pelos dirigentes ou representantes da delegação (Associação Atlética Acadêmica) mediante preenchimento da ficha de inscrição, de cadastro de atletas, disponibilizado pela comissão organizadora. O arquivo deverá ser enviado para o e-mail [diesu@proae.ufu.br](mailto:diesu@proae.ufu.br) até o dia **17 de agosto de 2021 (terça-feira)**.

**§ Único:** Todos os atletas participantes deverão preencher o formulário de inscrição individual (PNAES) para que a equipe tenha sua inscrição validada. O link para cadastro será disponibilizado no site: <http://www.proae.ufu.br/diesu>.

Art.11. O atleta inscrito deve, obrigatoriamente, atuar pela equipe da entidade estudantil que representa o curso que está regularmente matriculado,

**§ Único:** Fica vedado a participação do mesmo atleta em duas equipes distintas;

Art.12. Somente poderá participar da modalidade **Counter Strike Go**, na qualidade de atleta, o estudante que estiver apto de acordo com o **art. 24** do Regulamento Geral da OLIMPÍADA UNIVERSITÁRIA UFU 2021.

Art.13. Caso a Associação Atlética Acadêmica (A.A.A.) agremie mais de um curso e a inscrição na OLIMPÍADA UFU 2021 seja feita por ela, então, os cursos que fazem parte desta A.A.A. perdem o direito de se inscrever separadamente na competição.

Art.14. Os jogadores não podem ser funcionários das empresas envolvidas direta ou indiretamente no campeonato;

#### TÍTULO IV – DO CONGRESSO TÉCNICO

Art.15. O Congresso Técnico será realizado no dia **19 de agosto de 2021 (quinta-feira) às 14h**, pela plataforma Google Meet.

Art.16. O Congresso Técnico será dirigido pelo Coordenador Geral e Diretor Técnico.

Art.17. Poderá participar do Congresso Técnico, apenas um dos representantes inscritos como responsável pela delegação tendo direito a voz e voto.

Art.18. Objetivos do Congresso Técnico:

1. Informes sobre pontos importantes do Regulamento geral e específico;
2. Tratar de assuntos gerais do evento;
3. Confirmação da forma de disputa ou adoção de sistema estabelecido de acordo com o número de participantes.

§ 1º Cada Entidade Estudantil inscrita credenciará até duas (02) pessoas, para que obrigatoriamente uma (01) delas a represente durante as várias sessões do Congresso.

§ 2º Os nomes deverão ser enviados à Coordenação do evento até **dois dias antes do congresso, 17 de agosto de 2021 (terça-feira)**.

§ 3º Para fins de Sessões Especiais e Extraordinárias, o não comparecimento do Curso participante, implicará na impossibilidade de requerer impugnação de qualquer das decisões adotadas, exceto no caso de violação legal.

§ 4º Todo e qualquer recurso só poderá ser válido se enviado para o e-mail da coordenação pelo representante da entidade legalmente inscrito.

Art.19. Serão conhecidas as normas que regerão a modalidade **Counter Strike Go**, bem como a distribuição da programação, não havendo outra reunião para tratar do assunto.

## TÍTULO V – DA FORMA DE DISPUTA E FASES DA COMPETIÇÃO

- Art.20. A competição será disputada on-line, composta por:
1. **Fase classificatória:** grupos independentes com até 4 equipes (em partidas melhor-de-1, MD1); e
  2. **Fases eliminatórias:** com Oitavas, Quartas de Final, Semi-final e Final (playoff em partidas melhor-de-3, MD3).
- § **Único:** Em cada fase terá um torneio independente no formato eliminação simples, em partidas melhor-de-1 (MD1);
- Art.21. É de responsabilidade do(a) estudante-atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu celular, estabilidade de conexão, atualização do jogo;
- Art.22. A escalação oficial (“time base”) de uma equipe são os 5 (cinco) jogadores que participarem da primeira partida da classificatória. Será possível substituir os jogadores do “time base” apenas com os reservas pré-cadastrados, caso a equipe tenha feito a inscrição de reservas;
- Art.23. O cronograma da competição será conforme descrito na tabela abaixo:
- a) Fase classificatória: **O horário de início de todas as partidas será definido no congresso técnico.**
  - b) Fases eliminatórias: **O horário de início de todas as partidas será definido no congresso técnico**

## TÍTULO VI – DOS PROCEDIMENTO DOS JOGOS

- Art.24. Todos os jogadores participantes devem estar com a equipe inscrita na Plataforma **Gamers Club** durante as partidas.
- Art.25. A plataforma Gamers Club irá exibir 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.
- Art.26. O horário das partidas estará disponível nos boletins técnicos da modalidade, bem como no grupo de WhatsApp da modalidade (contendo um representante de cada equipe, no caso, o(a) capitão(ã));
- Art.27. Os(as) estudantes-atletas deverão estar on-line com ao menos 15 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida, para identificação dos atletas pelo administrador (delegado de partida - árbitro). Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um

estudante-atleta não esteja presente, a partida poderá ser considerada W.O., e punições adicionais poderão ser aplicadas;

- Art.28. Será decretada a derrota por 1x0 para a equipe que vencer uma partida utilizando um jogador sem premium Gamers Club ativa, caso a equipe perca a partida usando um jogador irregular o resultado será mantido;
- Art.29. A equipe deve terminar os vetos e clicar em aceitar dentro do prazo de 10 minutos após o horário pré determinado da partida, caso a equipe esteja ausente e não libere o servidor, o time deve solicitar o WO (1x0) chamando um administrador.
- Art.30. Caso a solicitação seja feita após a equipe prosseguir com os vetos ou liberar o servidor no limite do tempo, ela não será aceita;
- Art.31. Não será aplicado o WO se a equipe realizar o veto nos últimos segundos e solicitar o WO para o adversário;
- Art.32. A equipe deve entrar com no mínimo 4 jogadores na partida e iniciar dentro de 10 minutos após o horário agendado da partida, não será permitido o pause para estender este tempo, a equipe precisa jogar o primeiro round para dar pause neste caso;
- Art.33. Se a equipe não iniciar dentro do prazo estipulado, o administrador deve ser chamado para verificar o motivo, se necessário o WO será aplicado;
- Art.34. O Report deve ser realizado no momento do ocorrido, não será aceito Report ao final da partida;
- Art.35. É permitido que o 5º (quinto) jogador entre no servidor após o início da partida;
- Art.36. 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 deverá determinar o resultado;
- Art.37. 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;
- Art.38. Serão divulgadas as tabelas de pontuações após a finalização das partidas por meio dos Boletins Técnicos da modalidade;



- Art.39. Somente será permitido a transmissão do campeonato pela organização da competição, sendo vedado a transmissão por terceiros, incluindo os estudantes-atletas jogadores;
- Art.40. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Técnicos da competição enviados diariamente após o término das partidas e/ou WhatsApp oficial da competição.

## TÍTULO VII – DAS CONFIGURAÇÕES DE PARTIDA

Art.41. Mapas:

1. de\_inferno;
2. de\_nuke;
3. de\_mirage;
4. de\_vertigo;
5. de\_overpass;
6. de\_dust2;
7. de\_train;
8. de\_overpass;
9. de\_dust2;
10. de\_train;

Art.42. Partidas melhor-de-1 (MD1):

1. As equipes devem vetar os mapas pela Plataforma Gamers Club de maneira alternada até que reste um mapa a ser jogado;
2. O lado de início em partidas MD1 será definido em round faca;

Art.43. Partidas melhor-de-3 (MD3):

1. Equipe A veta um mapa;
2. Equipe B veta um mapa;
3. Equipe A escolhe um mapa (o lado será decidido em uma disputa de



round faca);

4. Equipe B escolhe um mapa (o lado será decidido em uma disputa de round faca);
5. Equipe A veta um mapa;
6. Equipe B veta um mapa;
7. Em caso de empate, será utilizado o mapa restante para a terceira partida (o lado será decidido em uma disputa de round faca);

Art.44. Quando necessário, a equipe deve utilizar o comando “!pause” que paralisará a partida no próximo freezetime:

1. Os jogadores devem anunciar a razão do pause no chat do servidor;
2. É permitido o uso de 1 pause tático de 3 minutos por lado para cada equipe;
3. É permitido o uso de 1 pause técnico de até 10 minutos por partida para cada equipe;
4. Caso a equipe abuse da função pause, o administrador deverá ser chamado durante o jogo, reclamações posteriores não serão aceitas;

Art.45. Uso de Bugs e Glitches: 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 1x0;

Art.46. POV:

1. O jogador não é obrigado a gravar POV, acusações de cheating serão analisadas pela demo da partida;
2. O administrador do campeonato pode eventualmente solicitar que determinados jogadores gravem sua POV para análise e caso não entreguem a POV em até 1h após a partida o resultado da partida poderá ser alterado.

## TÍTULO VIII – DO CÓDIGO DE CONDUTA

Art.47. Para qualquer caso disciplinar serão aplicadas as normas constantes neste regulamento, no regulamento geral da OLIMPÍADA UNIVERSITÁRIA UFU 2021 e no Código Disciplinar da Justiça Desportiva.

Art.48. 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;

Art.49. Reportar: O administrador deve ser chamado no discord do torneio no momento do ocorrido. O caso será analisado no mesmo instante ou caso o juiz solicite, a partida deverá acontecer até o final e o juiz decidirá a punição após o término da mesma;

Art.50. Conta do Jogo:

1. Cada jogador deve ter sua conta de jogo em seu respectivo perfil na Plataforma Gamers Club: SteamID para Counter-Strike:Global Offensive;
2. Não é permitido que terceiros acessem a conta de outro jogador a fim de participar de uma partida oficial. Não é levado como prova materiais providos por terceiros. Não é permitido jogadores com banimento VAC;

Art.51. Demos e Replays:

1. A comissão organizadora da OLIMPÍADA UNIVERSITÁRIA UFU 2021 se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todas as demos dos jogos realizados;
2. Caso existam problemas com as demos da partida, comissão organizadora se compromete a fazer o possível para recuperação das mesmas com apoio da Plataforma Gamers Club. Partidas não

finalizadas não possuem Demos;

Art.52. Cheating e Fraude:

1. Todos os jogadores devem utilizar o Anticheat da Plataforma Gamers Club durante todos os jogos da OLIMPIADA UNIVERSITÁRIA 2021, E-Sports de CS:GO;
2. Todas as denúncias serão analisadas por uma comissão avaliadora específica durante a competição;
3. Ao jogar na Plataforma Gamers Club, seja em lobby ou competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.
4. Caso algum estudante-atleta venha a ser suspenso após o fim de um evento, os resultados anteriores à suspensão não serão alterados, mas a equipe perderá as vagas e as premiações obtidas;

Art.53. Falha no sistema e servidores:

1. Caso haja alguma falha no sistema, as equipes devem parar a partida usando o comando “!pause” e informar ao administrador da competição por meio do discord para que seja decidido o que será feito;
2. Quando uma partida parar, o administrador tentará restaurar a partida, caso não seja possível a partida será reiniciada independente do resultado atual;

Art.54. Queda do servidor: 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;

Art.55. Backups durante a partida por motivos externos:

1. Será realizado o backup somente se o jogador cair durante o freeze

time e a equipe deve aplicar o pause antes do início do round, após isso, mesmo que jogadores travem ou caiam durante o round não será realizado backup;

2. Somente será realizado o backup neste caso se a equipe adversária concordar;
3. O administrador deverá ser chamado no Discord da competição para realizar o backup;

Art.56. Atualização de versão do Counter Strike:

1. 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;
2. Na hipótese de um jogador sair do servidor durante uma atualização será responsabilidade das equipes usarem o comando “!pause” na partida, saírem do servidor e comunicar um administrador para que a partida seja restaurada após a atualização do servidor;

Art.57. Desistência da equipe:

1. Será considerada desistente a equipe que não comparecer a uma partida ou tiver resultados convertidos manualmente para 1x0 por administradores, em casos de punições, WOs etc;
2. Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do campeonato, esta decisão não poderá ser revertida.

## **TÍTULO IX – DAS DISPOSIÇÕES GERAIS**

Art.58. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos árbitros da Olimpíada Universitária UFU 2021;

Art.59. A Organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão na etapa on-line;

Art.60. Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Direção Geral, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.

## TÍTULO X – DA PREMIAÇÃO

Art.61. Os integrantes das 3 equipes melhores colocadas na classificação final do TORNEIO COUNTER STRIKE GO – OLIMPÍADA UNIVERSITÁRIA UFU 2021 receberão medalha individual por sua participação.

Art.62. Terminada a competição serão contabilizados as classificações finais das equipes para a definição das delegações com maior número de pontos, conforme a tabela de pontuação abaixo:

COLOCAÇÃO	PONTUAÇÃO
1º lugar	11 pontos
2º lugar	08 pontos
3º lugar	07 pontos
4º lugar	06 pontos
5º lugar	05 pontos
6º lugar	04 pontos
7º lugar	03 pontos
8º lugar	02 pontos

## TÍTULO XI – DOS DIREITOS DE IMAGEM

Art.63. Ao se inscrever na competição de CS:GO, todos os participantes sejam eles Pro Players ou não, automaticamente a título gratuito e de pleno direito de modo expresso e em caráter irrevogável e irretratável autoriza:

O uso gratuito e livre de qualquer ônus ou encargo de seu nome, sua imagem e sua voz em fotos, arquivos e/ou meios digitais ou não, bem como em cartazes, banners, filmes e/ou spots, jingles e/ou vinhetas, em qualquer tipo de mídia e/ou peças promocionais, o que inclui televisão, rádio, jornal, cartazes, faixas, mala-direta, Internet. Ou seja, bens tangíveis ou intangíveis, para a ampla divulgação do campeonato.

Art.64. A autorização descrita acima não implica ou resulta qualquer obrigação de divulgação nem de pagamento, concordando ainda o vencedor, ao receber o prêmio, em assinar eventuais instrumentos neste sentido, sempre que solicitado pela empresa organizadora do campeonato.

Art.65. Os vencedores concordam em autorizar o uso de suas imagens, sons de voz e nomes, em TV, filmes, vídeos, fotos e cartazes, anúncios em jornais e revistas, por prazo indeterminado, para a divulgação dos prêmios ou participação em nossos torneios.