



JINCAS – Campeonato de Counter Strike Global Offensive

Quantidade de equipes: 4 equipes, cada equipe terá 5 participantes

Duração do campeonato: 3 Dias

Duração de cada partida: 90 minutos em média.

Obrigatório ter uma conta na Steam com o Jogo.

O Campeonato será para as turmas do 9º Ano do fundamental e Ensino médio.

Objetivo:

- Cada time joga 15 rounds como Terrorista e 15 como Contra-Terrorista. O primeiro time que ganhar 16 rounds vence a partida.

Mapas:

- de_dust2
- de_mirage
- de_cache
- de_Overpass

Obs: Cada equipe vai poder vetar um mapa a sua escolha, e logo em seguida se as duas equipes não chegarem a um acordo de qual mapa jogar, haverá um sorteio.

Regras Gerais:

1. Antes do início da partida será permitido até 10 minutos de aquecimento para as equipes, entretanto este só pode ser realizado até o horário determinado para o início da partida.
2. O horário de início da partida está sujeito a alterações no caso de atrasos ou adiantamentos do campeonato por causas diversas.
3. No caso de adiantamento nos horários de jogos as equipes só poderão ser punidas por atraso no caso de terem sido informadas da alteração com 45 minutos de antecedência ao início da partida.
4. Apenas os líderes de cada equipe estão autorizados a utilizar a comunicação escrita pública (say message); aos demais jogadores é permitido apenas o uso de mensagens escritas dirigidas à sua equipe (team message).
5. Jogador que chegou atrasado ao jogo, só poderá entrar na mudança de papel (Terrorista para Contra-Terrorista ou vice-versa).
6. Será decidida qual equipe iniciará em cada papel através de "cara ou coroa" entre os capitães, onde o vencedor terá o direito de escolher. A disputa será

realizada no exato início da partida, no caso de ausência de uma das equipes, esta perde o direito de participar da disputa, dando automaticamente o direito à equipe adversária de escolher qual seu papel inicial.

7. No caso de o atraso superar 15 minutos será declarada vitória da equipe presente por WO.

Procedimento do Campeonato:

1. A hora programada para a partida não representa o horário no qual o jogador deve se apresentar ao local do jogo e sim a hora em que a partida irá iniciar. As equipes deverão se apresentar no local da competição 15 minutos antes do horário de início da partida.
2. Caso ocorra uma prorrogação, os jogadores terão 3 minutos para discutirem táticas.
3. Se o servidor ou a rede tiver algum problema antes do final do primeiro round, a partida será reiniciada(incluindo problemas com computador do jogador).
4. Se o computador de algum jogador tiver problemas depois do primeiro round, a partida NÃO será reiniciada, o jogo será PAUSADO no FINAL do round, e assim que o problema tenha sido sanado os juízes avisarão as duas equipes e o jogo será "despausado".

Regras particulares:

- Usar bugs os quais mudam o principio do jogo é proibido.
- Mover através de paredes é proibido.
- "Silent bombs", plantar a bomba aonde ela não faça som é proibido.
- Plantar a bomba aonde não possa ser defusada é proibido, isso não inclui lugares aonde mais de um jogador seja necessário para defusar.
- "Silent Run" com uso de +duck é proibido.
- Uso de +duck atrás de uma caixa ou porta é permitido.

Penalidades e Conduta dos Jogadores:

Será passível de derrota na partida, exclusão do torneio ou mesmo de todos os eventos a serem realizados, as equipes ou atletas que forem flagrados nas seguintes situações:

- Usando qualquer programa de Cheat.
- Desconectando intencionalmente.
- Infringindo as regras previamente acordadas.
- Apresentando comportamento desrespeitoso com relação ao ambiente da loja, ao torneio, organizadores ou adversários. Provocar o adversário é expressamente proibido.