



REGULAMENTO TORNEIO
ALIENTECH
CSGO ISMAI CUP I

REGULAMENTO TORNEIO ALIENTECH CSGO ISMAI CUP I

0. APRESENTAÇÃO

- a. Serve o presente documento para reger toda a competição do Torneio AlienTech CSGO ISMAI Cup I.
- b. É obrigatório que todos os intervenientes do Torneio tenham conhecimento deste documento e aceitem o regulamento, antes de iniciarem a participação nesta Liga.
- c. A AlienTech Esports e os seus Admins comprometem-se a seguirem este documento. Em caso de ocorrência de situações não salvaguardadas por este conjunto de Regras, a AlienTech Esports e os seus Admins reservam para si o direito de tomar a decisão que melhor acharem para o Torneio.
- d. Todas as queixas/dúvidas que possam suscitar deste documento, ou de alguma decisão tomada pela AlienTech Esports deverão ser comunicadas única e exclusivamente a um Admin do Torneio.
- e. Não serão toleradas atitudes e linguagem que evidenciem falta de educação, sexismo, racismo ou outro tipo de conduta que a AlienTech Esports ache que falta ao respeito a alguém/ organização. De lembrar que após uma chamada de atenção por parte de um Admin a 1 Jogador/Staff, este deverá rever o seu comportamento, caso contrário será alvo de uma punição não sendo posta de lado a exclusão do Torneio.

1. NOME DA EQUIPA

- a. Qualquer nome que inclua ofensas, sexismo, racismo ou qualquer tipo de ofensa não será aceite.

2. NOME DO JOGADOR

- a. Os jogadores terão que usar o nick com que fizeram a sua inscrição, facilitando assim o trabalho de reconhecimento dos casters/admins.

3. CONSTITUIÇÃO DA EQUIPA

- a. Todas as Equipas poderão inscrever até ao máximo de 7 Jogadores.
- b. Todos os Jogadores, para serem elegíveis na participação deste torneio, terão que cumprir um dos seguintes pontos:
 - b.1 Ser Estudante do Secundário, ou Equivalente (Cursos Profissionais)
 - b.2 Ser Estudante Universitário, ou do Ensino Politécnico
 - b.3 Ser estudante com mais de 16 anos (inclusive)

c. As Equipas não estão restringidas a que os seus Jogadores sejam todos do mesmo Estabelecimento de Ensino, assim sendo as Equipas podem ter, por exemplo: Alunos do ISMAI e da Escola Secundária da Maia, entre outras composições.

d. Após os Qualificadores Online, todos os elementos das Equipas qualificadas para a Fase Final serão obrigados a apresentar o seu comprovativo de matrícula. Caso se detete que uma Equipa jogou com um Jogador que não cumpra os pontos acima estabelecidos esta será expulsa do Torneio.

4. COACHING

a. **Fase Online:** Durante o Qualificador Online não será permitida a entrada do Coach nos servidores.

b. **Fase Lan:** Durante a Fase de Lan, o Coach poderá acompanhar o jogo da sua Equipa atrás dos jogadores e apenas comunicar durante os Pausas e o Freeze Time. Para isto, o Coach terá que trazer um Portátil/Tablet/Telemóvel e estar em modo Push-to-Talk no teamspeak. O Coach será obrigado a usar os mesmos headphones abafadores que os jogadores e terá que permanecer em silêncio no decorrer das rondas.

5. FORMATO DO TORNEIO

a. **Qualificadores Online** – Irão decorrer 2 Qualificadores Online na Plataforma da Facelt, onde será obrigatório o uso do seu Anti-Cheat. Em cada Qualificador, serão apuradas 4 Equipas para a Fase Lan que irá decorrer no Instituto Universitário da Maia – ISMAI, no Festival ISMAI LEGENDS nos dias 8 e 9 de Julho.

a.1 **Qualificador 1** – 11 de Junho

a.2 **Qualificador 2** – 18 de Junho

b. **Fase de Lan** – A Fase Final irá decorrer nos dias 8 e 9 de Julho no ISMAI.

b.1 **8 de Julho** – 2 Grupos e 2 Meais Finais (durante todo o dia)

b.2 **9 de Julho** – Final (da parte da manhã)

6. DESEMPATE NA FASE DE GRUPOS

a. Confronto direto

b. Somatório das rondas ganhas e perdidas

c. Rondas ganhas

d. Caso estejam 3 equipas empatadas, realiza-se os passos acima descritos, considerando apenas os jogos realizados entre as 3 equipas para as rondas.

e. No caso de persistência do empate, será jogado 1 jogo MR5, 16K até ser desfeito o empate.

7. VETOS DOS MAPAS

- a. **Qualificador Online:** Antes de cada Jogo, as Equipas terão que realizar o veto na Plataforma Facelt. A não realização do veto, ou presença na plataforma, resultará em Default.
- b. **Fase Lan:** Após um Admin solicitar o início do veto dos mapas, ambas as equipas terão que iniciar o processo. Após a realização dos vetos, ambas as Equipas terão 10 minutos para falarem. O jogo terá que iniciar logo que o Admin o diga.
- c. **Formato dos Vetos:** Todos os vetos serão realizados em csgomapveto.com
 - c.1 **BO1** - Após o processo “random” ter escolhido quem começa a banir, ambas equipas irão banir um mapa de cada vez até só sobraem 2 mapas. Assim, a Equipa que não iniciou o veto escolhe entre os 2 mapas que sobram qual o map se deverá jogar.
 - c.2 **BO3** - Após o processo “random” ter escolhido quem começa a banir, ambas equipas irão banir um mapa. A Equipa que começou a banir escolhe o 1º mapa a ser jogado e a outra Equipa escolhe o 2º mapa a ser jogado. Após a escolha dos 2 mapas, ambas Equipas voltam a banir um mapa cada uma sobrando assim o 3º mapa para caso seja necessário.

8. MAP POLL

- a. de_inferno
- b. de_cache
- c. de_cobblestone
- d. de_mirage
- e. de_nuke
- f. de_overpass
- g. de_train

9. MAP POLL

- a. Em todos os mapas será realizada a ronda de Faca. A equipa vencedora desta ronda terá o poder de escolher o Side do mapa onde iniciar o jogo.

10. DEMOS

- a. A AlienTech Esports não obriga a que os jogadores o façam, mas recomenda-se que o façam para futuros fragmovies.

11. RESTART DO JOGO

a. Após o início do jogo, e ainda na 1ª ronda, o jogo poderá ser reiniciado apenas se um jogador “cair” do servidor, desde que nessa mesma ronda ainda não tenham passado 60 segundos e não tenha havido mortes ou bomba plantada. Esta regra aplica-se em ambas Fases, Online e Lan.

12. PAUSA NO JOGO NA FASE LAN

a. O jogo será pausado após uma equipa escrever no chat “!pause”, quando a ronda se encontrar no “freezetime” o jogo ficará pausado. Cada equipa terá um pause por “side” de 2 minutos. Em caso de algum problema técnico, a equipa poderá fazer uso de vários pauses, mas se o Admin detetar que não existe nenhum problema técnico e este é um pause fraudulento, a equipa perderá o mapa em questão.

13. PROBLEMAS DE CONEXÃO DE 1 JOGADOR

a. A AlienTech Esports não é responsável por qualquer tipo de problema de conexão dos jogadores. Após a queda de 1 jogador, o jogo deverá ser pausado e comunicada a situação ao Admin responsável por esse jogo. A ronda poderá ser recuperada, desde que ainda se encontre nos 60 segundos iniciais e não tenha havido mortes ou bomba plantada.

14. JOGADORES ABANDONAREM ANTES DO FINAL DO JOGO

a. Se 1 jogador abandonar o jogo antes de este acabar, este poderá ser punido pela Organização. Se uma Equipa inteira abandonar o jogo antes de este acabar esta poderá ser punida com default nesse mesmo jogo.

15. OVERTIME

a. Se for necessário disputar mais rondas do que as 30 estabelecidas, o formato utilizado será Mr3 em que cada equipa iniciará com 10.000\$.

16. APOSTAS OU RESULTADOS COMBINADOS

a. Jogadores/Manager/Coach/Organizações não podem envolver-se em apostas contra si mesmos ou facilitar qualquer tipo de resultado para que outros tirem proveito disso. A AlienTech Esports irá banir todos os envolvidos nestas práticas.

17. MATERIAL DA ALIENTECH ESPORTS

a. Caso um Jogador por mau uso deteriore o material da AlienTech Esports este será responsabilizado, sendo o Jogador/Organização responsáveis por tal ato.

b. Caso o jogador rejeite a usar o material obrigatório disponibilizado pela a AlienTech Esports, como por exemplo os Headsets Abafadores, a equipa será expulsa do Torneio.

18. CHEATS

a. Os jogadores não podem usar auxiliares extrajogo. Se for provado o uso destes auxiliares, o envolvido será banido de todos os Torneios que a AlienTech Esports venha a realizar.

19. JOGAR EM CONTAS DIFERENTES

a. Os jogadores estão expressamente proibidos de jogar na conta de outros jogadores durante as Ligas/Torneios da AlienTech Esports. Caso seja comprovado que 1 jogador de uma equipa jogou na conta de outro jogador nas Ligas/Torneios da AlienTech Esports este será suspenso durante 1 ano de todos os nossos eventos.

20. STREAM

a. **Qualificador Online** – Todas as Equipas são convidadas a realizar Stream dos seus Jogos. Caso a Stream seja realizada por um Jogador aconselhamos o uso de 90 Segundos de delay.

b. **Fase Lan** – Nesta Fase haverá Stream Oficial da Organização no Local.

21. CONCLUSÃO

a. Após lidas e analisadas estas regras, e caso ainda surjam dúvidas, deverão contactar um Admin da Liga para que sejam totalmente esclarecidas.