

JUBS

JOINVILLE

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

1. A competição de Counter Strike Global Offensive será realizada de acordo com este Regulamento. Todos os(as) 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.

2. É permitida a inscrição de até 2 equipes por FUE;

REGRAS GERAIS

3. AS EQUIPES/ESTUDANTES ATLETAS DEVEM:

- 3.1.** Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Informe/Regulamento Geral (que será publicado posteriormente) da competição;
- 3.2.** Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade;
- 3.3.** Ter uma conta Steam válida;
 - a) A conta deve ser única sendo vedado nomes vulgares, ofensivos e discriminatórios;
- 3.4.** Jogar em suas contas não sendo permitido que outras pessoas joguem na conta do mesmo;
- 3.5.** Só é permitido que um(a) estudante atleta represente uma única instituição de ensino superior, ou seja, fica vedado que o(a) mesmo jogue em duas equipes distintas;
- 3.6.** A equipe só pode ser formada por jogadores da mesma instituição de ensino superior (IES);
- 3.7.** Conhecer as regras e configurações de jogo em sua totalidade;

REGRAS ESPECÍFICAS

4. A COMPETIÇÃO SERÁ REALIZADA NA CATEGORIA CONFORME DESCRITO ABAIXO:

- 4.1.** Equipe, podendo ser mista ou não;
- 4.2.** Cada equipe deverá ter 5 componentes titulares, e pode ter no máximo 2 reservas (apenas na fase on-line) obedecendo às informações descritas no Regulamento Geral da competição;
- 4.3.** Todos os jogadores participantes devem ter conta válida e estar na mesma equipe na plataforma indicada pelo Operador de liga;
- 4.4.** A plataforma 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;



JUBS

JOINVILLE

5. DAS ETAPAS E FASES DA COMPETIÇÃO:

- 5.1. A competição **JUBs Joinville 2023 eSports** é dividida em 2 etapas:
- 5.2. JUBs Joinville 2023 - Etapa on-line eSports: sendo está dividida em 2 fases
 - a) Fase *JUBs Ranking Nacional*;
 - b) Fase *DESAFIANTES*;
- 5.3. JUBs Joinville 2023 – Etapa eSports Final Eight Presencial.

6. DO JUBS JOINVILLE eSports ETAPA ON-LINE:

- 6.1. *Fase JUBs Ranking Nacional*;
 - a) O balizamento dos confrontos segue o ranking do **JUBs Brasília 2022**;
 - b) Equipes sem ranking prévio serão distribuídas de maneira aleatória;
 - c) Chaveamento em formato dupla eliminação em partidas melhor de 3 (MD3);
 - d) As 16 melhores equipes se classificam para a etapa *DESAFIANTES*
- 6.2. *Fase DESAFIANTES*;
 - a) Formato suíço em 5 rodadas;
 - b) As equipes jogam contra adversários de desempenho W-L idêntico;
 - c) As equipes não devem enfrentar o mesmo adversário duas vezes na mesma fase, se possível;
 - d) O balizamento dos confrontos segue o Ranking do *JUBs Brasília 2022*;
 - e) Equipes sem Ranking prévio serão distribuídas de maneira aleatória;
- 6.3. Todos os confrontos de eliminação e classificação devem ser disputados em melhor-de-três (MD3);
 - a) Equipes com 3 derrotas em séries estarão eliminadas;
 - b) Equipes com 3 vitórias séries estarão classificadas;
- 6.4. Todos os demais confrontos devem ser disputados em melhor-de-um (MD1);
- 6.5. Equipes da mesma FUE serão obrigadas a se enfrentar em confrontos classificatórios desde que ambos tenha desempenho W-L idêntico;
- 6.6. Se a equipe de um determinado estado garantir classificação para a etapa *presencial*, a outra equipe do mesmo estado estará automaticamente desclassificada;



JUBS

JOINVILLE

6.7. As 8 melhores equipes se classificam para a etapa **FINAL EIGHT PRESENCIAL**;

- a) É de responsabilidade do(a) estudante atleta a integridade dos seus equipamentos, sendo assim, o funcionamento do seu computador, estabilidade de conexão, atualização do jogo;
- b) A escalação oficial (“time base”) de uma equipe são os 5 (cinco) jogadores que participaram 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;

6.8. O cronograma da etapa online será conforme descrito na tabela abaixo:

CRONOGRAMA	01 a 30 de junho					
	26/mai	03/jun	08/jun	17/jun	22/jun	27/jun
Counter Strike GO	RI	C	C	C	C	C

LEGENDA: RI – Reunião Informativa / C – Classificatória

- a) Um novo formato poderá ser apresentado na Reunião Informativa para se adequar a quantidade de equipes participantes;

6.9. DO JUBs JOINVILLE 2023 - eSports FINAL EIGHT PRESENCIAL:

- a) Conforme Informe/Regulamento Geral (a ser publicado posteriormente), só será permitida a classificação de 1 equipe de cada FUE para a etapa **FINAL EIGHT PRESENCIAL**;
- b) Nesta etapa, os estudantes atletas deverão estar devidamente uniformizados conforme Regulamento Geral da competição;
- c) O formato da etapa presencial será apresentado em nova Reunião Informativa desta etapa.
- d) Os estudantes atletas que apresentarem-se fora dos padrões de uniformes estabelecidos no Regulamento Geral serão impedidos de competir e um relatório será encaminhado à Comissão Disciplinar para eventuais sanções.

7. DOS PROCEDIMENTOS DE JOGOS:

- 7.1.** O horário das partidas estará disponível nos Boletins Esportivos da modalidade, bem como no grupo de WhatsApp da modalidade contendo um representante de cada equipe, no caso, o(a) capitão(ã);
- 7.2.** Os(as) estudantes atletas deverão estar online com ao menos 30 minutos de antecedência ao horário previsto para a partida. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso um



JUBS

JOINVILLE

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

7.3. Limite de tempo para liberar o servidor:

- a) 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, a equipe adversária poderá solicitar o WO (1x0) chamando um administrador;
- b) Caso a solicitação seja feita após a equipe prosseguir com os vetos ou liberar o servidor no limite do tempo, ela não será aceita;
- c) Não será aplicado o WO se a equipe realizar o veto nos últimos segundos e solicitar o WO para o adversário;

7.4. Limite de tempo para entrar no servidor:

- a) A equipe deve entrar com no mínimo 4 jogadores na partida e iniciar dentro de até 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;
- b) Se a equipe não iniciar dentro do prazo estipulado, o administrador deve ser chamado para verificar o motivo, se necessário o WO será aplicado;
- c) O Report deve ser realizado no momento do ocorrido, não será aceito Report ao final da partida;

7.5. É permitido que o 5º (quinto) jogador entre no servidor após o início da partida;

7.6. Em caso de desconexão de algum jogador, é permitido que um jogador reserva pré cadastrado entre na partida. Após a entrada do jogador reserva, o jogador desconectado só poderá retornar no mapa seguinte;

7.7. 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;

7.8. O Coordenação de Modalidade 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;

7.9. Serão divulgadas as tabelas de pontuações após a finalização das partidas por meio dos



JUBS

JOINVILLE

Boletins Esportivos da modalidade;

7.10. Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos Boletins Esportivos da competição;

8. DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO ESPECÍFICAS DA MODALIDADE:

8.1. Os vetos devem ser realizados dentro do servidor da partida.

8.2. Mapas:

- a) Inferno;
- b) Nuke;
- c) Mirage;
- d) Vertigo;
- e) Overpass;
- f) Anubis;
- g) Ancient;

8.3. A lista de mapas pode ser atualizada pelo operador de liga para se adequar a rotação competitiva da VALVE;

8.4. O Operador de liga deve anunciar a mudança em tempo que considere justo;

8.5. Partidas melhor-de-1 (MD1):

- a) Equipe A veta um mapa;
- b) Equipe B veta um mapa;
- c) Equipe A veta um mapa;
- d) Equipe B veta um mapa;
- e) Equipe A veta um mapa;
- f) Equipe B veta um mapa;
- g) Será jogado o mapa restante. O lado de início será decidido em disputa de round faca;

8.6. Partidas melhor-de-3 (MD3):



**20
23**

JUBS

JOINVILLE

- a) Equipe A veta um mapa;
- b) Equipe B veta um mapa;
- c) Equipe A escolhe um mapa (Equipe B escolhe o lado que começa);
- d) Equipe B escolhe um mapa (Equipe A escolhe o lado que começa);
- e) Equipe A veta um mapa;
- f) Equipe B veta um mapa;
- g) Em caso de empate, será utilizado o mapa restante para a terceira partida. O lado de início será decidido em disputa de round faca;

8.7. Uso do pause:

- a) Quando necessário, a equipe deve utilizar o comando “!tec” para uso do pause técnico e “!pause” para uso do pause tático;
- b) O capitão deve anunciar a razão do pause para o Árbitro da partida e para a equipe adversária no chat;
- c) É permitido o uso de até 4 pauses táticos de até 30 segundos por equipe;
- d) É permitido o uso de apenas 1 pause técnico de até 10 minutos por mapa para cada equipe;
- e) Caso a equipe abuse da função pause, o administrador deverá ser chamado durante o jogo. Reclamações posteriores não serão aceitas;

8.8. Uso de Bugs e Glitches:

- a) 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 WO;

8.9. Uso de skins de Agentes:

- a) O uso de skins de Agentes não será permitido, em caso de quebra dessa regra, o time em que o jogador fizer o uso será advertido. Em caso de reincidência, a equipe perderá o mapa em questão;

8.10. POV:

- a) O jogador não é obrigado a gravar POV, acusações de cheating serão analisadas pela demo da partida;

9. DO CÓDIGO DE CONDUTA:

- 9.1. Todos os participantes do evento concordam em se comportar de maneira adequada e



JUBS

JOINVILLE

respeitosa em relação aos outros. Ofensas ou agressões a qualquer participante ou aos organizadores do evento acarretará em punição direta à equipe infratora;

9.2. O administrador deve ser chamado no chat do Discord/TeamSpeak no momento do ocorrido.

O caso será analisado no mesmo instante ou caso o Operador de Liga solicite, a partida deverá acontecer até final e decidirá a punição após o término da mesma;

9.3. Demos e Replays:

a) A CBDU se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todas as demos dos jogos realizados;

b) Caso existam problemas com as demos da partida, a CBDU se compromete a fazer o possível para recuperação das mesmas. Partidas não finalizadas não possuem Demos;

9.4. Cheating e Fraude:

a) Todas as denúncias devem ser enviadas para esports.cbdu@gmail.com em até 3h00min após o término da partida. Está será encaminhada ao STJDU (Superior Tribunal de Justiça Desportiva Universitário) que avaliará o caso. Denúncias enviadas após o prazo estipulado não serão consideradas.

b) Ao se inscrever na competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

9.5. Falha no sistema e servidores:

a) Caso haja alguma falha no sistema, as equipes devem parar a partida usando o “Pause Técnico” e informar ao administrador da competição por meio do Discord/TeamSpeak da competição para que seja decidido o que será feito;

b) Quando uma partida parar, o administrador tentará restaurar o último round disponível da partida, caso não seja possível a partida deverá continuar independente do resultado atual;

9.6. Queda do servidor:

a) 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;

9.7. Backups durante a partida por motivos externos:

a) Será realizado o backup somente se o jogador cair durante o freeze time. A equipe deve aplicar o pause técnico antes do início do round, após isso, mesmo que jogadores travem ou



JUBS

JOINVILLE

caiam durante o round não será realizado backup;

b) O administrador deverá ser chamado no chat do Discord/TeamSpeak para realizar o backup;

9.8. Atualização de versão do Counter Strike:

a) 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;

b) Na hipótese de um jogador sair do servidor durante uma atualização será responsabilidade das equipes usarem o comando "!tech" na partida, saírem do servidor e comunicar um administrador para que a partida seja restaurada após a atualização do servidor;

9.9. Desistência da equipe:

a) 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;

b) Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do campeonato, esta decisão não poderá ser revertida;

10. DISPOSIÇÕES GERAIS:

10.1. Atitudes anti-desportivas serão passíveis de penalidades, que ficarão à critério dos operadores de liga da coordenação da modalidade Counter Strike Global Offensive do **JUBs Joinville 2023**;

10.2. A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão na etapa online;

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

