



Fundação Municipal Centro Universitário da Cidade de União da Vitória
Centro Universitário de União da Vitória

CAMPEONATO DE COUNTER-STRIKE

Versão do Jogo: Counter-Strike™ 1.6

Máximo de Competidores: 12 times

Jogadores por Time: 5 jogadores

INSCRIÇÕES

1. A inscrição deve ser feita da seguinte maneira até o dia 28/06/2018:
 - Pelos telefones: (42) 9 9165-7714 ou (42) 9 9901-8510, informando o nome do time e o nome dos integrantes do time, junto com o número do RG, idade e telefone;
 - No CPD do Centro Universitário de União da Vitória - UNIUV;
 - Preenchendo o formulário online: <https://goo.gl/forms/UmgPCkAgndiu1XiE2>
2. Cada time pode ser composto de no máximo 6 integrantes, sendo um deles o técnico e no mínimo 5 jogadores. É possível realizar substituição de 1 jogador pelo técnico durante a partida apenas no halftime, ou seja, após os primeiros 15 rounds forem jogados.
3. Ao se inscrever os competidores consentem que aceitam este regulamento.
4. Todas as inscrições estão sujeitas a verificação. Se houverem informações falsas, incorretas ou duplicadas, os inscritos podem ser desqualificados.
5. Uma taxa de R\$15 é cobrada por integrante ou 2 litros de água de côco que serão destinados para a Rede Feminina de Combate ao Câncer - Casa Bebel.
6. Após o registro pelo telefone o time deverá confirmar sua participação com o pagamento da inscrição como citado no item acima. Apenas esta taxa será cobrada, sendo os jogadores responsáveis pelo seu registro e pagamento que deve ser efetuado no CPD da UNIUV.
7. Um time só é considerado confirmado após pagar sua taxa de inscrição.
8. Os primeiros 12 times a realizarem a inscrição e efetuarem o pagamento serão contatados pela organização, caso não haja resposta em algum deles os times subsequentes serão contatados até que fechem os doze times.
9. O campeonato acontecerá em dois sábados diferentes, começando as 08:00h até as 18:00h com intervalo de 01:30h para almoço. A primeira fase no dia 30/06/2018, onde acontecerá a fase de grupos. No dia 07/07/2018 irá ocorrer a semifinal e final do campeonato, definindo o campeão, segundo e terceiro lugar.



Fundação Municipal Centro Universitário da Cidade de União da Vitória
Centro Universitário de União da Vitória

ESTRUTURA DO TORNEIO

1. Os 12 times serão divididos entre 4 chaves, onde cada time irá jogar contra todos dentro de sua chave. Os dois times que obtiverem o maior número de vitórias dentro de seu grupo, seguirá para as eliminatórias.
2. Existirá uma fase de grupos até sobrarem oito times, seguindo então para o mata-mata, onde será definido o campeão.
3. As partidas serão no formato MD1 (melhor de um) até a semifinal, seguindo então para MD3 (melhor de três).

PREMIAÇÕES

1. Campeão:
 - Troféu
 - Medalhas
2. Segundo e terceiro lugar:
 - Medalhas

Ambas as premiações serão produzidas utilizando uma impressora 3D. Tanto o troféu, como a medalha, serão relacionadas ao Counter Strike.

REGRAS DAS PARTIDAS

1. Os mapas serão decididos por eliminação. Os capitães dos dois times terão a oportunidade de vetar dois mapas, os mapas vetados não estarão disponíveis para essa disputa e o mapa restante será o mapa da partida. Em caso de MD3, apenas dois mapas serão vetados.
2. Os mapas são definidos pela organização, e mudam a cada rodada do torneio. Os seguintes mapas serão usados:
 - de_dust2
 - de_inferno
 - de_nuke
 - de_train
 - de_aztec
3. O primeiro time a realizar 16 pontos, vence.
4. Cada time joga 15 rounds no papel de Contra-Terrorista e outros 15 como Terrorista ou até totalizar 16 pontos.



Fundação Municipal Centro Universitário da Cidade de União da Vitória
Centro Universitário de União da Vitória

5. Em caso de empate, será realizado uma prorrogação, onde cada time joga 3 rounds como Contra-Terrorista e 3 como Terrorista, totalizando 6 rounds, com o valor inicial de \$10000. Aquele que conseguir fazer 4 pontos primeiro, vence.
6. Competidores precisam ser pontuais ao horário de suas partidas, uma tolerância de 5 minutos será dada antes de ser declarado o W.O.
7. O horário previsto para a partida simboliza o início da mesma, não o horário que o competidor deve se apresentar, a apresentação na área de torneio deve acontecer no máximo 15 minutos antes do horário da partida.
8. Lembre-se que é um horário previsto, ou seja, as partidas podem começar adiantadas ou atrasadas.
9. Existirá um intervalo de 10 minutos entre as partidas para realizar a troca e preparação de periféricos, questões de sensibilidade e mira dentro do jogo.

CONFIGURAÇÕES DOS COMPUTADORES DE TORNEIO

1. Os competidores podem utilizar teclados, mouse, mousepad e outros dispositivos de controle próprios.
2. Teclados e mouses padrões serão disponibilizados para os competidores que não trouxerem seus próprios.
3. Competidores devem trazer seus próprios Fones de Ouvido, caixas de som não serão permitidas.
4. Instalação de Drivers são de total responsabilidade dos jogadores.
5. Configurações de gamma e brilho serão permitidos até o valor de 1.2. Vibração digital pode ser configurada até o valor médio, e somente configuração de cor 32-bits será permitida.
6. Nenhum tipo de arquivo de configuração ou console externo pode ser aberto. Os times estão sujeitos a remoção e desqualificação do torneio.
7. Antes de um competidor sentar no computador de torneio, um fiscal deve verificar irregularidades.

VIOLAÇÃO DAS REGRAS E TRAPAÇA

1. Ao se registrar e participar da competição de Counter-Strike do Centro Universitário de União da Vitória, cada jogador aceita as regras oficiais deste documento. Quebrar alguma das regras aqui presentes é motivo para desqualificação do torneio, sob critério do diretor do torneio.
2. O uso de técnicas para realizar o travamento intencional do software, modificação ilegal de componentes de hardware ou das configurações do software, resultará na desclassificação imediata do torneio.



Fundação Municipal Centro Universitário da Cidade de União da Vitória
Centro Universitário de União da Vitória

3. O diretor de torneio reserva-se no direito de cancelar ou modificar as regras do mesmo se houver algum engano, falhas técnicas ou qualquer outro fator além do controle razoável podendo danificar a integridade do torneio.
4. O uso de toda forma de Cheat, incluindo - mas não limitando - a de flooding do usuário, restarts, máquinas que deixam de funcionar, etc., resultará na eliminação imediata do concorrente e ou da equipe.
5. Todo jogador ou equipe que tentar usar QUALQUER façanha irregular (entenda-se bugs, cheats, etc.) em um mapa, imediatamente será desclassificado e poderá ser removido do evento. Se você tiver uma pergunta a respeito de uma tática particular, converse antes com um juiz ou diretor do torneio antes do início da partida.

INFORMAÇÕES SOBRE A TABELA DO CAMPEONATO

<https://goo.gl/7s5mKi>



Fundação Municipal Centro Universitário da Cidade de União da Vitória
Centro Universitário de União da Vitória

CONFIGURAÇÕES DOS SERVIDORES

```
mp_autokick 0
mp_autocrosshair 0
mp_autoteambalance 0
mp_buytime 0.25
mp_consistency 1
mp_c4timer 35
mp_fadetoblack
mp_flashlight 1
mp_forcechasecam 2
mp_forcecamera 2
mp_footsteps 1
mp_freezetime 5
mp_friendlyfire 1
mp_hostagepenalty 0
mp_limitteams 10
mp_logecho 1
mp_logdetail 3
mp_logfile 1
mp_logmessages 1
mp_maxrounds 30
mp_friendly_grenade_damage 1
mp_halftime 1
mp_winlimit 16
mp_playerid 0
mp_roundtime 1.90
mp_timelimit 0
mp_tkpunish 0
sv_aim 0
sv_airaccelerate 10
sv_aimove 1
sv_allowdownload 0
sv_allowupload 0
sv_alltalk 0
sv_cheats 0
sv_clienttrace 1
sv_clipmode 0
sv_friction 4
sv_gravity 800
sv_lan_rate 25000
sv_maxrate 25000
sv_maxspeed 320
sv_maxunlag 0.5
sv_maxupdaterate 101
sv_minupdaterate 100
sv_minrate 25000
sv_proxies 1
sv_send_logos 1
sv_send_resources 1
sv_stepsize 18
sv_stopspeed 75
sv_unlag 1
sv_voiceenable 1
sv_unlagsamples 1
sv_unlagpush 0
sys_ticrate 10000
allow_spectators 1
decalfrequency 60
edgefriction 2
host_framerate 0
log on
pausable 0
sv_lan 1
```