

REGULAMENTO

O **torneio Loulé Game Fest - CS:GO** é uma competição de desportos eletrónicos na modalidade Counter Strike: Global Offensive, realizado apenas em regime presencial. A Primeira fase será no FaroWest e a data da fase final será dia 09 de Dezembro, 2017.

INSCRIÇÕES E PAGAMENTO

Para realizar a inscrição no torneio, cada equipa deverá preencher o seguinte formulário:

<https://goo.gl/forms/NPDK63VaCpZhQKWQ2>

O registo da equipa ficará a cargo de um responsável. Devem ser preenchidos todos os dados obrigatórios. A inscrição só estará concluída com o pagamento da mesma no valor de 25€ por equipa.

IMPORTANTE:

- Só são consideradas confirmadas, as entradas com o pagamento efetuado.
- Todos os pagamentos deverão ser efetuados antes do dia do torneio.
- Pagamentos no dia do torneio terão uma penalização de 1€ por pessoa no valor da inscrição.

Serão consideradas as primeiras 16 equipas a ser confirmadas.

MÉTODO DE PAGAMENTO

1. IBAN PT50 0010 0000 5420 9640 0019 1
2. Localmente no estabelecimento

Em caso de pagamento por transferência bancária é necessário o envio de um comprovativo para farowest.pt@gmail.com com a informação a que equipa corresponde.



PRÉMIOS

Os prémios dependerão do número de inscrições e terá o valor de $\frac{2}{3}$ (dois terços) do valor das inscrições. Deste valor 75% será para o **1º Lugar** e 25% será para o **2º Lugar**.

Para um número de 16 equipas inscritas o **1º Lugar** será de 200€ e o **2º Lugar** de 67€.

Serão também atribuídas horas de Jogo por cada elemento da equipa.

1º Lugar: 2H de jogo por jogador

2º Lugar: 1H de jogo por jogador

Os prémios estão sujeitos a alteração e caberá à organização do torneio a decisão final de quais os prémios a atribuir.

Os prémios têm validade de um mês.

O torneio vai ser composto por 4 Grupos de 4 Equipas, disputado em BO1, das quais duas (a que obtiver melhor classificação no seu grupo) passará à fase seguinte (quartos de final).

A Fase de Grupos será feita no FaroWest a 19 de Novembro.

Check in obrigatório:

Grupo A

Entre as 9:00 e as 9:15 horas.

Grupo B

Entre as 11:45 e as 12:15 horas.

Grupo C

Entre as 14:45 e as 15:15 horas.

Grupo D

Entre as 17:45 e as 18:15 horas.

DESENVOLVER O TORNEIO



FASE DE GRUPOS

Grupo A

1ª Ronda: 09:30
2ª Ronda: 10:30
3ª Ronda: 11:30

Grupo B

1ª Ronda: 12:30
2ª Ronda: 13:30
3ª Ronda: 14:30

Grupo C

1ª Ronda: 15:30
2ª Ronda: 16:30
3ª Ronda: 17:30

Grupo D

1ª Ronda: 18:30
2ª Ronda: 19:30
3ª Ronda: 20:30

FASE FINAL

A Fase Final será feita no Loulé Game Fest a 9 de Dezembro.

Horário:

Quartos de final

1º Quarto de final	10:30
2º Quarto de final	11:30
3º Quarto de final	12:30
4º Quarto de final	13:30

Semi-finais

1ª Semi-final	14:30
2ª Semi final	15:30

Final	16:30
--------------	--------------

Entrega de prémios	19:00
--------------------	-------

Os grupos serão jogados em formato BO1 no qual:

Cada vitória equivale a 3 Pontos;
Cada derrota equivale a 0 Pontos;

Os quartos de final serão disputados em formato BO1



REGRAS

A semifinal será disputada em formato BO1

A final será disputada em formato BO1.

As equipas são constituídas no mínimo por 5 jogadores.

São permitidos 2 jogadores de substituição que têm de ser inscritos com a equipa.

Cada jogador apenas poderá estar inscrito e jogar por uma equipa.

Cada equipa é obrigada a apresentar um representante /capitã.

O capitão deve ser comunicado aquando da inscrição.

O capitão terá funções de porta-voz da equipa e só ele se poderá dirigir aos responsáveis pela organização.

O número máximo de equipas permitido é 8.

Caso o limite máximo de equipas inscritas seja atingido, será dada prioridade às 8 primeiras que efetuem o pagamento.

A prioridade é dada pela data e hora dos pagamentos.

Os mapas jogados serão Inferno, Train, Mirage, Nuke , Cobblestone, Overpass e Cache.

A escolha dos mapas será definido por processo de ban pelos capitães de equipa antes de cada jogo (será por ban à vez até sobrar um mapa).

Cada jogo é à melhor de 30 rondas.

Serão usadas as configurações normalmente usadas pelos torneios da ESL.

CONFIGURAÇÕES E MAPAS



DURANTE O JOGO

É feita ronda de faca para decidir o lado em que cada equipa joga.

Se existir uma falha no servidor antes de três rondas serem concluídas (num lado, CT ou T), o servidor deve ser reiniciado e pontuação será redefinido para 0-0.

Se o servidor falhar após a terceira ronda ter sido completada, o lado deve ser reiniciado com startmoney 2000 e o resultado será contado a partir da última ronda finalizada.

O dinheiro inicial é definido para 2000 e a equipa que perdeu na última ronda mata-se usando o comando de "kill" na consola. Essa ronda não conta. O lado continua com a ronda seguinte. (a não ser que seja possível o backup da ronda).

Se um jogador cair do servidor antes da primeira morte acontecer na primeira ronda, o jogo será reiniciado.

Se um jogador cair depois da primeira morte acontecer o jogo deverá ser pausado no final da ronda actual. (a não ser que seja possível o backup da ronda).

BUGS E ACÇÕES PROIBIDAS

Colocar a bomba de uma forma que não pode ser alcançada é proibido. Lugares que podem ser alcançados com a ajuda de um companheiro de equipa são permitidos. Violar essa regra resultará na derrota da equipa.

Subida com a ajuda de companheiros de equipa é, em geral permitido. Não permitido são posições onde texturas desaparecem em paredes ou chão através de um movimento especial (por exemplo, um salto).

Boost através de paredes, tectos ou chão, pixels invisíveis ou superfícies, sky walking, map swimming, floating e sharking são todos proibidos.

Lançar granadas dentro de paredes não é permitido. Jogá-las por cima dos telhados e paredes é permitido.



Suicídio pela consola, a fim de encurtar o tempo de ronda é estritamente proibido.

O uso de bugs não é permitido. Se um bug que não está listado for usado, um responsável do torneio irá decidir se uma penalidade é necessária.

DESEMPATE

Em caso de empate, este é feito da seguinte forma:

1º - Passa à fase seguinte quem tiver mais pontos

2º - Confronto direto (caso as equipas terminam com os mesmos pontos, passa a que tiver ganho o jogo entre elas)

3º - Diferença de rondas;

4º - Número de rondas ganhas.

GERAL

A organização é soberana nas suas decisões. Qualquer falta de respeito ou ofensa, quer para com a organização, quer para com um dos participantes da competição, poderá ser sancionada com a exclusão da equipa do torneio.

A organização pode adicionar ou modificar regras na existência de alguma situação não prevista. As equipas deverão ter em conta este ponto pois é **IMPORTANTE**, a decisão dos administradores do torneio deverá ser sempre respeitada e aceite.

Se por algum motivo não for possível a conclusão do evento (problemas nos servidores, problemas com o equipamento da organização, falhas na ligação ou na luz, etc) o torneio será terminado on-line.



NORMAS DE ATUAÇÃO

Qualquer ato de sabotagem, exploit/cheat do jogo e adulteração de resultados, com o intuito de ganhar vantagem sobre a equipa adversária, resulta na imediata expulsão da equipa infratora do torneio.

Os participantes devem jogar nos 20 computadores e monitores disponibilizados pelo FaroWest para o efeito. Os participantes poderão levar os seus periféricos.

Para que seja possível cumprir os horários mencionados, as equipas deverão estar presentes no mínimo 15m antes para poderem preparar cada jogo.

Todos os participantes deverão cumprir as normas e indicações que sejam estabelecidas/definidas pela organização.

1. É proibido introduzir e/ou consumir qualquer tipo de estupefaciente;
2. É proibido tentar sabotar o equipamento dos restantes participantes;
3. É proibido tentar sabotar a infraestrutura de rede da organização;
4. É proibido disponibilizar software ilegal;
5. É proibido o uso de colunas de som;
6. É obrigatório o uso de auricular ou auscultadores.
7. Qualquer dano provocado será punível com o pagamento do valor correspondente à sua reposição integral;
8. A organização não se responsabiliza por qualquer material desaparecido ou extraviado;
9. Qualquer anomalia, distúrbio, ou lesão durante o evento deverá imediatamente ser comunicada à organização;