



# PLAYNESTI

## REGULAMENTO CS:GO

### Prémios

---

- 1º - 1000 euros (Voucher)
- 2º - 500 euros (Voucher)
- 3º - 300 euros (Voucher)
- 4º - 100 euros (Voucher)

Nota: Prémios por equipa

## Regras

---

- Nicknames/in-game alias – Os nicknames, tais como as Steam IDs, têm de ser únicos durante todo o torneio.
- Os jogadores não podem olhar para o monitor dos adversários durante as partidas. A violação desta regra resulta na derrota da partida em disputa ou na desqualificação da equipa, ficando ao critério da organização atribuir uma das penalizações.
- Um jogador que seja desconetado durante uma partida pode voltar a conectar-se à mesma.
- Cada equipa, no ato de inscrição, tem de nomear um capitão. No fim de cada partida disputada, o capitão é responsável por guardar um “PrintScreen” das estatísticas finais de cada partida disputada durante o torneio.
- Cada equipa poderá inscrever 7 elementos (5 iniciais mais 2 substitutos).
- À equipa que faltar algum elemento, e não tiver os dois substitutos inscritos na altura de alguma partida, perderá a partida automaticamente.
- A colocação das equipas nos grupos é aleatória.
- As equipas jogam uma partida contra todas as equipas do seu grupo.
- Em caso de empate, o critério de desempate para decidir quem avança na “upper bracket” é quem venceu o jogo entre as duas equipas. O segundo critério será a diferença de rondas.
- Os prémios acima indicados são atribuídos à equipa, cabendo à mesma fazer a distribuição pelos seus jogadores.
- Pontualidade – Todos os jogos deverão começar à hora prevista. Caso uma equipa não esteja pronta na hora de começar o jogo, será atribuída vitória automática à outra equipa.
- Cada equipa tem direito a 4 pausas de 30 segundos (4x30s), por jogo.

Nota: Cada pausa é dada apenas no intervalo entre rondas.



- Os mapas autorizados serão os seguintes:
  - de\_mirage
  - de\_vertigo
  - de\_nuke
  - de\_inferno
  - de\_overpass
  - de\_dust2
  - de\_train
  
- O veto dos mapas será feito somente pelos capitães das equipas em causa, juntamente com um elemento da administração
  - Veto para BO1:
    - TeamA ban um mapa
    - TeamB ban um mapa
    - TeamA ban um mapa
    - TeamB ban um mapa
    - TeamA ban um mapa
    - TeamB ban um mapa
    - O último mapa que sobrar será o mapa jogado.
  
  - Veto para BO3:
    - TeamA ban um mapa
    - TeamB ban um mapa
    - TeamB pick um mapa (1ºmapa a ser jogado)
    - TeamA pick um mapa (2º mapa a ser jogado)
    - TeamA ban um mapa
    - TeamB ban um mapa
    - O restante mapa será o 3º mapa a ser jogado, se necessário.
  
  - Veto para BO5:
    - TeamA bane um mapa
    - TeamB bane um mapa
    - TeamB escolhe um mapa (1ºmapa a ser jogado)
    - TeamA escolhe um mapa (2º mapa a ser jogado)
    - TeamB escolhe um mapa (3ºmapa a ser jogado)
    - TeamA escolhe um mapa (4ºmapa a ser jogado)
    - O restante mapa será o 5º mapa a ser jogado, se necessário.



- Será feita uma ronda de faca antes do início de cada jogo. A equipa vencedora escolhe o lado.
- É obrigatório todos os jogadores desativarem os skin models.
- Perda de ligação do jogador – Se, no começo de uma partida, um jogador perder a ligação, esta poderá ser recomeçada, de modo a que o resultado da ronda não seja afetado. Este julgamento é feito através do dano infligido nos jogadores. Se algum jogador perder ligação depois de uma morte ou dano infligido, a ronda continuará. **NOTA:** Apenas a direção poderá decidir se o jogo pode, ou não, ser recomeçado. Para tal, é aconselhável contatarem de imediato a direção após o acontecimento.
- Comportamento durante o jogo – Qualquer ato que perturbe, ou desestabilize, o jogador adversário, levará o seu autor a ser alvo de penalização. Em caso de agressão física, o jogador é desclassificado, tendo de abandonar, de imediato, o recinto.
- O abandono do servidor, antes de a partida terminar, é considerado desistência, sendo que a vitória é dada à equipa adversária.
- Número de rondas – Cada jogo terá um máximo de 30 rondas com a duração de 1:55 min a cada ronda.
- A primeira equipa a vencer 16 rondas é considerada a equipa vencedora.
- Uso de bugs/exploits – O uso intencional de bugs/exploits, por parte das equipas, será considerado como conduta imprópria de jogo, pelo que a equipa será desqualificada do torneio.

## Ronda de Warm-up

---

- Será dada uma ronda de aquecimento, para os participantes verificarem se o servidor tem as definições corretas, se o mapa é o correto e para os elementos das equipas selecionarem o lado do qual a sua equipa irá jogar.



**NESTI - Núcleo de Estudantes de Informática**  
E-mail: [nesti@uac.pt](mailto:nesti@uac.pt)  
[www.nesti.uac.pt](http://www.nesti.uac.pt)  
[facebook.com/NESTIUAC](https://facebook.com/NESTIUAC)



**PLAYNESTI**  
[www.playnesti.uac.pt](http://www.playnesti.uac.pt)  
[facebook.com/PLAYNESTI](https://facebook.com/PLAYNESTI)

## Rondas

---

- Definições gerais:
  - Tempo de ronda: 1:55 min
  - Freeze-time: 15 segundos
  - Tempo C4: 40 segundos
  - Rondas jogadas em Overtime: 3 em cada parte
  - Dinheiro no Overtime: \$16.000
- Máximo de 30 rondas, existindo troca de lados ao fim de 15 rondas;
- Lado inicial: A determinação do lado inicial - Terrorist (T) ou Counter-Terrorist (CT) - será determinada de forma aleatória com o objetivo de iniciarem a knife round;
- Empate: Em caso de empate (15-15), haverá o *overtime*, que consistirá em 6 rondas (3T + 3CT). A primeira equipa a vencer 4 rondas ganha o jogo. Em caso de novo empate, o *overtime* será repetido no mesmo sistema de rondas até surgir um vencedor. Cada jogador terá um montante de 16.000 no início do overtime.



## Observações

---

- O NESTI reserva o direito de alterar a informação acima descrita, informando os participantes do torneio pelos seus canais de comunicação, se assim acontecer.
- Os elementos da direção do NESTI terão poder absoluto de decisão, e qualquer incumprimento de uma ordem dada por um destes elementos resultará numa penalização a ser decidida, como pena máxima de desqualificação da equipa.
- Protesto – Todos os protestos/discussões são estritamente confidenciais no que toca aos administradores e o protestante. Os protestos devem ser feitos de modo a não atrasar o progresso do torneio. A direção aconselha à organização de respetivas provas ou ao contacto imediato com um membro da direção, caso haja algum problema que queiram notificar. NOTA: Um protesto deve ser entre um espaço de 10 a 15 minutos após o suposto sucedido, de modo a não causar atraso nos jogos seguintes.
- No caso de um jogador com idade inferior a 18 anos possuir uma autorização parental falsificada, a direção do NESTI não se responsabiliza pelo que possa acontecer ao participante e, caso tome conhecimento desta infração, o jogador será expulso do recinto.

