



PLAYNESTI

REGULAMENTO CS2

Prémios

- 1º - 1000 euros (Voucher na PCBEM)
- 2º - 500 euros (Voucher na PCBEM)
- 3º - 200 euros (Voucher na PCBEM)

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 desconectado 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, é **obrigatório** o capitão enviar para o Discord um “PrintScreen” das estatísticas finais de cada partida disputada durante o torneio.
- Cada equipa poderá inscrever 7 elementos (5 iniciais mais 2 substitutos). Os substitutos não terão lugar para montar o equipamento. Os treinadores são permitidos mas devem ocupar o lugar de um dos 7 possíveis elementos da equipa.
- À equipa que faltar algum elemento, e não tiver os dois substitutos inscritos na altura de alguma partida, após o tempo de tolerância a equipa sofrerá uma derrota.
- 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.
- Cada equipa tem direito a 3 pausas de 30 segundos (3x30s), por jogo.
- Pausas técnicas não têm tempo limite.
- Pontualidade- São dados 10 minutos de tolerância e 15 minutos no primeiro jogo do dia aquando de um atraso. Após este tempo, se a equipa pontual quiser esperar pela equipa adversária, isto tem de ser transmitido a algum membro da STAFF e será tomada uma decisão.



- Os mapas autorizados serão os seguintes:
 - de_mirage
 - de_vertigo
 - de_nuke
 - de_inferno
 - de_overpass
 - de_ancient
 - de_anubis

- 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.
 - TeamA escolhe o lado que quer jogar

 - Veto para BO3:
 - TeamA ban um mapa
 - TeamB ban um mapa
 - TeamB pick um mapa (1º mapa a ser jogado)
 - TeamA escolhe o lado a jogar do 1º mapa.
 - TeamA pick um mapa (2º mapa a ser jogado)
 - TeamB escolhe o lado a jogar do 2º mapa.
 - 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 o lado a jogar do 1º mapa.
 - TeamA escolhe um mapa (2º mapa a ser jogado)
 - TeamB escolhe o lado a jogar do 2º mapa.
 - TeamB escolhe um mapa (3ºmapa a ser jogado)
 - TeamA escolhe o lado a jogar do 3º mapa.
 - TeamA escolhe um mapa (4ºmapa a ser jogado)
 - TeamB escolhe o lado a jogar do 4º mapa.
 - O restante mapa será o 5º mapa a ser jogado, se necessário.



NESTI - Núcleo de Estudantes de Informática
E-mail: nesti@uac.pt
www.nesti.uac.pt
facebook.com/NESTIUAC



PLAYNESTI
www.playnesti.uac.pt
facebook.com/PLAYNESTI

- É obrigatório todos os jogadores desativarem os skins models.
- Perda de ligação do jogador – Se, no começo de uma partida, um jogador perder a ligação, esta poderá ser recomeçada, de modo 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, excluindo casos de problemas de equipamento ou de rede.
- 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
www.nesti.uac.pt
facebook.com/NESTIUAC



PLAYNESTI
www.playnesti.uac.pt
facebook.com/PLAYNESTI

Evento

- Cada jogador deverá levar uma ficha tripla obrigatoriamente.
- Cada jogador apenas pode trazer uma torre ou portátil mais um monitor.
- Cada jogador deverá manter consigo a credencial durante todo o evento.
- Cada jogador pode trazer saco de cama caso pretenda pernoitar no local do evento.

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: \$10.000
- Máximo de 30 rondas, caso haja um empate 12:12, existindo troca de lados.
- Empate: Em caso de empate (12-12), 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 10.000 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.

