

Regras Counter Strike GO

Quem pode participar?

- Todos os participantes inscritos na Lan Esac.

Regras

- Método de competição: 5vs5.
- Não há limite de inscrições de equipas para este torneio.
- O torneio irá realizar-se com fases de grupos e em seguida irá realizar-se por Double Elimination.
- Numero de rondas: 15/side.
- Tempo de Ronda: 1.45 minutos.
- A decisão de sides será efectuada com knife round.
- Cada equipa retira um mapa até sobrar um único mapa. Esse mapa é o mapa que irá ser jogado nessa partida.
- Antes de dar inicio ao torneio, cada capitão deverá fazer um ficheiro em excel com os Nicknames e Steam id's para ser entregue ao STAFF.
- A administração é soberana nas suas decisões.
- Em casos omissos cabe à administração a decisão.
- Se um jogador tiver algum problema que impeça de jogar, é permitido usar a pausa (max. 10min).
- A função da pausa é para ser usada no início da próxima ronda, durante o freeze time. O jogador deverá dizer a razão para a pausa logo a seguir ao jogo pausado. Se nenhuma razão for dada, a equipa adversária poderá tirar a pausa e continuar a jogar.
- A equipa poderá mudar de jogadores antes do jogo começar. Depois do jogo começar não haverá possibilidade de troca de jogadores. Se houver alguma troca de jogadores durante o decorrer da partida, essa equipa receberá derrota por default.
- Um jogador só poderá estar inscrito por uma equipa. A equipa que conter um jogador que estará inscrito também noutra equipa, ambas perdem esse jogador, sendo impossível desse jogador atuar no torneio. Caso esse jogador seja apanhado a jogar por outra equipa que não a sua, essa equipa será desqualificada.
- Todos os prémios deverão entregues no final do torneio, a organização irá definir uma hora para a entrega de prémios e pelo menos 1 elemento da equipa premiada deverá comparecer no pódio, caso não haja ninguém para receber os prémios a organização tem o direito de não fazer a entrega dos prémios a essa equipa.
- Insultos e comportamentos insultuosos são banidos pelo STAFF. Qualquer insulto detetado, a equipa/o jogador será logo desclassificada
- Overtime: No caso de empate no final das 30 rondas, um Overtime será jogar com mp_maxrounds 5 e mp_startmoney 16000. Para começar as equipas ficarão no lado que acabaram de jogar. As equipas irão continuar nos overtimes até sair um vencedor.

Mapas Oficiais

- de_Dust2
- de_Train
- de_Cobblestone
- de_Overpass
- de_Cache
- de_Inferno
- de_Mirage

- O servidor fará registo de todo o jogo a fim de resolver posteriormente protestos de jogo.
- As inscrições irão encerrar 1 hora antes do torneio começar, nessa hora irá haver a reunião com os líderes de cada equipa.
- O resultado dos jogos deve ser entregue no palco ou a alguém do staff, e cada líder de equipa deverá tirar uma printscreen no fim de cada jogo do resultado.
- Caso uma das equipas ache que a outra cometeu alguma irregularidade deverá reportar a situação ao staff.
- As equipas terão um total de 10 minutos para entrar no servidor depois do anúncio do staff, caso uma das equipas não compareça no servidor poderá levar a derrota por default.**

Procedimentos caso algum jogador se desconecte durante um jogo:

- Se um jogador cair antes duma primeira morte na primeira ronda da primeira parte, então a parte será recomeçada. Se um jogador cair depois da primeira morte e ainda não tiver voltado ao jogo, será pausado o jogo no fim da ronda ou início da próxima ronda. Se o jogador não voltar ou não puder ser substituído dentro de 10 minutos depois de a pausa ter começado, a equipa com menos um jogador poderá desistir do jogo ou continuar a jogar ficando essa decisão para o administrador do torneio. Caso aconteça uma mudança de jogador durante um jogo, sem ter caído, a equipa adversária terá que ser notificada previamente da mudança e terá 5 minutos para entrar no jogo. Se depois de 5 minutos ainda não tiver entrado, o jogo continuará. O jogador deverá estar inscrito na equipa.
- Se um jogo for interrompido, por exemplo um servidor cair, dentro das três primeiras rondas, o jogo será recomeçado. Se o jogo for interrompido depois dessas três primeiras rondas, o jogo deverá continuar onde ficou, mudando o mp_startmoney para o resto da parte e deverão continuar a jogar as rondas que faltarem.

Configurações Oficiais dos Servidores

- As configurações dos servidores será da responsabilidade da Lan Esac.
- Todos os servidores deverão ter as configurações oficiais e todos os mapas instalados. Adicionalmente deverão conter VAC enabled e sv_pure 1.

Configuração de Cliente:

Os seguintes comandos não são permitidos nem podem ser alterados:

- cl_bobcycle 0.98 (não pode ser alterado)
- weapon_recoil_model 0 (não pode ser usado)
- mat_hdr_level 0/1/2 (não pode ser usado)
- mat_hdr_enable

Os seguintes comandos não podem estar nas opções de arranque:

- +mat_hdr_level 0/1/2 (não pode ser usado)
- +mat_hdr_level 1/2 (não pode ser usado)

Os seguintes comando estão autorizados, outros para além destes estão proibidos:

- cl_showpos 1
- cl_showfps 1
- cl_showdemooverlay 1/1

Práticas sujeitas a penalidades:

O uso intencional de bugs, erros do jogo ou glitches, serão penalizados pela administração do torneio conforme os administradores assim o decidirem. No warmup esse erros deverão ser verificados. Se o jogo começar com esses erros, considerasse que as equipas aceitaram jogar assim e o jogo irá continuar como previsto. Qualquer protesto será ignorado. Durante o jogo:

Como mover-se pelo ar(pixelbug/pixelwalk) ou por outra parte que não seja a passagem normal. Bomba numa maneira que ninguém consiga ouvir a bomba. A bomba num sítio em que consigas chegar com a ajudar dum colega não faz parte da regra.

Proibido quando essa ação leva o jogador a ver por cima de uma parede ou teto em que não é permitido de acordo com o mapa.

Mover-se por paredes ou teto está estritamente proibido

Plantar a bomba silenciosa está estritamente proibida

Plantar a bomba onde é impossível chegar não é permitido.

Estar em cima dum colega geralmente é permitido.
Usar flashbugs é estritamente proibido.
Atirar granadas por debaixo de parede é proibido.
Map swimming ou floating é proibido.
Pixel walking é proibido (sentar ou estar em pé em margens).
Qualquer forma de scripts é proibida.
Colocar "+duck" no scroll do rato é proibido.

Nota: Se a equipa estiver em mais de um torneio ao mesmo tempo e tenha 2 jogos em simultâneo terá de abdicar de um deles.