



WORTEN  
GAMERINE

# CHALLENGE CS:GO



**REGULAMENTO**

## INFORMAÇÃO GERAL

O OMEN Worten Game Ring Challenge CS:GO é um torneio do jogo de computador CS:GO, organizado pela Hyped, Lda e Gamers Media e que conta com o apoio da OMEN.

Os jogadores deverão ter em consideração que ao inscreverem-se poderão qualificar-se e, consequentemente, terão de participar na grande final que se irá realizar dias 01 e 02 de Agosto de 2020.

### 1. INFORMAÇÃO

#### 1.1. Formato e Datas

##### 1.1.1. Fase de Qualificação #1 (ONLINE) - Qualificador Aberto

Dias 15, 16 e 17 de Julho – Qualificador Aberto Online ( [LINK](#) )

- Dias 15, 16 e 17 de Julho: Das 20:00 Horas às 24:00 Horas\*;

##### 1.1.2. Fase de Qualificação #2 (ONLINE) - Qualificador Aberto

Dias 22, 23 e 24 de Julho – Qualificador Aberto Online ( [LINK](#) )

- Dias 22, 23 e 24 de Julho: Das 20:00 Horas às 24:00 Horas\*;

##### 1.1.3. Fase de Qualificação #3 (ONLINE) - Qualificador Fechado

Dias 25 e 26 de Julho – Qualificador Fechado Online

- Dias 25 e 26 de Julho: Das 14:00 Horas às 20:00 Horas\*;

*FORMATO: Double Elimination. Bo1 - Winners Bracket, Bo3 Lower Bracket - Top 2 de equipas dos dois qualificadores (2 equipas qualificadas em cada qualificador) + 4 equipas convidadas.*

##### 1.1.4. Fase FINAL

Dia 01 e 02 de Agosto - 14h00 às 19h00\*;

*FORMATO: Single Elimination Bo3 - Top 4 de equipas do qualificador fechado.*

#### 1.2. Número de participantes

1.2.1. Fase de Qualificação Aberta: Sem limite de equipas.

1.2.2. Fase de Qualificador Fechado: 8 equipas (2 de cada qualificador aberto + 4 convidadas)

1.2.3. Fase Final: 4 Equipas (Top 4 de equipas do Qualificador Fechado)

#### 1.3. Prize-Pool

A premiação para este torneio será a seguinte:

- 1º Lugar – 3000€
- 2º Lugar – 1250€
- 3º/4º Lugar - 375€

Após término do evento as equipas vencedoras serão contactadas por parte da organização do evento. A entrega dos prémios está sujeita à emissão de fatura/recibo por parte dos jogadores vencedores, acrescido do imposto legal em vigor em Portugal. Após receção da respetiva fatura/recibo os prémios são pagos até 90 dias de calendário a contar dessa data.

#### 1.4. Inscrição

Atenção: A falta de cumprimento de um dos seguintes passos poderá tornar a inscrição da equipa inválida e a impossibilidade de participação no torneio:

- Os jogadores, capitão ou responsável de equipa tem de preencher todas as informações obrigatórias na plataforma do devido qualificador e posteriormente, finalizar a inscrição da equipa na plataforma **FaceIT**, onde deverá realizar o devido check-in para participar.
- Após apuramento nos qualificadores, as 4 equipas poderão ter de se registar num formulário de inscrição que será enviado pela organização. Sendo este registo obrigatório, as mesmas também poderão pedir o endereço de registo através dos contactos de apoio ([discord](#), [email](#), [facebook](#)).
- Qualquer intenção de alteração de registos na plataforma FaceIT (substituir jogadores, novas inscrições, alteração de nickname) será apenas possível antes do início do torneio e terá de ser enviada à administração do torneio.
- Problemas em qualquer das alíneas anteriores deverão ser reportados por [email](#), ou através do [discord](#) de apoio.

\* Horário de referência: Poderá oscilar e/ou ser alterado, consoante o número de inscrições. Os horários são meramente informativos, sendo os jogos realizados ASAP - Uns a seguir aos outros.

## 2. REGRAS GERAIS

### 2.1. Jogadores

São considerados jogadores todos aqueles que fizerem parte de uma equipa do torneio, quer sejam jogadores titulares, quer sejam suplentes. Os jogadores têm o dever de:

- 2.1.1. Comportar-se de forma respeitosa perante o Staff do Torneio, outros jogadores e espectadores, assim como ter uma conduta desportiva e correta durante o torneio.
- 2.1.2. Estar preparados para o começo dos jogos à hora designada para os mesmos.
- 2.1.3. Ter uma conta de CS:GO e FaceIT que lhes possibilite participar no torneio.
- 2.1.4. Um jogador apenas poderá estar inscrito numa equipa.

### 2.2. Equipas

- 2.2.1. Têm de ser composta por pelo menos 5 jogadores.
- 2.2.2. Conter no máximo 2 suplentes (opcional, sob pena de desqualificação da equipa caso esta não tenha 5 jogadores disponíveis registados no torneio - caso queiram inscrever subs, devem-no fazer por email).
- 2.2.3. Poderá ter 1 treinador e 1 analista (opcional e sem penalizações).
- 2.2.4. Mediante aviso à organização, a equipa poderá pré-torneio ou entre pausas do torneio (Após Qualificadores ou antes da Fase Final) apelar os seguintes pontos:
  - 2.2.4.1. Inscrição de jogadores por não ter completado o total de 7, desde que estes não se encontrem a competir no Torneio por outra equipa.
  - 2.2.4.2. Substituir jogadores caso não reflita uma transformação maior que 50% dos jogadores inscritos na equipa.
  - 2.2.4.3. Mudar de nome e imagem\*.

**Nota importante:** O ponto 2.2.4.3 poderá conflitar com a saída de equipas das organizações ou entre organizações. A administração visa proteger mutuamente as equipas e os seus representantes sendo que, por questões de equidade, não aceita nenhuma medida unilateral entre jogadores e organizações.

A nossa decisão transversal entre as duas óticas: jogadores e equipa representativa. \*\*

### 2.3. Capitão de Equipa

- 2.3.1. Todas as equipas têm de definir um capitão que representará a equipa. Este será o responsável por:
- 2.3.2. Fazer a comunicação entre a sua equipa e os membros do Staff.
- 2.3.3. Fazer a comunicação entre a sua equipa e as outras equipas.
- 2.3.4. Transmitir as decisões de equipa em seu nome durante o torneio (como possíveis desistências, anomalias técnicas ou substituição de jogadores).
- 2.3.5. Representar de forma eficaz as opiniões da sua equipa como um todo.

### 2.4. Elegibilidade para participação no torneio

- 2.4.1. As equipas devem conter pelo menos 3 jogadores todos de nacionalidade portuguesa como titulares. Suplentes e titulares podem trocar entre si ao longo do torneio sem nenhum aviso necessário à Administração.
- 2.4.2. É permitida a participação de jogadores estrangeiros nesta competição, desde que não totalizem mais que 40% do line-up da equipa titular (2 jogadores). Jogadores portugueses residentes no estrangeiro terão de enviar os comprovativos da nacionalidade portuguesa através dos meios de contacto mencionados anteriormente, indicando o qualificador em que participam.
- 2.4.3. Não estejam expressamente proibidos de o fazer pela política da VALVE, STEAM ou FACEIT.
- 2.4.4. Não tenham um contrato (temporário ou efetivo) laboral com a VALVE ou a empresa organizadora.
- 2.4.5. Não sejam membros do Staff do torneio.
- 2.4.6. Não sejam menores de 16 anos, recordando que a Valve exige a idade mínima de 18 anos, podendo a todo o tempo ser solicitada autorização do tutor legal.
- 2.4.7. As equipas devem conter pelo menos 5 jogadores. Suplentes e titulares podem trocar entre si ao longo do torneio sem nenhum aviso necessário à Administração.

### 2.5. Condutas de jogo

- 2.5.1. É proibida a utilização de bugs e/ou exploits do jogo de maneira a ter vantagem sob os adversários.
- 2.5.2. É proibida a utilização de qualquer tipo de auxiliares de jogo (hacks).
- 2.5.3. É proibida a account-sharing (Vários utilizadores usarem a mesma conta).
- 2.5.4. As equipas poderão utilizar três (3) timeouts tático, 60 segundos cada, por mapa.

\* Realçamos que será necessário a administração do torneio aprovar o pedido.

\*\* Caso os jogadores representados por uma organização saiam sem o consentimento da mesma ou caso a organização altere o seu plantel de jogadores não cumprindo o ponto 2.2.4.2 poderá a equipa ser desclassificada e/ou perder a slot.

### 3. TORNEIO

#### 3.1. Fase de Qualificação Aberta

- 3.1.1. A fase de qualificação aberta realiza-se no formato Single Elimination Bo1.
- 3.1.2. Uma ronda de faca é feita no início de cada mapa de maneira a ser escolhido o side em que cada equipa começa;
- 3.1.3. É obrigatório o uso do Anti-Cheat da plataforma.
- 3.1.4. Serão qualificadas para o qualificador fechado 4 equipas (2 em cada qualificador).
- 3.1.5. Mapas:  
De\_vertigo; De\_dust2; De\_inferno; De\_nuke; De\_mirage; De\_train; De\_overpass.

#### 3.2. Fase de Qualificação Fechada

- 3.2.1. As regras da fase anterior aplicam-se para esta fase, exceto se em conflito com as anteriores, aplicando as seguintes:
- 3.2.2. A final será com as 4 equipas classificadas nos qualificadores e 4 equipas convidadas.
- 3.2.3. O formato utilizado será de Double Elimination, com Winners Bracket em Bo1 e Lower Bracket em Bo3. Sendo que os jogos que só definam seeding, serão realizados em Bo1 (Ronda 3 e Ronda 4 da Lower)

#### 3.3. Fase Final

- 3.3.1. As regras da fase anterior aplicam-se para esta fase, exceto se em conflito com as anteriores, aplicando as seguintes:
- 3.3.2. A final será com as 4 melhores equipas classificadas do Qualificador Fechado.
- 3.3.3. O formato utilizado será de Single Elimination Bo3, com base no seeding do Qualificador Fechado.

#### 3.4. Map Veto

##### 3.4.1. Para todos os jogos Bo1 (Melhor de 1):

- Equipa iniciante escolhida de forma aleatória;
- Equipa A ban 1 mapa;
- Equipa B ban 1 mapa;
- Equipa A ban 1 mapa;
- Equipa B ban 1 mapa;
- Equipa A ban 1 mapa;
- Equipa B ban 1 mapa;
- O mapa restante servirá como o mapa escolhido para o jogo;

##### 3.4.2. Para todos os jogos Bo3 (Melhor de 3):

- Equipa A ban 1 mapa;
- Equipa B ban 1 mapa;
- Equipa A escolhe 1 mapa, que fica escolhido como 1º mapa;
- Equipa B escolhe 1 mapa, que fica escolhido como 2º mapa;
- Equipa A ban 1 mapa;
- Equipa B ban 1 mapa;
- O mapa restante servirá como 3º mapa, em caso de empate nos dois primeiros;

##### 3.4.3. Definições de servidor

- Ronda de faca é realizada no início de cada mapa onde o vencedor escolhe qual o side que pretende começar o mapa;
- Tempo de ronda = 1.55 minutos;
- Freeze time = 15 segundos;
- Buy-Time = 20 segundos;
- Tempo de bomba = 40 segundos;

##### Definições de Overtime:

- Bo3 (Melhor de 3);
- Dinheiro = 16 000€;
- (...) As restantes configurações encontram-se presentes na plataforma.

## 4. HORÁRIOS

### 4.1. Fase de Qualificação

- 4.1.1. Serão colocados, nos canais oficiais da organização (Discord) e respetiva plataforma do torneio os horários, por ronda, que deverão ser respeitados.
- 4.1.2. Os jogadores deverão apresentar-se 10 minutos antes do horário, na sala de jogo.
- 4.1.3. Caso ambas equipas, e a organização, consintam, poderão começar os jogos um pouco antes do horário sugerido. Em caso de discordância, vigora o horário estipulado e serão dados apenas 10 minutos de tolerância para todos os jogadores estarem preparados para jogar.
- 4.1.4. As equipas devem ter em consideração que os jogos poderão ter de iniciar mais cedo, ou mais tarde, do que a hora estipulada, em virtude dos resultados de jogos anteriores.

### 4.2. Fase Final

- 4.2.1. Os horários previstos e informados às equipas durante os briefings não poderão ser alterados a pedido dos jogadores.
- 4.2.2. Uma equipa deverá estar pronta e com todos os membros disponíveis assim que os administradores comunicarem.
- 4.2.3. As equipas devem ter em consideração que os jogos poderão ter de iniciar mais cedo, ou mais tarde, do que a hora estipulada, em virtude dos resultados de jogos anteriores.

## 5. DESPORTIVISMO

- 5.1. Todos os jogadores devem respeitar as regras aqui descritas e mostrar desportivismo da sua parte durante o torneio.
- 5.2. É expressamente proibido qualquer tipo de comentário/comportamento antidesportivo, racista, xenófobo, ofensivo, etc., que perturbe o bem-estar de qualquer elemento das equipas ou que esteja dotado de intenção de manipular o resultado do jogo. A administração avisa para a sensibilidade desta regra e lembra que este tipo de situação pode levar a desqualificação de uma ou ambas as equipas.
- 5.3. Qualquer comportamento que seja identificado e se insira nas descrições acima mencionadas deve ser gravado através de screenshot e reportado no final do jogo à Administração, independentemente do resultado.

## 6. NOTAS E CONDUTAS

- 6.1. De maneira a poderem comprovar o vosso resultado no devido jogo, sugerimos que tirem uma screenshot no final do jogo, de forma a comprovarem o resultado submetido, se pedido.
- 6.2. Os dados cedidos pelos participantes destinam-se à organização do evento.
- 6.3. Os dados pessoais dos inscritos serão tratados pela organização de acordo com a lei vigente e serão introduzidos num ficheiro de dados de carácter pessoal que constitui propriedade exclusiva da organização.
- 6.4. O participante inscrito aceita e consente a inclusão dos seus dados no ficheiro mencionado.
- 6.5. A inscrição e participação implicam também a cedência, pelo participante, do uso de imagem (fotografia e/ou vídeo) à organização.
- 6.6. A participação no torneio está condicionada pela aceitação dos termos e condições referidas neste regulamento.
- 6.7. A organização reserva-se o direito de alteração dos termos e condições, em qualquer momento e sem aviso prévio.
- 6.8. Qualquer falta de respeito ou ofensa, quer para a organização, quer para um dos adversários, poderá ser sancionada com a exclusão da equipa do torneio.
- 6.9. A organização pode adicionar ou modificar uma regra na existência de situações extra regulamentares.
- 6.10. Todos os direitos de transmissão dos encontros são propriedade da organização. Nenhuma equipa poderá se negar a que os seus jogos sejam transmitidos.
- 6.11. É proibida a transmissão dos jogos dos qualificadores e da final por qualquer entidade, pessoa ou jogador que não a Hyped ou Gamers Media, sem autorização desta. Caso seja identificada uma transmissão não autorizada, a equipa poderá ser penalizada.
- 6.12. Os jogadores e equipas que participam neste torneio aceitam a cedência gratuita de direitos de imagem, logotipos, transmissão e voz à organização.
- 6.13. Todos os direitos de transmissão do torneio pertencem à HP, Hyped e Gamers Media.
- 6.14. A organização é soberana nas suas decisões.

## 7. AVISO

- 7.1. A Administração e a Organização do Torneio reservam para si o direito de alterar e aplicar qualquer nova regra antes e durante a duração do Torneio. Este tipo de ações inclui, mas não estão restringidas a, updates de software, decisões sobre o funcionamento da stream, da competição ou qualquer outra atividade terciária que possa ocorrer organizada pela administração durante a competição. Inclui ainda qualquer tipo de penalização que a organização decida aplicar com base no bom senso e bom funcionamento da competição, mesmo não tendo especificado nem antevisto o problema em questão e a penalidade aplicada. Aos participantes, pedimos que leiam atentamente todo o regulamento e que compreendam que, mais do que regras, este texto serve de linha de orientação para assegurar o fair play e o bom funcionamento do torneio, pelo que, em casos extremos, a organização reserva o direito de se desviar ou aumentar estas regras.
- 7.2. Todo o conteúdo presente neste regulamento é propriedade da Gamers Media e Hyped, Lda, e é protegido pelas leis de direitos autorais. É expressamente proibido a sua cópia, reprodução, difusão, transmissão, utilização, modificação, venda, publicação, distribuição ou qualquer outro uso, na totalidade ou em parte, em qualquer tipo de suporte, fora dos casos previamente e expressamente previstos pela nossa entidade ou sem prévia autorização nossa por escrito. Excetuam-se a esta interdição os usos livres autorizados por lei, nomeadamente o direito de citação, desde que claramente identificada a sua origem.

