



## 19. Counter Strike: Global Offensive | Regras

### 19.1. REGRAS BÁSICAS

- 19.1.1.** Para participar, é imprescindível ter um computador ou notebook, ter o jogo Counter-strike: Global Offensive instalado, número no whatsapp, uma conta no site **Challengermode** e acesso à internet.
- 19.1.2.** Para acessar o torneio é necessário se cadastrar na plataforma [Challengermode](#). Nossa equipe enviará o link do torneio através do Whatsapp do evento.
- 19.1.3.** O torneio ocorrerá no formato de eliminação simples, os jogadores se enfrentam em partidas MD3. Os lados são definidos na própria plataforma.
- 19.1.4.** Cada jogador poderá utilizar o pause (!pause ou .pause) apenas 3 vezes por partida com a duração de 1 minuto.
- 19.1.5.** Não existem restrições quanto a patentes e níveis para os participantes.
- 19.1.6.** É necessário possuir conta STEAM pessoal válida e com Counter Strike: Global Offensive adquirido.
- 19.1.7.** Não será permitido voltar o backup uma vez que o round já tenha iniciado.
- 19.1.8.** A plataforma possui um sistema de backup de round, então caso aconteça algum problema na partida, a Organização utilizará esse sistema, caso a plataforma não permita utilizar, a partida será reiniciada.
- 19.1.9.** O procedimento para conectar no servidor será pela sala de confronto da Challengermode.

### 19.2. Counter Strike: Global Offensive | PLATAFORMA CHALLENGERMODE

- 19.2.1.** Para se fazer o cadastro dentro da plataforma Challengermode, o seu perfil na STEAM precisa ser público.
- 19.2.2.** No momento do cadastro na plataforma, ele poderá vincular a conta da Twitch ou do Discord somente se o email utilizado em uma dessas duas plataformas for igual ao email da Steam, caso contrário não conseguirá conectar a STEAM.
- 19.2.3.** O seu perfil na plataforma Challengermode deve estar público.



**19.2.4.** O email de cadastro na plataforma, deve ser o mesmo utilizado na STEAM.

### **19.3. Counter Strike: Global Offensive | FORMATO E FASES**

**19.3.1. Modo de jogo:** 1 vs 1 (um contra um).

**19.3.2. Partidas:** Partida única (MD3) - Os jogadores jogam 3 (três) partidas e é declarado vencedor o jogador que vencer 2 (duas).

**19.3.3. Modo de jogo:** Aim Standard

**19.3.4. Número máximo de rounds:** 18 rounds

**19.3.5. Mapa:** aim-map

**19.3.6. CRITÉRIO DE DESEMPATE:** Caso houver empate em uma partida o mesmo entrará em overtime de forma automática.

**19.3.7.** Será utilizado um sistema de chave mata-mata que será gerado de forma automática e aleatória pela plataforma Challengermode, a tabela poderá ser acessada pelo link: [coopsportesdigital.com.br](http://coopsportesdigital.com.br) após as inscrições.

**19.3.8. FASE Qualificatórias:** As partidas serão agendadas via Whatsapp dentro das datas das Qualificatórias de acordo com o item 4.2 deste regulamento.

**19.3.9. FASE FINAL:** A etapa final será presencial com data e horário de acordo com o item 4.2 deste regulamento.

**19.3.10.** Os quatro jogadores mais bem classificados da modalidade terão que estar presentes na etapa final presencial impreterivelmente, em caso de indisponibilidade, será chamado o próximo jogador mais bem classificado.

**19.3.11. Criação de partidas:** A plataforma ChallengerMode criará a tabela de confrontos de forma totalmente automática, assim que definida é dever do jogador combinar um horário para a realização do jogo dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organização, que será informado através do grupo de whatsapp e site do torneio. Após a combinação do horário do confronto, devem informar a Organização para a configuração da partida na plataforma ChallengerMode

**19.3.11.1.** Em caso de indisponibilidade para a realização do confronto dentro do prazo de cada fase estipulado pela Organização, será aplicado o W.O para o jogador





que não tiver disponibilidade, não prejudicando assim o jogador que estiver realizando tentativas para o acontecimento da partida.

- 19.3.11.2.** Em caso de os jogadores terem combinado um horário para o confronto e um jogador descumprir este horário, será aplicado o W.O, não prejudicando assim o jogador que estiver realizando tentativas para o acontecimento da partida.
- 19.3.11.3.** A comprovação dos itens 19.3.11.1 e 19.3.11.2 deverá ser formalizada para a Organização, através de Prints, comprovando assim as tentativas do acontecimento da partida.
- 19.3.11.4.** Caso haja descumprimento das regras acima, em caso de excepcionalidades, cabe à Organização verificar a justificativa, para tomar a decisão.



Sistema **Ocemg**  
FECOOP SULENE | OCEMG | SESCOOP/MG

somos **coop**