

Regras Counter-Strike® 1.6

- 1) Estar com o time inteiro pronto no local do torneio ao menos meia hora antes do horário dos jogos conforme tabela previamente publicada (caso tenha sido).
- 2) O jogo começará com no máximo 15 minutos de atraso, ultrapassado esse limite será dado WO, times com 4 jogadores podem jogar.
- 3) A organização pode adiantar alguns jogos, caso ambas equipes estejam presentes e concordem.
- 4) Só entrará na área de torneio os 5 competidores que jogarão (está vetada a entrada de Manager, Coach, reserva ou afim), qualquer transgressão às regras impostas pela organização, invasão da área de torneio ou outros poderá resultar na desclassificação do time.
- 5) Todos jogadores deverão estar com documento que comprove sua identidade (RG, CPF, Carteira de Habilitação ou Certidão de Nascimento).
- 6) Menores de idade deverão entregar a Ficha de Autorização para Menores de Idade (Download no site do UP Cyber Games) para a organização antes do primeiro jogo, os dados apresentados podem ser conferidos por critério da organização.
- 7) Poderá haver comunicação entre o time até a tela escurecer totalmente (fadetoblack).
- 8) Não será tolerada qualquer agressão verbal ou de outra origem contra o time adversário.

9) Qualquer outra dúvida deverá ser esclarecida com a organização antes dos jogos.

Geral:

- Método de disputa: 5 x 5 (5 integrantes por time)

- Rounds: 30 rounds – 15 como Terrorist e 15 como CT

- Roundtime: 2 minutos

1) Será jogado um cara-ou-coroa antes do início da partida para a escolha do lado (CT ou TR), o vencedor escolhe qual lado quer começar.

- Condição de vitória: O primeiro time a ganhar 16 rounds em partida sem prorrogação ou aquele que vencer 4 rounds em qualquer nível de prorrogação.

1) Em caso de empate (15 a 15) 6 rounds extras serão disputados com startmoney 10000(3 como TR e 3 como CT), havendo re-empate repete-se esse critério.

- Mapas oficiais: de_aztec, de_cbble, de_dust2, de_inferno, de_nuke e de_train (serão utilizados os mapas padrão de_ ao invés dos cz).

- Apenas os capitães podem usar mensagens públicas durante o jogo mesmo quando mortos; o uso dessas mensagens por qualquer outro membro do time resultará em advertência. Os demais jogadores podem usar somente mensagens internas (messagemode2).

- Membros do time podem se comunicar verbalmente quando vivos ou quando todos os 5 estão mortos. Um jogador morto não pode fazer nenhum tipo de comunicação verbal. É expressamente proibido qualquer tipo de agressão verbal ao time adversário enquanto a partida estiver ocorrendo, sendo passível de advertência até desclassificação. O jogador é considerado morto quando seu life chega a 0, a partir desse momento ele é tratado como tal, qualquer aviso após sua morte será motivo para advertência.

- Demos de todas as partidas serão gravados oficialmente.

- Número de granadas aprovadas por round:

1) Flashbangs: 2

2) HE Grenades: 1

3) Smoke Grenades: 1

- Comandos de Console Permitidos:

- 1) Sensitivity
- 2) Fast Weapon Switch
- 3) Adjust_Crosshair
- 4) m_filter
- 5) Todos comando dentro do VGUI (cl_righthand, etc)

- Ficar em cima de outro jogador (tótem) é permitido.
- Jogar granadas por cima de paredes e construções é permitido.
- O uso de bugs pré-especificados ocasionará na desclassificação imediata do time da competição, o uso de bugs não especificados ou não intencionais resultará em advertência passível de desclassificação, a critério do juiz e organização.
- Haverá HLTV conectado nos servidores para transmissão das partidas.
- O jogador poderá alterar no computador as configurações relativas a seu respectivo equipamento e o gamma da placa de vídeo (até um limite máximo especificado).

Configurações do Servidor:

- mp_autokick 0

- mp_autocrosshair 0
- mp_autoteambalance 0
- mp_buytime 0.25
- mp_consistency 1
- mp_c4timer 35
- mp_fadetoblack 1
- mp_flashlight 1
- mp_forcechasecam 2
- mp_forcecamera 2
- mp_footsteps 1
- mp_freezetime 10
- mp_friendlyfire 1
- mp_hostagepenalty 0
- mp_limitteams 10
- mp_logecho 1
- mp_logdetail 3
- mp_logfile 1
- mp_logmessages 1
- mp_maxrounds 0
- mp_playerid 1

- mp_roundtime 2
- mp_timelimit 0
- mp_tkpunish 0
- sv_aim 0
- sv_airaccelerate 10
- sv_airmove 1
- sv_allowdownload 0
- sv_allowupload 0
- sv_alltalk 0
- sv_cheats 0
- sv_clienttrace 1
- sv_clipmode 0
- sv_contact (satyricon@vsen.com)
- sv_friction 4
- sv_gravity 800
- sv_maxrate 25000
- sv_maxspeed 320
- sv_maxunlag 0.5
- sv_maxupdaterate 101
- sv_minupdaterate 20

- sv_minrate 0
- sv_proxies 1
- sv_send_logos 1
- sv_send_resources 1
- sv_stepsize 18
- sv_stopspeed 75
- sv_unlag 1
- sv_voiceenable 1
- sv_unlagsamples 1
- sv_unlagpush 0
- sys_ticrate 10000
- allow_spectators 1
- decalfrequency 60
- edgefriction 2
- host_framerate 0
- log on
- pausable 1

Comandos pré-estabelecidos:

- Os seguintes comandos deverão permanecer nessa configuração, sendo passível de advertência sua alteração:

- 1) rate (25000)
- 2) cl_cmdrate (101)
- 3) cl_updaterate (101)
- 4) ex_interp (0.01)
- 5) con_color
- 6) net_graph (0)
- 7) cl_forwardspeed e afins (400)
- 8) demais comandos que a organização julgar a alteração inadequada (avisado previamente)

Práticas Anti-Éticas Passíveis de Penalidade:

- Uso de skins alterados (incluindo skins de armas)
- Uso de mapas alterados previamente
- Todos programas de cheat
- Agressões verbais e físicas ao time adversário
- Uso de bugs dos mapas
- Uso de scripts (norecoil, attack+use, etc)

Caso ocorrer uma desconexão durante uma partida:

- Caso todos os jogadores não puderem jogar devido a algum incidente não previsto (como problema de server, switch):

1) Antes do início do terceiro round: reinicia-se a partida.

2) Após o início do terceiro round: mantém-se o placar até aquele instante e a partida é restartada (com o score mantido).

* O round só é tido como finalizado após o instante em que se dá a mensagem final (Terrorist ou Counter-Terrorist Wins).

3) Caso 1 jogador seja desconectado não intencionalmente, ao final do round o jogo será pausado e o próximo round será iniciado a partir da confirmação de todos os jogadores conectados no servidor.

4) Caso 3 ou mais jogadores sejam desconectados não intencionalmente será mantido o score e a partida restartada (todos os jogadores com \$800).

5) Com uma desconexão intencional o juiz/organização podem encerrar a partida dando a derrota para o time que a fez.

6) Apenas o manager (e na ausência dele o capitão) podem reclamar algo junto à organização.

7) Caso um jogador não concorde com alguma norma é de direito reclamar antes da partida junto à organização, qualquer recusa para se conectar ao servidor da partida resultará em derrota automática, sendo decretada unicamente pelo juiz.

As regras acima citadas valem para o campeonato em geral e podem ser alteradas nas seguintes circunstâncias:

- Uso do último patch/versão oficial do jogo lançado – critério da organização do evento.
- Alterações de configuração in-game ocasionadas pelo último patch/versão.
- Uso de programas anti-cheat.
- Diferenças operacionais entre modelos de competição online e offline.
- Alterações podem ser realizadas livremente pela organização.