

REGRAS PARA CAMPEONATO - COUNTER-STRIKE 1.6

Objetivo

Cada time joga 7 rounds como Terrorista e 7 como Contra-Terrorista no mesmo mapa. O vencedor é conhecido pelo número de rounds vencidos, na soma das duas rodadas. A exceção ocorrerá na final, quando serão jogados 15 rounds como Contra-Terrorista e 15 como Terrorista, sendo que quem vencer 16 rounds primeiro, vence.

Comentário

Para assegurar a integridade dos dados, é conveniente e bastante recomendável que seja tirado um print-screen da última tela, antes da virada de rodada. Assim, ninguém pode reclamar sobre os verdadeiros resultados.

Mapas

de_dust2 de_inferno de_nuke de_cbble de_train

Regras Gerais:

1. Clans de 5 jogadores.
2. Não é permitido substituições, e caso algum competidor abandone a partida, o clan inteiro está desclassificado.
3. Jogadores podem levar seu próprio headset e mouse, mas todos sem exceção, usarão teclado dos laboratórios.
4. O jogo só começa com todos os jogadores logados, se por ventura um se ausentar, a equipe está desclassificada.
5. Controles desconfigurados: os jogadores são responsáveis por configurar e testar os seus controles. Configuração incorreta dos controles não é motivo para se reiniciar o Server.

6. Será realizado um sorteio, para escolha do mapa a ser jogado, o Juiz retira o papelzinho contendo o nome do mapa a ser jogado. Quando Ambos os times estiverem prontos, o server será restartado, tendo inicio a partida. A escolha do time que começará como TR ou CT será realizada com moeda (cara ou coroa).
7. Não há reloaded de mapa, após iniciada a rodada de 15 minutos, a menos que haja problemas técnicos por parte do servidor.
8. Gritos, palavrões, provocações e qualquer comportamento que a organização julgue inadequado resultam em desclassificação automática.
9. Falar enquanto morto: Quando o "health" (life) de um jogador chegar a 0, ele não poderá falar até o início do próximo round. Caso ocorra de um dos jogadores falar enquanto morto será feita então uma advertência, persistindo, o time será penalizado com TEAM KILL dando a outra equipe a vitória. A única exceção será para se dirigir ao juiz da partida.
10. As equipes tem 2 minutos para se acomodarem, e ajustar o hardware.
11. Qualquer tipo de cheat, trapaça, artimanha, vantagem, resultará em desclassificação automática.
12. Espectadores não podem atrapalhar uma partida, nem verbalmente ou fisicamente. Esses espectadores serão retirados da área do torneio.
13. Em caso de empate, fica valendo o maior frag(matança).
14. Ainda persistindo o empate, o critério será quem morreu menos.
15. Persistindo mais uma vez, o critério será a soma dos dois maiores fraggers de cada equipe
16. E se isso não bastar, cara ou coroa neles. Ninguém tem mais tempo para perder.

Procedimento do Campeonato

As equipes deverão se apresentar no local da competição 15 minutos antes do horário de início da partida. Se um time não estiver na área de jogo no horário marcado para o início da partida, o time adversário automaticamente ganha o sorteio para a escolha de Mapa. Se o time estiver mais de 10 minutos atrasado para o início da partida, estará automaticamente eliminado.

Se o servidor ou a rede tiver algum problema antes do final do primeiro round, a partida será reiniciada(incluindo problemas com computador do jogador). Se o servidor ou a rede tiver algum problema depois do primeiro round o jogo será reiniciado e serão jogados apenas os rounds restantes de quando o jogo foi interrompido (o score da partida permanecerá o mesmo).

Se o computador de algum jogador tiver problemas depois do primeiro round, a partida NÃO será reiniciada, o jogo será PAUSADO no FINAL do round, e assim que o problema tenha sido sanado os juizes avisarão as duas equipes e o jogo será "despausado".