JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS – Etapa Nacional –

REGULAMENTO ESPECÍFICO

Counter Strike 2

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 1 - Este documento tem como finalidade reger a modalidade Counter Strike 2 da competição intitulada **eJIF 2026 - Etapa Nacional**, que acontecerá de forma remota (*online*) no Brasil, organizada pela Comissão Central Organizadora dos Jogos Eletrônicos das Instituições Federais.

Art. 2 - Todos os estudantes-atletas devem estar cientes de todas as regras, programação, formatos da competição e demais informações.

§1º Ao participar da competição todos os inscritos concordam com os termos e condições estabelecidos neste regulamento.

§2º Os estudantes-atletas devem:

I - Estar de acordo com os critérios de elegibilidade estabelecidos no Regulamento Geral da competição;

II - Possuir uma conta do jogo Counter Strike 2 em boas condições. Esta conta deve ser válida, não suspensa, e de uso de apenas uma única pessoa;

III - Não ter vínculo de natureza profissional com a empresa Valve, nem apresentar parentesco em primeiro grau com funcionários da referida;

IV - Demonstrar comportamento compatível com o código de conduta especificado nos regulamentos geral e específico da modalidade;

V - Estar devidamente autorizados pelos responsáveis a participar da modalidade caso menores de idade;

VI - Ter, no mínimo, a idade indicativa atribuída ao jogo.

Art. 3 - Durante esta competição haverá um ou mais árbitros responsáveis pelas partidas, que poderá conferir a identidade dos estudantes-atletas, caso julgue necessário.

Art. 4 - Ficará a critério da arbitragem as punições com relação aos casos de desconexões, propositais ou não, pausas e atitudes desonestas, podendo o fato ser reportado à Comissão Disciplinar para consequências maiores.

DA COMPOSIÇÃO DA EQUIPE

Art. 5 - Cada equipe **deve** ser composta por 05 (cinco) estudantes-atletas titulares, podendo conter ainda 05 (cinco) reservas, sendo todos os integrantes da mesma Instituição.

Art. 6 - Cada equipe poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

Art. 7 - O nome da equipe será a sigla da instituição que os estudantes-atletas representam.

§1º As equipes poderão ter complementos em seus nomes, por exemplo, IFXX Alphas

§2º Os complementos deverão seguir os mesmos critérios explicitados no artigo 8º;

Art. 8 - O nome de usuário no jogo dos estudantes-atletas não pode ser ofensivo, discriminatório ou conter linguagem imprópria.

§1º Tais ocorrências serão avaliadas pelo Coordenador de Modalidade e poderão ser penalizadas.

I - Nomes considerados como não aderentes ao regulamento no ato da inscrição serão informados aos Chefes de Delegação para que possam ser substituídos;

II - O estudante-atleta cujo nome de usuário for recusado na inscrição poderá alterá-lo antes de homologadas as inscrições para atender aos requisitos do regulamento.

§2º Os nomes deverão permanecer os mesmos desde o ato da inscrição até o final do evento.

I - Caso algum estudante-atleta realize a alteração do nome de usuário após a homologação das inscrições o mesmo será suspenso por um (1) jogo, não podendo atuar na próxima partida de sua equipe. Nos casos em que este estudante-atleta seja necessário para que se complete o número mínimo de participantes, será automaticamente atribuída a derrota por W.O. à equipe.

§3º Os estudantes-atletas deverão utilizar as suas próprias contas para a competição;

DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO

Art. 9 - Serão adotadas as seguintes configurações para todas as partidas:

I - As disputas ocorrerão em filas personalizadas;

II - A equipe da esquerda é responsável pela abertura da fila personalizada e deverá passar o código de acesso à equipe da direita;

III - Os membros das equipes deverão entrar na fila já com o grupo formado (5 integrantes);

IV - Formato 5v5 (cinco jogadores em cada equipe).

V - Definição do Mapa: Votação pelas próprias equipes no processo de início de partida entre os mapas competitivos;

VI - Definição dos lados: Será realizado pela equipe da direita ao final da seleção de mapa, de acordo com o mecanismo da plataforma do jogo.

VII - Tipo de partida: competitivo;

VIII - Quantidade de rounds: Melhor de 24 rounds (vencedor com 13 rounds);

IX - Parâmetros contabilizados: rounds vencidos e perdidos;

X - Chat/Canal de voz: Discord;

Art. 10 - Restrições e proibições podem ser adicionadas, a qualquer momento, antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos ou qualquer outro motivo determinado por critério da Coordenação da Modalidade.

Art. 11 - A organização se isenta de quaisquer problemas causados pela conexão;

Art. 12 - Cada participante terá 10 (dez) minutos para realizar suas configurações, na qual deverá garantir a qualidade do equipamento, conectar e calibrar os periféricos, garantir o funcionamento do sistema de chat de voz;

§1º Após todos os 10 (dez) estudantes-atletas em uma partida confirmarem que completaram as configurações, eles não poderão mais alterá-las e nem entrar em jogos de aquecimento.

DO SISTEMA DE DISPUTA

Art. 13 - A disputa será organizada em sistema misto, dividido em Etapa de Grupos (primeira fase) e Etapa de Eliminatória Simples (segunda fase). A tabela de jogos de todas as fases e lados das equipes poderá ser acessada na Página Oficial do Evento.

§1º Considerando a quantidade de equipes inscritas, um sistema de disputa diferente poderá ser proposto na reunião técnica e sorteio que ocorrerá antes do início da competição.

Art. 14 - Na primeira fase, as equipes inscritas serão divididas em grupos, por sorteio simples, de acordo com o número de inscritos.

§1º Para o sorteio, haverá um recipiente contendo papéis ou similares com os nomes de todas as instituições inscritas para a competição (um papel para cada instituição).

I - O sorteio físico poderá ser substituído por um dispositivo de sorteio eletrônico, sem prejuízo da aleatoriedade.

§2º As equipes se enfrentarão entre si dentro do grupo em um único turno (rodízio simples), com o vitorioso do confronto sendo declarado em uma partida única (MD1).

§3º Durante a fase de grupos, a pontuação será dois (2) pontos para cada vitória e um 1 ponto para cada derrota.

§4º Em caso de finalização de confronto por W.O (atribuição de uma vitória a uma equipe ou competidor quando a equipe adversária está impossibilitada de competir, independente do motivo), será atribuída a

pontuação zero (0) para a equipe faltante e dois pontos para a equipe presente, sendo esta declarada vencedora.

§5º As equipes inscritas serão distribuídas aleatoriamente em grupos contendo de três a quatro equipes por grupo.

§6º Todas as equipes devem aguardar a liberação da Coordenação de Modalidade para iniciar seus confrontos.

Art. 15 - Após a realização de todos os jogos da fase de grupos, as equipes serão ranqueadas em seus respectivos grupos com base na pontuação acumulada.

Art. 16 - O número de classificados para a fase de Eliminatórias Simples dependerá do número de equipes inscritas e será apresentado na reunião técnica.

§1º Em caso de empate entre equipes, a sequência para aplicação de critério de desempate é a seguinte:

I - Ausência de derrota por W.O. (*Without Opponent*);

II - Confronto direto;

III - Maior quantidade de rounds vencidos na fase de grupos;

IV - Menor número de rounds perdidos na fase de grupos;

1. Ficando duas ou mais equipes empatadas neste critério, volta-se ao item I.
2. Se não houver como realizar o desempate novamente, segue-se para o próximo critério;

V - Novo confronto direto entre as equipes empatadas (jogo único);

§2º Caso ocorra uma dificuldade técnica em qualquer fase do evento, que possa levar um coordenador de modalidade a declarar uma remarcação da partida, o coordenador de modalidade pode declarar o jogo como finalizado, concedendo a vitória a uma das equipes, considerando os critérios a seguir:

I - Rounds disputados - Se o placar estiver “12 x 0” ou “11 x 1” será considerada vitória do time com maior número de rounds.

Art. 17 - Na fase de **Eliminatória Simples** os confrontos ocorrerão em:

§1º Partida única (MD1) para as oitavas de final e quartas de final;

§2º Melhor de três partidas (MD3) seguidas para semifinal, disputa de terceiro lugar e final:

I - As fases de partidas em Melhor de Três no Counter Strike 2 são disputadas em formato de *playoffs* (série de partidas finais que visam determinar o vencedor);

§3º Estarão classificadas para a fase de Eliminatórias Simples (segunda fase) as duas melhores equipes de cada grupo, após finalizado o ranqueamento da primeira fase;

I - Também poderão se classificar para a segunda fase um número de melhores terceiros, de acordo com o número de equipes inscritas;

II - As equipes serão alocadas na Etapa de Eliminatória Simples conforme modelo a ser apresentado na reunião técnica de sorteio dos grupos.

DA COMUNICAÇÃO COM OS ESTUDANTES-ATLETAS

Art. 18 - A Organização do torneio fornecerá um servidor no aplicativo Discord.

§1º O link para o servidor será enviado aos Chefes de Delegação**.**

§2º Os participantes que ainda não possuem o aplicativo, poderão baixá-lo através do site **https://discord.com/new**.

§3º Todos os jogadores deverão participar do servidor fornecido.

§4º O nome de usuário e apelido no servidor deverá seguir o padrão: sigla instituição + nome + nome de usuário. Ex.: IFSP José UserCS

§5º As equipes deverão utilizar os canais do servidor para seu *chat* de voz durante as partidas.

§6º Os canais de voz poderão ser monitorados pela Organização do evento, a fim de detectar fraudes ou condutas inadequadas.

Art. 19 - Durante o momento da partida, não será permitida a comunicação entre equipes, exceto nos casos previstos no artigo 32.

DAS CONDIÇÕES PRÉ-PARTIDA

Art. 20 - Por limitação da plataforma do jogo, em sua forma gratuita e acessível a todos, para a transmissão das partidas será utilizado serviço externo de acesso ao modo espectador.

§1º Apenas a equipe de transmissão oficial, devidamente autorizada pela Comissão Organizadora, poderá realizar a transmissão.

Art. 21 - Todos os estudantes-atletas e técnicos deverão estar no servidor do Discord 12 minutos antes do início das rodadas do dia.

Art. 22 - A presença dos jogadores é de total responsabilidade da equipe.

Art. 23 - As equipes terão 10 (dez) minutos para que todos os cinco jogadores estejam presentes, caso contrário, o time que não apresentar todos os membros sofrerá derrota por W.O.

§1º Caso a situação ocorra com ambas as equipes em uma partida da Etapa de Grupos, registrar-se-á 0 (zero) pontos e W.O. para ambas.

§2º Caso a situação ocorra com ambas as equipes em uma partida da Etapa de Eliminatórias, prazo adicional de 10 minutos será concedido, permanecendo a ausência de ambas as equipes a Coordenação de Modalidade se reunirá para deliberar sobre a situação podendo eliminar ambas as equipes, abrir um prazo maior ou determinar a remarcação da disputa.

§3º Caso ocorra o W.O. de uma das equipes nas fases eliminatórias finais, o time que sofrer o W.O. será considerado o perdedor da série eliminatória, mesmo restando mais jogos a serem disputados.

I - Neste caso, o time não será excluído da competição, apenas será considerado como o perdedor da disputa e manterá a colocação proveniente da derrota.

Art. 24 - Nos confrontos em que o vitorioso seja decidido em melhor de três partidas, as mesmas ocorrerão consecutivamente, com intervalo de 10 (dez) minutos entre as partidas.

Art. 25 - É possível a substituição de jogadores de uma partida para a outra.

Art. 26 - Os lados das equipes na chave determina qual equipe deve abrir a fila personalizada.

Art. 27 - As equipes deverão aguardar a autorização da organização para iniciar as partidas.

§1º Após o comando de início das partidas feito pela coordenação de modalidade as partidas deverão ser iniciadas imediatamente.

§2º Caso haja algum atraso por parte de uma equipe e os trâmites ou a partida propriamente dita seja iniciada sem a reclamação imediata da outra parte, será entendido que as equipes aceitaram o atraso e a partida será considerada válida, não cabendo contestação.

Art. 28 - Para solicitar o W.O. a equipe solicitante deverá chamar a organização no Discord e apresentar elemento probatório (ex. *print* da ocorrência e compartilhamento da tela).

DAS REGRAS DURANTE A PARTIDA

Art. 29 - As equipes deverão utilizar os canais de voz do servidor do Discord, fornecido pela Organização, durante as partidas.

Art. 30 - Os Técnicos das equipes **NÃO** deverão manter comunicação com os jogadores durante a partida.

Art. 31 - Em caso de falhas técnicas (desconexão, *hardware* e periféricos) cada equipe terá direito a pausar a partida.

§1º A própria plataforma do CS2 gerencia o tempo de pausa e a quantidade de pausas possíveis por equipe;

§2º A equipe que utilizar sua pausa e não retornar da mesma receberá o W.O.

I - Caso a equipe retorne com membros faltantes, a partida poderá ser reiniciada com número diminuído de jogadores.

Art. 32 - Durante as partidas, o *CHAT* DE TEXTO ENTRE EQUIPES deverá ser utilizado única e somente para avisos e pedidos de *pause*;

Art. 33 - Ambas as equipes são responsáveis por reportar o resultado das partidas (vitorioso e o placar), cabendo às mesmas fornecer provas no formato de mídia (*print*) do resultado reportado;

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 34 - Todas as informações, resultados e classificações pertinentes ao evento/modalidade deverão ser consultadas nos documentos disponibilizados na **Página Oficial do Evento**;

Art. 35 - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da Modalidade, com anuência da Comissão Central Organizadora, não podendo essas resoluções contrariar o Regulamento Geral.