



Versão revisada em 15/10/2021

Este documento descreve as regras que devem ser seguidas em todos os momentos por todos os participantes da competição da CBCS Masters 2021 - Sitcom. Falhar em cumprir estas regras pode causar penalizações conforme descrito.

Deve ser lembrado que é sempre a administração do torneio que tem a última palavra e que as decisões que não são especificamente apoiadas, ou detalhadas neste regulamento, podem ser alteradas sem aviso prévio, para preservar a integridade competitiva e o espírito desportivo.

Nós do CBCS esperamos que você, como participante, espectador ou imprensa, tenha uma competição agradável de participar e faremos o nosso melhor para torná-la justa, divertida e emocionante para todos os envolvidos.

Equipe da Administração,

SUMÁRIO

1 Definições	5
1.1 Abrangência	5
1.2 Participantes	5
1.3 Fuso Horário	5
1.4 Região	5
1.5 Punições	5
1.5.1 Definições e escopo das punições	5
1.5.1.1 Multas Monetárias	6
1.5.1.2 Banimento / Proibição	6
1.5.1.3 Desclassificação	6
1.5.1.4 Métodos Adicionais de Punição	6
1.5.2 Combinação de punições	6
1.5.3 Punições por Ofensas Repetidas	6
1.5.4 Banimentos de liga e pontos de penalidade fora do CBCS	6
1.6 Jogos ao vivo	6
1.7 Lista de Administradores	6
2 Regras Gerais	7
2.1 Mudanças de regra	7
2.2 Validade das Regras	7
2.2.1 Leis Locais	7
2.3 Confidencialidade	7
2.4 Acordos Adicionais	7
2.5 Transmissão da partida	7
2.5.1 Direitos	7
2.5.2 Renúncia a estes direitos	7
2.5.3 Responsabilidade do Jogador	7
2.6 Comunicação	8
2.6.1 E-mail	8
2.7 Condições de participação na CBCS	8
2.7.1 Restrição de idade	8
2.7.2 País / Região de Origem	8
2.7.3 Residência / nacionalidade e número de jogadores em uma equipe	8
2.8 Detalhes do jogador	8
2.8.1 Apelidos	8
2.8.2 Contas de jogos	8
2.8.2.1 Jogando com contas de jogo erradas	8
2.9 Contas da equipe	9
2.9.1 Padrões	9
2.9.2 Mudanças nas contas da equipe	9
2.10 Licenças na CBCS	9

2.10.1 Definição	9
2.10.2 Duração	9
2.10.2.1 Múltiplas Equipes	9
2.10.3 Alteração do titular da licença de equipe	9
2.10.4 Retirada da Licença	10
2.10.5 Revisão da Licença	10
2.11 Restrições do patrocinador	10
2.11.1 Conteúdo adulto	10
2.12 Mudanças de jogador	10
2.12.1 Restrições para adicionar novos jogadores	10
2.12.2 Contratos múltiplos	10
2.12.3 Restrição de line-up durante um evento	11
2.12.4 Mudanças de escalação durante um evento	11
2.12.5 Transferências de Emergência	11
3.1 Etapas do torneio	11
3.1.1 Etapa 1 - Open Qualifier	11
3.1.2 Etapa 2 - Closed Qualifier	11
3.1.3 Etapa 3 - Fase de Grupos (Estilo Suíço)	11
3.1.4 Etapa 4 - Playoffs	11
3.2 Premiação	12
3.3 Pontos RMR	12
3.4 Pontos CBCS	12
3.5 Calendário	13
3.6 Pontualidade	13
3.7 Causando Atraso	13
3.8 Administradores	14
3.9 Briefing dos Participantes	14
3.10 Ferramenta de Comunicação da Equipe	14
3.11 Obrigações de Mídia e Conteúdo	14
3.12 Demos e Replays	14
3.13 Direitos de Demos e Replays	14
4 Violações de regras e punições	14
4.1 Código de Conduta	14
4.2 Primeira vez e ofensas repetidas	15
4.3 Cheating	15
4.3.1 Software de Cheat	15
4.3.2 Abuso de Informação	15
4.3.3 Punições por Cheating	15
4.3.4 Métodos para detectar Cheating	15
4.4 Uso de álcool ou outras drogas psicoativas	15
4.5 Apostas	15
4.6 Manipulação de Competição	16
4.6.1 Punições por manipulação de competição	16

4.7 Match Fixing	16
4.7.1 Punições para match fixing	16
4.8 Limitações para a emissão de punições	16
4.9 VAC Ban	16
4.10 Regras de comportamento geral	16
4.10.1 Comportamento Público	16
4.10.2 Insultos	17
4.10.3 Spamming	17
4.10.4 Spam no jogo	17
4.10.5 Danos materiais	17
4.11 Comportamento antidesportivo	17
4.11.1 Ringer/Faker	17
4.11.2 Jogando com Jogador Não Permitido	17
4.11.3 Administradores ou jogadores enganosos	17
5 Regras específicas do jogo Counter-Strike: Global Offensive	18
5.1 Versão do jogo	18
5.2 Anti-Cheat	18
5.3 Procedimentos de seleção de mapas	18
5.3.1 Conjunto de mapas	18
5.3.2 Open Qualifiers	18
5.3.3 Closed Qualifiers	18
5.3.4 Torneio	18
5.3.5 Partidas Melhor-de-1 (Md1)	19
5.3.6 Partidas Melhor de Três (Md3)	19
5.3.7 Partidas Melhor de Cinco (Md5)	19
5.4 Configurações de partida	19
5.4.1 Overtime	20
5.5 Match server	20
5.6 Bate-papo dentro do jogo	20
5.7 Coaching	20
5.8 Uso da função “pause”	20
5.8.1 Qualifiers	20
5.8.2 Torneio	20
5.8.2.1 Pause Técnico	20
5.8.2.2 Pause Tático	20
5.8.3 Pause Admin	21
5.9 Configurações do jogador	21
5.9.1 Arquivos de configuração	21
5.9.2 Scripts	21
5.9.3 Drivers gráficos	21
5.9.4 Sobreposições	21
5.9.5 Dados Personalizados	21
5.9.6 Drivers de dispositivo	21

5.9.7 Apelido no jogo	21
5.9.8 Game Tag no jogo	22
5.10 Procedimentos de partida	22
5.10.1 Intervalos de partida	22
5.10.2 Número de jogadores	22
5.10.3 Substituição de jogadores	22
5.10.3.1 Substituição na competição online	22
5.10.3.2 Substituição na competição offline	22
5.10.4 Interrupções da partida	22
5.10.5 Uso de bugs e falhas	23
5.10.5.1 Novas posições	23
5.10.6 Juntando-se à equipe errada	23
6 Direito e propriedade intelectual	23

1 Definições

1.1 Abrangência

Este é o único regulamento válido para a CBCS Masters 2021 - Sitcom. **Ao se inscrever, o participante afirma que compreende e aceita todas as regras.**

1.2 Participantes

Um participante da CBCS Masters 2021 - Sitcom é uma equipe ou um jogador que está participando deste torneio. Qualquer membro de uma equipe da CBCS Masters 2021 - Sitcom é um participante e está vinculado a ela independentemente de a pessoa ter jogado ou não para essa equipe. Nenhum participante pode ao mesmo tempo fazer parte de mais de uma organização participando de temporadas coincidentes de competições de jogos profissionais do CBCS, incluindo, mas não se limitando à: CBCS Masters 2021 - Sitcom, RETAKE SERIES, ELITE LEAGUE ou CBCS FINALS ou qualquer uma das eliminatórias destas ligas. Em caso de dúvida, entre em contato com um administrador.

1.3 Fuso Horário

O site da Gamers Club irá exibir os horários da partida de acordo com o fuso horário de Brasília, porém este horário pode ser afetado caso o jogador tenha configurado outro fuso horário em seu perfil Gamers Club ou pertença a outro fuso horário que não o horário de Brasília.

Verifique o fuso horário que está configurado no perfil Gamers Club clicando em Gerenciar conta > Dados geográficos. O horário apresentado no site será afetado de acordo com o fuso horário que o jogador selecionou (o horário informado em notas da administração não é afetado).

1.4 Região

Os torneios CBCS são abertos para toda a região da América do Sul, portanto, todos os participantes deverão estar jogando dentro de um dos países da América do Sul.

1.5 Punições

1.5.1 Definições e escopo das punições

As punições são dadas por violações de regras na CBCS Masters 2021 - Sitcom. Elas podem ser penalidade, multas monetárias, perdas padrão, proibições de jogador / equipe ou desclassificação, dependendo do incidente em questão e muitas vezes combinações de dois ou mais deles. Os participantes serão informados sobre a punição pelo canal de comunicação oficial e terão um prazo até que possam apelar da decisão.

1.5.1.1 Multas Monetárias

Multas monetárias são aplicadas pelo não cumprimento de obrigações não diretamente relacionadas ao torneio, como compromissos de imprensa / mídia ou sessões planejadas para interação com os fãs.

1.5.1.2 Banimento / Proibição

Banimento ou proibição é dado para incidentes muito graves, como toque ou uso de um jogador não permitido. Eles podem ser concedidos a um jogador ou a uma organização.

1.5.1.3 Desclassificação

A desclassificação acontecerá nos casos mais graves de violações de regras. A organização e todos os seus membros são proibidos de jogar até o final dessa competição.

1.5.1.4 Métodos Adicionais de Punição

Em casos especiais, a administração do torneio pode definir e propor outros métodos de punição.

1.5.2 Combinação de punições

Os métodos de punição listados não são mutuamente exclusivos e podem ser dados em combinação, conforme considerado adequado pela administração do torneio.

1.5.3 Punições por Ofensas Repetidas

Todas as punições descritas neste regulamento são aplicáveis para ofensas pela primeira vez. Ofensas repetidas geralmente serão proporcionalmente mais severas do que listado na seção apropriada destas regras.

1.5.4 Banimentos de liga e pontos de penalidade fora do CBCS

Proibições de liga e pontos de penalidade fora do CBCS normalmente não se aplicam à CBCS, exceto quando a punição foi concedida por trapaça. Alguns outros comportamentos inadequados como insultos também podem ser punidos, dependendo da gravidade.

1.6 Jogos ao vivo

O termo "partidas ao vivo" se refere a partidas que acontecem em um local público, durante eventos, partidas em um estúdio ou partidas transmitidas pela CBCS ou um parceiro oficial.

1.7 Lista de Administradores

Nome	Função
Pedro "pedrosancha" Sanchotene	Tournament Director
Marlon "Paco" Anunciato	Head League Operations

2 Regras Gerais

2.1 Mudanças de regra

A CBCS se reserva o direito de emendar, remover ou de outra forma alterar as regras, sem aviso prévio. A CBCS também reserva-se o direito de fazer julgamento sobre casos não especificamente cobertos pelo regulamento, a fim de preservar a integridade competitiva e o espírito esportivo.

2.2 Validade das Regras

Se uma disposição deste regulamento for ou se tornar ilegal, inválida ou inexecutável em qualquer jurisdição, isso não afetará a validade ou exequibilidade nessa jurisdição de qualquer outra disposição deste livro de regras ou a validade ou aplicabilidade em outras jurisdições dessa ou de qualquer outra disposição deste regulamento.

2.2.1 Leis Locais

Se alguma regra ou procedimento estiver em conflito com as leis locais, eles serão ajustados para se alinharem com as leis de uma forma para ficar o mais próximo possível do efeito originalmente pretendido.

2.3 Confidencialidade

O conteúdo dos protestos, tíquetes de apoio, discussões ou qualquer outra correspondência com os oficiais do torneio e os administradores são considerados estritamente confidenciais. A publicação de tal material é proibida sem um consentimento por escrito dos diretores do torneio do CBCS.

2.4 Acordos Adicionais

A administração do CBCS não é responsável por quaisquer acordos adicionais, nem concorda em fazer cumprir quaisquer acordos feitos entre jogadores individuais ou equipes. A CBCS altamente desencoraja a realização de tais acordos, e acordos que estejam contradizendo o evento ou torneio.

2.5 Transmissão da partida

2.5.1 Direitos

Todos os direitos de transmissão do CBCS são propriedade da Global Legends. Isso inclui, mas não é limitado a: bots IRC, streams de shoutcast, streams de vídeo (por exemplo, streams PoV), GOTV, replays, demos ou TV transmissões.

2.5.2 Renúncia a estes direitos

A CBCS tem o direito de conceder direitos de transmissão para uma ou várias partidas a um terceiro ou aos próprios participantes. Nesses casos, as transmissões devem ter sido combinadas com um administrador principal antes do início da partida. Para os detalhes de contato necessários, consulte o item 1.8 e certifique-se de que qualquer transmissão foi aprovada antes do início da partida em questão.

2.5.3 Responsabilidade do Jogador

Os jogadores não podem se recusar a ter as suas partidas transmitidas por transmissões autorizadas pela Global Legends nem podem escolher de que maneira a partida será transmitida. A transmissão só pode ser rejeitada por um administrador. O jogador concorda em providenciar acomodações suficientes para que a transmissão dos jogos possa ocorrer.

2.6 Comunicação

2.6.1 E-mail e Discord

O principal método de comunicação oficial do CBCS é o e-mail e o Discord oficial do torneio, a CBCS pode usar o e-mail que foi cadastrado no formulário de inscrição e, portanto, este endereço de e-mail deve ser sempre atualizado e verificado regularmente para que nenhum anúncio importante do torneio seja perdido.

2.7 Condições de participação na CBCS

As seguintes condições devem ser atendidas para participar do CBCS:

2.7.1 Restrição de idade

Todos os participantes do CBCS devem ter 16 anos de idade completos até a data da primeira partida do torneio em questão.

2.7.2 País / Região de Origem

O país de origem de um jogador da equipe é o país onde seu principal local de residência (comprovado por registro legal ou visto de longo prazo relacionado com evidência de habitação de longa duração - vistos de 90 dias não são suficientes). Essa decisão pode ser tomada novamente para cada evento do CBCS, mas uma vez feita, será final e irreversível para aquele evento e suas eliminatórias. A região de origem é a região a que este país pertence. Para uma equipe, isso é determinado pela maioria das escalações usadas. Se não há tal maioria, uma não pode participar dos eventos ou torneios.

2.7.3 Residência / nacionalidade e número de jogadores em uma equipe

A escalação da equipe pode conter no máximo 10 membros de qualquer país ou nacionalidade, apenas a escalação daquela equipe em uma partida pode ser restrita tendo que seguir a regra acima.

2.8 Detalhes do jogador

Quando solicitado, os jogadores são obrigados a nos enviar todas as informações necessárias, incluindo, mas não se limitando a, nome completo, detalhes de contato, data de nascimento, endereço e foto .

2.8.1 Apelidos

Uma mudança no apelido deve primeiro ser notificada à administração para aprovação antes que a mudança possa ser realizada. As regras do CBCS gerais para a escolha de apelidos se aplicam, e o jogador precisa estar com o nick na plataforma da GC igual ao nick cadastrado no formulário de inscrição.

Nicks ofensivos e inadequados são proibidos. Caso a organização julgue necessário, irá pedir para o jogador alterar o nick com pena de desclassificação caso não o faça.

2.8.2 Contas de jogos

Cada membro do jogo deve ter suas contas de jogo inseridas em seu perfil de membro da Gamers Club. Isto é incluindo, mas não limitado a:

Steam ID para Counter-Strike: Global Offensive

2.8.2.1 Jogando com contas de jogo erradas

Não é permitido jogar com uma conta de jogo diferente da fornecida no perfil da Gamers Club. Caso ocorra, isso pode levar a uma penalização para o jogador ou uma revanche à equipe adversária. Se houver evidência suficiente de que o jogador em questão realmente jogou a partida, mas que um administrador do CBCS permitiu explicitamente de antemão, não será admitido protesto por proibição ou revanche. As penalidades ainda podem ser aplicadas em ambos os casos.

2.9 Contas da equipe

2.9.1 Padrões

Para participar do torneio, a conta da equipe do CBCS deve ser uma conta da equipe na Gamers Club.. Uma conta CBCS deve ter as seguintes informações:

- Logotipo da equipe, relevante para a equipe.
- Um capitão de equipe

2.9.2 Mudanças nas contas da equipe

Quaisquer mudanças na conta da equipe devem ser aprovadas pela administração do CBCS antes do seu uso. Isso inclui, mas não está limitado a:

- Adicionar ou remover jogadores
- Alterar o nome da equipe

Nomes ofensivos e inadequados são proibidos. Caso a organização julgue necessário, irá pedir para a equipe alterar o nome com pena de desclassificação caso não o faça.

2.10 Licenças na CBCS

2.10.1 Definição

Antes de cada torneio, a Global Legends concede a Licença do CBCS para as equipes participantes. Na maioria dos casos, são equipes que:

- se classificaram automaticamente por meio de um outro torneio;
- se classificaram por meio dos qualifiers do CBCS;
- foram convidadas para um evento específico pela organização do torneio;
- ganharam participação em outros torneios ou eventos.

2.10.2 Duração

As licenças do CBCS são válidas apenas para o evento atual, podendo se estender por mais eventos dependendo do desempenho da equipe.

2.10.2.1 Múltiplas Equipes

De acordo com 2.10.2, cada organização e sua entidade legal pode adquirir apenas uma licença por torneio (incluindo seus qualifiers). Portanto, não é permitido que uma equipe participe de um torneio ou qualifier CBCS se .

- Outro elenco da mesma organização foi convidado ou classificado para o evento principal;
- Outro elenco da mesma organização foi convidado ou classificado para o closed qualifier;
- Outra equipe da mesma organização se inscreveu para o mesmo qualifier;

Uma exceção especial a isso só pode ser feita se a organização em questão fornecer (pelo menos 48 horas antes da primeira partida do segundo elenco) uma confirmação por escrito de que pelo menos quatro semanas antes da parte da competição incluindo a primeira equipe, uma das duas equipes não fará mais parte dessa organização e que seus jogadores não estarão mais sob contrato com essa organização.

Esta separação de uma das equipes tem que ser permanente e é independente dos resultados das equipes em qualifiers. Qualquer violação resultará em punição severa para a organização.

2.10.3 Alteração do titular da licença de equipe

O titular da licença pode solicitar a transferência da licença do CBCS para outra entidade, se houver uma razão adequada para o fazer. Fica a critério dos administradores do CBCS se a razão é considerada adequada.

2.10.4 Retirada da Licença

A Global Legends reserva-se o direito de retirar uma licença do CBCS de qualquer equipe (s), se a CBCS sente que essa equipe (s) em questão não se comporta de acordo com as diretrizes estabelecidas pelo nosso regulamento e sua administração.

2.10.5 Revisão da Licença

Se o titular de uma licença perder mais de 67% de sua escalação inicial, a Global Legends pode revisar a licença e possivelmente retirá-la, se o titular da licença não puder convencer a Global Legends sobre sua capacidade de continuar na CBCS em um nível semelhante de jogo.

2.11 Restrições do patrocinador

2.11.1 Conteúdo adulto

Patrocinadores ou parceiros que são única ou amplamente conhecidos por pornografia, uso de drogas ou outros temas adultos / maduros e produtos não são permitidos em conexão com a CBCS.

2.12 Mudanças de jogador

Se uma equipe, por qualquer motivo, não tiver o número suficiente de jogadores para participar de um torneio, a equipe será removida e sua licença expirará. Portanto, sugere-se que, para cada torneio, a equipe tenha substitutos adicionados à escalação para compensar as perdas de jogadores durante um evento.

2.12.1 Restrições para adicionar novos jogadores

Cada adição de jogador é contada como um “novo jogador”. Uma equipe pode ter no máximo 5 jogadores inscritos, mais um reserva.

Um jogador só pode se juntar a uma equipe da CBCS Masters 2021 - Sitcom S1 se não tiver jogado por outra equipe neste mesmo torneio (incluindo seus qualifiers). Uma exceção especial desta regra pode ser feita se o jogador ou sua equipe puderem provar claramente que essa mudança é permanente (ou seja, apresentando um contrato válido). Esta exceção nunca pode ser feita quando a terceira equipe é a mesma que a primeira para a qual ele jogou.

Ao longo de um único evento e seus qualifiers, as seguintes restrições se aplicam:

- i) Um jogador que jogou em um open qualifier nunca está autorizado a participar em outro open qualifier da mesma temporada de um torneio.
- ii) Um jogador que jogou em um closed qualifier nunca está autorizado a participar de outro closed qualifier para o mesmo evento.
- iii) Um jogador que jogou no open qualifier, mas não se classificou para o closed qualifier, pode mudar de equipe para o evento principal em qualquer caso.

2.12.2 Contratos múltiplos

Um jogador não pode ter um contrato ou acordo com 2 ou mais equipes ao mesmo tempo. Se tal contrato ou acordo existir, A Global Legends reserva-se o direito de impedir o jogador de jogar mais partidas até que a situação seja resolvida. Se a situação não pode ser resolvida, a Global Legends tem o direito de remover o jogador ou equipe (s) em questão.

A única exceção a esta regra é o caso de um empréstimo. Nesse caso, o jogador só pode jogar competições para a equipe para a qual foi emprestado, não para a equipe com a qual foi originalmente contratado. Além do fato de que o jogador ainda tem um contrato atual com sua antiga equipe, isto é, em todos os aspectos considerado o mesmo que uma transferência, ou seja, limitações de 2.12.1 se aplicam.

2.12.3 Restrição de line-up durante um evento

Uma vez que uma equipe joga pela primeira vez em um Open Qualifier, ela deverá manter pelo menos 3 jogadores titulares para a próxima fase. Ou seja, para cada avanço de fase no torneio, a equipe terá que manter sempre 3 jogadores titulares da fase anterior.

2.12.4 Mudanças de escalação durante um evento

A escalação deve consistir de jogadores da equipe durante o torneio. Por exemplo, uma equipe que coloca um reserva irá receber 80% dos pontos ganhos no evento. Se o jogador original retornar à escalação, ele incorrerá em outra penalidade e receberá 80% dos pontos ganhos restantes (64%).

Essa regra só vale para os pontos RMR.

2.12.5 Transferências de Emergência

Em caso de emergência grave e de curto prazo (por exemplo, cancelamento imprevisível de todos os voos ou doença grave ou lesão de um jogador) que deixa uma equipe sem uma escalação completa para jogar, a direção do torneio pode decidir permitir uma transferência de emergência em desconsideração da maioria das regras em 2.12. A regra 2.12.1 permanece em vigor mesmo para transferências de emergência.3 Regras do torneio.

3.1 Etapas do torneio

A CBCS Masters 2021 - Sitcom S1 terá 4 etapas: Open qualifier, Closed qualifier, Formato suíço e Playoffs. Os itens a seguir descrevem melhor como será feita cada uma destas etapas.

3.1.1 Etapa 1 - Open Qualifier

Teremos um formato de open qualifier com a participação de no máximo 256 equipes, todas as partidas serão no formato melhor-de-1 (Md1).

Essa etapa será disputada dentro da plataforma da Gamers Club e deverá respeitar todas as regras impostas por eles.

As 4 melhores equipes desta etapa avançam para o closed qualifier.

3.1.2 Etapa 2 - Closed Qualifier

O closed qualifier contará com o total de 12 equipes (4 vindas do open qualifier e 8 convidadas pelo ranking do CBCS). A bracket será no formato double elimination, ou seja, para ser eliminada da competição, a equipe precisa perder 2 séries. Todo o closed qualifier será realizado na plataforma da Gamers Clube e deverá respeitar todas as regras de operação da plataforma impostas por eles.

As partidas da winners bracket será Md1 com exceção do round 3 que será Md3 enquanto a lower bracket será Md3. Das 12 equipes participantes, 4 avançam para a Etapa 3 - Fase de Grupos.

3.1.3 Etapa 3 - Fase de Grupos

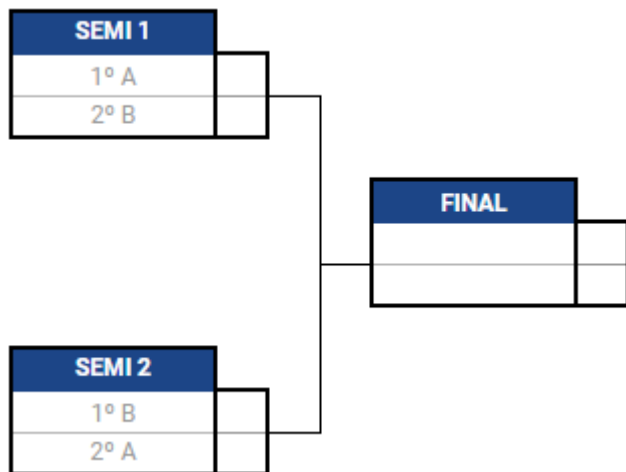
8 equipes estarão na fase de grupos (estilo suíço). Destas, 4 foram diretamente convidadas baseadas em seus pontos de ranking RMR e depois CBCS e 4 vieram do closed qualifier.

A fase de grupos será tipo GSL, ou seja, teremos double elimination dentro de cada grupo.

Para mais detalhes, acesse o link: <https://cutt.ly/4RiMcEf>

3.1.4 Etapa 4 - Playoffs

As 4 melhores equipes da etapa 3 se enfrentarão nos playoffs. A bracket será single elimination “mata mata” com todas as partidas sendo melhor-de-três (Md3). Para definição dos confrontos dos playoffs será utilizado o seed vindo dos grupos, ou seja, as equipes que terminarem a fase de grupos sem nenhuma derrota terão seed 1 e 2 respectivamente, e as equipes que vierem da fase de grupos passando pela lower, serão seeds 3 e 4 respectivamente. A formação da tabela ficará como a imagem abaixo:



3.2 Premiação

Ao todo será distribuído até R\$50.000,00 em premiação (R\$40.000,00 por classificação final e R\$10.000,00 por participação). A divisão dessa premiação será a seguinte:

Premiação por Colocação			
1ª Colocada	R\$ 15.000,00	5ª Colocada	R\$ 3.000,00
2ª Colocada	R\$ 7.000,00	6ª Colocada	R\$ 3.000,00
3ª Colocada	R\$ 4.000,00	7ª Colocada	R\$ 2.000,00
4ª Colocada	R\$ 4.000,00	8ª Colocada	R\$ 2.000,00

Premiação por Participação*	
R\$ 1.250,00 por equipe que preencher os requisitos	

*Dentre os requisitos de participação temos:

- **Envio de fotos em alta qualidade de todos os jogadores;**
- **Participação de conteúdos e media day dos torneios;**
- **Divulgação das partidas e conteúdos do CBCS.**
- **Uso de webcam pelos jogadores**

Todas as premiações serão feitas em até 30 dias após o término do torneio e da nota fiscal enviada pelos clubes.

3.3 Pontos RMR

Os pontos para o RMR são administrados pela Valve e não tem nenhuma relação com a pontuação do circuito ou do ranking do CBCS.

Equipes que forem desclassificadas durante os torneios CBCS, perdem automaticamente todos os pontos RMR acumulados.

3.4 Pontos CBCS

Os pontos para CBCS são administrados pela Global Legends e para esse torneio serão 4600 pontos, seguindo a distribuição abaixo:

Pontos CBCS			
1ª Colocada	1000 pontos	9ª Colocada	150 pontos
2ª Colocada	750 pontos	10ª Colocada	150 pontos
3ª Colocada	500 pontos	11ª Colocada	150 pontos
4ª Colocada	500 pontos	12ª Colocada	100 pontos

5ª Colocada	250 pontos	13ª Colocada	100 pontos
6ª Colocada	250 pontos	14ª Colocada	100 pontos
7ª Colocada	250 pontos	15ª Colocada	50 pontos
8ª Colocada	250 pontos	16ª Colocada	50 pontos

Equipes que forem desclassificadas durante os torneios CBCS, perdem automaticamente todos os pontos CBCS acumulados.

3.5 Calendário

Calendário	
Etapa 1 - Open Qualifier	13 a 14 de Outubro
Etapa 2 - Closed Qualifier	15 a 17 de Outubro
Etapa 3 - Fase de Grupos	11 a 13 de Novembro
Etapa 4 - Playoffs	14 e 15 de Novembro

3.6 Pontualidade

Esperamos que todos os jogadores estejam prontos em até 10 minutos antes do horário marcado para a partida, conforme declarado nas informações de instruções do torneio para configuração, preparação e resolução de quaisquer problemas técnicos que possam ocorrer. Se você notar a qualquer momento que atrasará em um dos dias, por favor informe um oficial do torneio o mais rápido possível! Circunstâncias atenuantes e tentativas de informar a Global Legends sobre o atraso e minimizar o impacto serão benevolmente consideradas.

As seguintes penalidades se aplicam no primeiro caso (reincidência será punida com mais severidade):

- chegar entre a hora solicitada e 30 minutos antes do início da partida - advertência;
- a cada 5 minutos após a hora marcada, uma penalidade será atribuída.

Se um participante não estiver pronto para jogar o mais tardar 15 minutos após o horário agendado, a administração pode decidir conceder perdas inadimplentes (parciais) ou desclassificar a equipe.

3.7 Causando Atraso

Se a partida tiver um atraso devido à chegada tardia (por exemplo, devido a problemas técnicos que poderiam ter sido descobertos de antemão sem atrasos) ou por causa de mau comportamento geral (por exemplo, conforme listado em 4.13.1):

- para cada atraso (parcial) de 5 minutos no início da partida causado por isso, uma penalidade de atraso será atribuída.

3.8 Administradores

As instruções dos administradores devem ser sempre obedecidas e seguidas. Não fazer isso pode resultar em penalidade para a equipe.

3.9 Ferramenta de Comunicação da Equipe

A Global Legends fornecerá servidores TeamSpeak para todas as equipes para usar como sistema de comunicação principal. A comunicação no servidor de voz será monitorada pelos Referees do torneio.

A Global Legends se reserva o direito de registrar todas as comunicações do TeamSpeak durante o evento. Nenhuma outra ferramenta de comunicação será permitida.

3.10 Obrigações de Mídia e Conteúdo

Se a CBCS decidir que um ou mais jogadores precisam fazer parte das entrevistas (entrevistas curtas pré / pós-jogo e / ou sessões de entrevista mais longas), uma conferência de imprensa ou uma sessão de autógrafa, fotografia ou vídeo, os jogadores não podem se negar isso e devem comparecer. Os participantes receberão previamente uma programação de mídia/conteúdo para serem informados sobre a natureza, duração e programação dos quaisquer atividades desse tipo que durem mais de 5 minutos.

Lembrando que a não participação dessas obrigações pode levar a equipe a perder o direito da premiação por participação.

3.11 Demos e Replays

Todos os demos ou replays devem ser disponibilizados se solicitados pelos administradores.

3.12 Direitos de Demos e Replays

A Global Legends se reserva o direito de reproduzir e / ou fazer upload para algum site se necessário.

4 Violações de regras e punições

4.1 Código de Conduta

Todos os participantes do CBCS concordam em se comportar de maneira apropriada e respeitosa com os outros participantes, espectadores, imprensa, TV e administração do CBCS. Ser modelo é o risco ocupacional de ser um jogador ou organizador do CBCS e devemos nos comportar de acordo.

Qualquer tipo de assédio deve ser relatado aos administradores listados acima imediatamente. O assédio inclui, mas não se limita a, declarações ou ações ofensivas relacionadas à identidade e expressão de gênero, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, raça, religião ou ausência desta.

Também são considerados assédio imagens sexuais em espaços públicos, intimidação deliberada, perseguição, seguir ou assediar fotografia ou gravação, interrupção sustentada de conversas ou outros eventos, inadequado contato físico e atenção sexual indesejada.

Restrições semelhantes se aplicam não apenas aos participantes, mas a todas as pessoas envolvidas ou presentes em um palco do CBCS.

Qualquer pessoa que violar este código de conduta pode ser punida, incluindo expulsão e possivelmente processo criminal.

4.2 Primeira vez e ofensas repetidas

Todas as punições listadas abaixo são destinadas a crimes cometidos pela primeira vez. Ofensores reincidentes (tanto o jogador específico quanto - em competições por equipe - sua equipe) serão punidos proporcionalmente de forma mais severa.

4.3 Cheating

4.3.1 Software de Cheat

O uso de cheats é considerado trapaça. São exemplos de cheats: Multihacks, Wallhack, Aimbot, Modelos Coloridos, Alterações sem recuo, sem flash e de som. Estes são apenas exemplos, outros programas e métodos podem também ser considerados e sua utilização levará à punição.

4.3.2 Abuso de Informação

A comunicação durante a partida com pessoas não envolvidas na partida é estritamente proibida, o mesmo é válido para o uso de informações sobre seu jogo por outras fontes externas (por exemplo, streams).

4.3.3 Punições por Cheating

Quando o cheat é descoberto na CBCS, o (s) resultado (s) da (s) partida (s) em questão será anulado. A equipe será desclassificada, perderá seu prêmio em dinheiro, o jogador será banido de todas as competições da Global Legends por um período 9999 dias. Esta duração pode ser menor, se significativos fatores atenuantes forem apresentados, mas também maiores, se houver circunstâncias agravantes. A equipe será desclassificada do evento do CBCS onde a trapaça ocorreu.

4.3.4 Métodos para detectar Cheating

A Global Legends se reserva o direito de usar métodos diferentes para inspecionar os participantes e seus equipamentos, com ou sem informação. Uma delas é o uso de anti cheaters ou até mesmo detectores de metal nos participantes que entram no palco. Os participantes não são autorizados a recusar essas inspeções.

4.4 Uso de álcool ou outras drogas psicoativas

O uso de álcool ou outras drogas é estritamente proibido durante partidas online ou off line. A utilização poderá levar a punições severas.

4.5 Apostas

Nenhum jogador, gerente de equipe, equipe ou gerência de organizações participantes pode estar envolvido em apostas ou jogos de azar, associar-se a apostadores e jogadores ou fornecer a qualquer pessoa qualquer informação que possa ajudar nas apostas ou jogos de azar, direta ou indiretamente, em qualquer uma das partidas do CBCS ou no torneio em geral. Qualquer aposta ou jogo contra as partidas de sua própria organização levará à desclassificação imediata da organização e uma proibição mínima de 1 ano de todas as competições CBCS para todas as pessoas envolvidas. Qualquer outra violação será penalizada a critério exclusivo da direção do torneio.

4.6 Manipulação de Competição

É proibida a manipulação da competição por meio de oferecimento de dinheiro / benefícios, fazendo ameaças ou exercendo pressão sobre qualquer pessoa envolvida com a CBCS com o objetivo de influenciar o resultado de uma partida. O maior exemplo comum é oferecer dinheiro ao seu oponente para deixá-lo vencer.

4.6.1 Punições por manipulação de competição

Quando a tentativa de manipulação da competição é descoberta na CBCS, o (s) resultado (s) do jogo (s) em questão será anulado. O jogador será desclassificado, perderá seu prêmio em dinheiro e será banido de todas as competições da Global Legends com duração de um a dois (1-2) anos. Uma multa monetária é possível.

A equipe será desclassificada do evento atual do CBCS onde a tentativa ocorreu.

4.7 Match Fixing

Usar qualquer meio para manipular o resultado de uma partida para fins que não sejam o sucesso esportivo no torneio em questão é considerado match fixing. O exemplo mais comum é a perda intencional de uma partida para manipular uma aposta no jogo.

4.7.1 Punições para match fixing

Quando a combinação de resultados for descoberta na CBCS, o (s) resultado (s) da (s) partida (s) em questão será (m) anulado. A equipe será desclassificada, perderá seu prêmio em dinheiro e será banida de todas as competições da Global Legends por um duração normal de 2 anos. Esta duração pode ser menor, se fatores atenuantes significativos estiverem em jogo, mas também superior, se houver circunstâncias agravantes. Uma multa monetária é possível.

4.8 Limitações para a emissão de punições

As punições podem ser aplicadas por um período limitado de tempo após o incidente que está sendo punido. No caso de trapaça e combinação de resultados, essa duração é fixada em 5 anos. Por infrações como tocar, fingir, mentir informações pessoais relevantes (nome, idade, nacionalidade, residência, entre outros), a duração é fixada em 2 anos. Infrações menores podem expirar mais cedo.

4.9 VAC Ban

Qualquer jogador que tenha sido banido pelo "Valve Anti-Cheat" (VAC BAN) no CS:GO em qualquer uma de suas contas é imediatamente desclassificado do torneio. Qualquer equipe onde algum jogador com VAC BAN tiver jogado durante qualquer fase do torneio será considerado uma equipe banida.

A Valve se reserva no direito de desclassificar qualquer jogador, equipe, caster ou produtor em descrição e sem aviso prévio. A organização irá imediatamente desclassificar a pessoa assim que receber a notícia da Valve. Qualquer vitória no torneio pelo jogador ou pela equipe banida será um W.O. Nenhum jogador de uma equipe banida estará elegível para competir por nenhuma outra equipe..

4.10 Regras de comportamento geral

Para um jogo ordenado e agradável, é essencial que todos os jogadores tenham uma atitude justa e desportiva. Violações desta regra serão punidas. As ofensas mais importantes e mais comuns estão listados abaixo. No entanto, a administração pode atribuir penalidades para os tipos de violação não listados aqui (por exemplo, assédio).

4.10.1 Comportamento Público

Todos os participantes devem se abster, em todos os momentos, de comportamento ruim, indesejável ou negativo em relação a qualquer pessoa envolvida com o torneio de qualquer forma. Todos os participantes devem se abster, em todos os momentos, de qualquer ação ou omissão que traga qualquer pessoa envolvida com o torneio de qualquer forma em descrédito público, desprezo, escândalo, valor comercial de

qualquer parte envolvida. Isso inclui comentários depreciativos voltados para a Global Legends, seus parceiros ou produtos em entrevistas, declarações e / ou canais de mídia social.

4.10.2 Insultos

Todos os insultos que ocorrerem em conexão com a CBCS serão punidos. Isso se aplica principalmente a insultos durante uma partida, mas também no site da Global Legends ou de parceiros. Insultos no IRC, programas de mensagens instantâneas, e-mail, redes sociais ou outros meios de comunicação. ser vinculado a CBCS e as evidências forem claras.

Casos de abuso particularmente graves com declarações radicais ou a ameaça de violência física podem resultar em penalidades significativamente mais pesadas, incluindo a exclusão ou a desclassificação do jogador.

Dependendo da natureza e gravidade do insulto, a penalidade será atribuída ao jogador ou à equipe. Os jogadores também podem ser impedidos de jogar por uma ou mais semanas de jogos.

4.10.3 Spamming

A postagem excessiva de mensagens sem sentido, de assédio ou ofensivas é considerada spam na CBCS. O spamming no site (fóruns, comentários da partida, tíquetes de suporte e protesto, etc.) será punido dependendo da natureza e gravidade da ofensa.

4.10.4 Spam no jogo

Se a função de chat no jogo for utilizada com o objetivo de irritar o oponente ou agitar o fluxo da jogada, entre outros, uma penalidade será aplicada. Todas as funções de chat existem para a comunicação eficiente com o oponente e os administradores da partida.

4.10.5 Danos materiais

Participantes tomando medidas que podem ou resultam em danos ou sujeira em salas, móveis, equipamentos ou similares itens serão multados. A multa será baseada no custo para restaurar o estado original, tratando dos esforços para corrigir o problema e reputação danificada com terceiros ou o público.

4.11 Comportamento antidesportivo

Para um jogo ordenado e agradável, é essencial que todos os jogadores tenham um comportamento esportivo. A maioria das ofensas importantes e mais comuns estão listadas abaixo. No entanto, a administração pode atribuir penalidades para não listados explicitamente os tipos de comportamento antidesportivo.

4.11.1 Ringer/Faker

Quaisquer jogadores envolvidos em fingir ou logar para um outro jogador serão banidos por 1 ano e a equipe do jogador infrator será desclassificada do torneio atual.

4.11.2 Jogando com Jogador Não Permitido

Usar um jogador não permitido resultará em desclassificação da equipe, e também o jogador será proibido de jogar qualquer torneio CBCS por 1 ano. Além disso, uma vitória pelo mesmo placar será dada ao adversário.

4.11.3 Administradores ou jogadores enganosos

Qualquer tentativa de enganar jogadores adversários, administradores ou qualquer outra pessoa relacionada aos torneios do CBCS será punida.

5 Regras específicas do jogo Counter-Strike: Global Offensive

5.1 Versão do jogo

O torneio usará a última versão disponível do cliente de jogo. Se a última versão disponível for considerada impossível de jogar devido a bugs ou mudanças extremas de equilíbrio nas proximidades da administração do torneio, uma versão mais antiga pode ser usada se estiver disponível para reversão. Qualquer atualização durante o evento resultará em uma reversão para a versão original (se possível).

5.2 Anti-Cheat

O uso do Anti Cheat da Gamers Club é obrigatório para todos os jogadores durante toda a duração de todas as partidas jogadas online e offline. Se um jogador não pode usar o AC, então ele não tem permissão para participar de uma partida. Os jogadores são responsáveis por ter suas credenciais de login à sua disposição no momento da competição e deverá ser configurada corretamente.

5.3 Procedimentos de seleção de mapas

5.3.1 Conjunto de mapas

O torneio será disputado no mapa competitivo atual (Valve Active Duty Map Group), que consiste nos seguintes mapas:

- Dust 2 (de_dust2)
- Inferno (de_inferno)
- Mirage (de_mirage)
- Nuke (de_nuke)
- Overpass (de_overpass)
- Ancient (de_ancient)
- Vertigo (de_vertigo)

5.3.2 Open Qualifiers

Para partidas Md1, o processo de seleção do mapa ocorrerá no site da Gamers Club de forma aleatória, ou seja, a definição de quem começa selecionando ou banindo um mapa será definido pelo site assim que a partida for criada.

5.3.3 Closed Qualifiers

As equipes iniciarão o processo de seleção do mapa 30 minutos antes do início da partida agendada. A seleção do mapa será concluída com a assistência do oficial do torneio no servidor do Discord fornecido pela CBCS.

Quem começa selecionando ou banindo um mapa será definido pelo site da GC de forma aleatória assim que a partida for criada.

5.3.4 Torneio

Apenas duas pessoas selecionadas de cada equipe podem participar do processo de seleção do mapa.

Para partidas Md1, o processo de seleção do mapa deve ser feito 20 minutos antes do início da partida agendada. Para partidas Md3, o processo de seleção do mapa deve ser feito 30 minutos antes do início da

partida agendada. Se houver uma partida sendo jogada imediatamente antes da partida em questão, o último momento em que a seleção do mapa processo tem que ser iniciado é durante o intervalo do mapa potencialmente final da partida anterior. A hora em que o processo de seleção do mapa está sendo feito não garante a hora exata de início da partida.

O processo de seleção do mapa pode ser feito (potencialmente significativamente) mais cedo se solicitado pela administração.

Os vetos de mapas não devem ser tornados públicos antes que a CBCS o faça.

Quem começa selecionando ou banindo um mapa será definido pelo descrito abaixo:

- Fase de Grupos: Cara ou Coroa feito no discord
- Playoffs: 1º de cada grupo define se quer ser Equipe A ou Equipe B

5.3.5 Partidas Melhor-de-1 (Md1)

A equipe melhor posicionada decide se é a Equipe A ou a Equipe B. A Equipe A inicia o processo e a ordem de veto / escolha é a seguinte:

1. A equipe A remove um mapa.
2. A equipe B remove um mapa.
3. A equipe A remove um mapa.
4. A equipe B remove um mapa.
5. A equipe A remove um mapa.
6. A equipe B remove um mapa.
7. O mapa restante será jogado.

Os lados do mapa são determinados por um round face.

5.3.6 Partidas Melhor de Três (Md3)

A equipe melhor posicionada decide se é a Equipe A ou a Equipe B. A Equipe A inicia o processo e a ordem de veto / escolha é a seguinte:

1. A equipe A remove um mapa.
2. A equipe B remove um mapa.
3. A equipe A escolhe um mapa.
4. A equipe B escolhe um mapa.
5. A equipe A remove um mapa.
6. A equipe B remove um mapa.
7. O mapa restante é jogado como um decisor, se necessário.

Cada equipe decide os lados na escolha do mapa de seu oponente. Os lados do último mapa são determinados por um round face.

5.3.7 Partidas Melhor de Cinco (Md5)

A equipe melhor posicionada decide se é a Equipe A ou a Equipe B. A Equipe A inicia o processo e a ordem de veto / escolha é a seguinte:

1. A equipe A remove um mapa.
2. A equipe B remove um mapa.
3. A equipe A escolhe um mapa.
4. A equipe B escolhe um mapa.
5. A equipe A escolhe um mapa.
6. A equipe B escolhe um mapa.
7. O mapa restante é jogado como um decisor, se necessário.

Cada equipe decide os lados na escolha do mapa de seu oponente. Os lados do último mapa são determinados por um round face.

5.4 Configurações de partida

As seguintes configurações de jogo precisam ser usadas durante as competições do CBCS:

- Rodadas: Melhor de 30 (mp_maxrounds 30)
- Tempo da rodada: 1 minuto 55 segundos (mp_roundtime 1,92)
- Dinheiro inicial: \$ 800 (mp_startmoney 800)
- Tempo de congelamento: 20 segundos (mp_freezetime 20)
- Tempo de compra: 20 segundos (mp_buytime 20)
- Temporizador de bomba: 40 segundos (mp_c4timer 40)
- Rodadas de prorrogação: melhor de 6 (mp_overtime_maxrounds 6)
- Dinheiro inicial para horas extras: \$ 10.000 (mp_overtime_startmoney 10000)
- Atraso de reinício da rodada: 5 segundos (mp_round_restart_delay 5)
- Intervalo durante a virada de lado: 60 segundos (mp_halftime_duration 60)

5.4.1 Overtime

Em caso de empate após todas as 30 rodadas terem sido jogadas, um overtime será jogado no modo melhor de 6 (mp_maxrounds 6) e com dinheiro inicial de \$10.000 (mp_startmoney 10000). Para o início do overtime, as equipes irão iniciar do lado em que jogaram na parte anterior e durante o intervalo as equipes invertem de lado. As equipes vão continuar a jogar o overtime até que tenhamos um vencedor.

5.5 Match server

As partidas são disputadas nos servidores fornecidos pela Global Legends . As equipes são obrigadas a verificar todo o jogo necessário como aspectos (incluindo skins, bugs na carga, etc.) e componentes de rede (latência e variação do servidor) antes de começar a partida. Deixar de fazer isso, e deixar a partida começar, significará que ambas as equipes aceitaram o estado atual e, se o mapa estiver pronto, a partida pode continuar/começar nessas condições.

5.6 Bate-papo dentro do jogo

Não é permitido escrever sobre coisas que não estejam diretamente relacionadas à partida no chat do jogo. Isto é incluindo, mas não se limitando a, discussão de questões técnicas e qualquer tipo de anúncio.

5.7 Coaching

Os coaches estão liberados para estarem no servidor e no mesmo ambiente que os jogadores durante as partidas do torneio.

A comunicação entre jogadores e coaches está liberada a todo momento.

5.8 Uso da função “pause”

A função de pause pode ser usada a qualquer momento, mas só entrará em vigor durante o tempo de freezetime (imediatamente se usado durante o tempo de freezetime, caso contrário, no início do próximo tempo de freezetime).

5.8.1 Qualifiers

As equipes estão limitadas a dois pausas (sejam técnicos ou táticos) por cada tempo e um pause por cada overtime. Um pause não pode durar mais de cinco minutos. Para fazer um pause, as equipes precisam digitar “.pause” no servidor e depois anunciar o motivo para o Referee imediatamente após o pause da partida.

5.8.2 Torneio

5.8.2.1 Pause Técnico

Se um jogador tiver um problema que o impeça de jogar, ele pode usar a função pause. A função de pause técnico pode ser chamada digitando !tec. O jogador deve anunciar o motivo antes ou imediatamente após ele pausar a partida (ex: "tec"). A menos que o oficial instrua o participante sob qualquer forma de comunicação, a comunicação de voz entre jogadores é proibida durante um pause técnico.

É permitido o uso de apenas 1 pause técnico de até 15 minutos por mapa para cada equipe. Em caso de partidas transmitidas, o oficial do torneio poderá acrescentar esse tempo se houver necessidade.

5.8.2.2 Pause Tático

O Pause tático será utilizado através do comando !pause no chat da partida, caso seja utilizado durante o freeze time a partida será pausada no round atual, caso contrário apenas no próximo round.

É permitido por equipe o uso de até no máximo 4 pauses táticos de 30 segundos por mapa jogado, após isso o comando de !pause não será mais permitido na mesma partida.

5.8.3 Pause Admin

O administrador pode pausar o jogo em sua estação ou na estação de um jogador, quando necessário. Se por algum motivo a pausa do player não funcionar, eles têm que solicitar ao administrador para fazê-lo.

5.9 Configurações do jogador

5.9.1 Arquivos de configuração

Todas as mudanças de configuração são permitidas, desde que não dêem uma vantagem injusta contra outro jogador. Um jogador pode ser penalizado por configurações erradas em qualquer arquivo de configuração, independentemente de estar em uso ou até mesmo armazenado na pasta do jogo em questão. Os seguintes comandos são proibidos:

- cl_showpos 1 - o valor precisa ser definido como 0.

As equipes devem entrar em contato com a administração do torneio se não tiverem certeza da validade de um comando e seu valor. Uma equipe pode ser penalizada por ter comandos proibidos em seu arquivo de configurações, independentemente se foi em uso.

5.9.2 Scripts

Todos os scripts são ilegais, exceto para comprar, alternar, demo e scripts de salto. Uma equipe pode ser penalizada por ter scripts proibidos em seu arquivo de configuração, independentemente de estar em uso.

5.9.3 Drivers gráficos

Qualquer modificação ou alteração do jogo usando soluções gráficas externas ou outros programas de terceiros é estritamente proibido e pode ser punido de acordo com o parágrafo de cheating.

5.9.4 Sobreposições

Todos os tipos de sobreposições que mostrarão a taxa de uso do sistema de qualquer forma no jogo (por exemplo, tela Nvidia SLI, Sobreposição de Rivatuner) são proibidas. Sobreposições que mostrarão apenas os quadros por segundo (FPS) não são proibidas e podem ser usadas.

5.9.5 Dados Personalizados

Os jogadores não têm permissão para usar qualquer forma de arquivos de jogo personalizados durante as partidas oficiais. Apenas skins CSGO podem ser alteradas. Quaisquer outras alterações, incluindo, mas não se limitando a, modificação de sprites, HUDs e placares são estritamente proibidos.

5.9.6 Drivers de dispositivo

Usar drivers de dispositivo para pré-instalar / pré-escrever macros ilegais nos dispositivos do jogador (teclado, mouse, som cartões) é proibido e pode ser punido de acordo com o parágrafo de cheating. Os oficiais do torneio se reservam o direito de solicitar qualquer peça de equipamento usada pelos jogadores para inspeção.

5.9.7 Apelido no jogo

Os jogadores só podem usar seus próprios apelidos oficiais - sem quaisquer acréscimos - durante as partidas do CBCS. Todo jogador que registrou oficialmente seu apelido na Valve para eventos patrocinados é obrigado a usar o mesmo apelido para todas as partidas do CBCS.

5.9.8 Game Tag no jogo

Os jogadores não têm permissão para usar game tag do jogo que violem o código de conduta.

5.10 Procedimentos de partida

5.10.1 Intervalos de partida

As equipes terão pelo menos 10 minutos de intervalo entre as partidas e 8 minutos entre os mapas na melhor de três e partidas melhor de cinco. Os horários exatos serão comunicados pela administração do torneio. Teremos 1 minuto entre o vira de lado.

Se a partida começar antes da autorização do Oficial ou do Head League Ops, ela será reiniciada imediatamente.

5.10.2 Número de jogadores

Todas as partidas devem ser iniciadas com cinco jogadores por equipe (5vs5). Se uma equipe não comparecer com jogadores suficientes, a partida contará como não comparecimento (W.O).

Se um jogador cair durante uma partida em andamento, a rodada em andamento será encerrada. Depois disso, o jogo deve ser pausado até que o jogador possa retornar ou ser substituído. Se o jogador original é incapaz de retornar e nenhum substituto pode ser trazido, a equipe tem a opção de desistir da série ou continuar com quatro jogadores.

Se uma equipe tiver que jogar com menos de quatro jogadores, a equipe adversária receberá uma vitória padrão (w.o).

5.10.3 Substituição de jogadores

Apenas jogadores que fazem parte da equipe podem ser substituídos. A equipe adversária e a administração do torneio devem ser informados com antecedência.

5.10.3.1 Substituição na competição online

Durante a competição online, as mudanças de escalação podem ser feitas a qualquer momento da partida se houver um motivo adequado (ou seja, problemas de conexão). Se necessário, o jogo pode ser pausado para a mudança. O atraso causado não deve exceder 5 minutos e alterações excessivas / abuso desta regra são proibidos.

5.10.3.2 Substituição na competição offline

Durante a competição offline, mudanças de escalação são permitidas apenas entre os mapas. O jogador não receberá tempo adicional para configurar em comparação com o tempo que levaria com o player original.

5.10.4 Interrupções da partida

Se uma partida for interrompida por motivos fora do controle dos participantes (por exemplo, falha do servidor ou jogador), a administração do torneio irá restaurar a rodada usando o recurso de backup e restauração do CSGO, mas em alguns casos podemos decidir repetir a rodada ou até mesmo uma partida inteira.

- Se o problema ocorrer durante o primeiro minuto da rodada, antes que qualquer dano tenha ocorrido e o oponente ou árbitro for notificado imediatamente, a rodada será restaurada.
- Se o problema ocorrer durante uma rodada e após o dano ter sido feito e o resultado da rodada ainda puder ser determinado (por exemplo, um único jogador caiu, mas outros permanecem), então a rodada não será restaurada. A rodada continuará a ser jogada e contará. Exceções especiais podem ser feitas se o dano causado foi considerado insignificante, por ex. dano acidental de companheiro de equipe causado no início da rodada ou dano causado ao lado oposto pela equipe que foi afetada pela queda.
- Se o problema ocorrer durante a rodada, após o dano ter ocorrido e o resultado da rodada não puder ser determinado (por exemplo, devido a falha do servidor), a partida será restaurada para o início da rodada.
- Se o problema ocorrer durante a rodada, após o dano ter ocorrido e o resultado da rodada for óbvio (por exemplo, uma equipe está guardando armas com 10 segundos restantes), mas não pode ser continuado devido a, por exemplo, uma falha no servidor, então a rodada pode ser concedida.

As partidas não serão interrompidas e / ou as rodadas não serão restauradas ou repetidas nos casos em que for claramente culpa do participante (por exemplo, compra incorreta de uma arma).

5.10.5 Uso de bugs e falhas

O uso intencional de quaisquer bugs, glitches ou erros no jogo é proibido. Fica a critério do administrador se o uso de tais bugs teve ou não um efeito na partida, e se ele vai ou não premiar as rodadas, ou para a equipe adversária, ou para forçar uma revanche. O uso dos seguintes bugs é estritamente proibido, se houver um bug que não está listado aqui, fica a critério do administrador se uma punição é necessária ou não.

- Mover-se por áreas recortadas onde o movimento não é pretendido pelo design do mapa é estritamente proibido (quaisquer paredes, tetos, pisos, etc.).
- A bomba não pode ser plantada em um local onde não possa ser desativada. Plantar a bomba de tal maneira que ninguém possa ouvir o som do “bip” ou o som de plantio também é proibido.
- Ficar em cima de colegas de equipe geralmente é permitido, só é proibido quando tais ações permitem o jogador espiar por cima, por baixo e / ou através de um objeto sólido (por exemplo, parede, caixa, teto) que não deveria ser permitido de acordo com o desenho do mapa.
- Pixel walking é proibido. Um jogador será considerado como um pixel caminhando se sentar ou ficar em um lugar invisível pixels no mapa, onde não há borda visível. Recomenda-se verificar com a administração do torneio se um determinado bug ou falha é considerado ou não ilegal.

Os seguintes bugs são permitidos explicitamente:

- Desarmar a bomba através de paredes e itens etc.
- Chamado “surf” em tubos.

Os diretores do torneio se reservam o direito, também retroativamente, de adicionar mais bugs à lista de explicitamente permitidos.

5.10.5.1 Novas posições

Se algum jogador ou equipe quiser usar uma nova posição que não seja comumente conhecida, é altamente recomendável entrar em contato com os oficiais do torneio para verificar se essa posição é permitida antes de usá-la em qualquer partida oficial. Jogadores e as equipes devem considerar que leva tempo para

verificar novas posições e, portanto, devem entrar em contato com os oficiais em um período de tempo razoável antes de uma partida oficial.

5.10.6 Juntando-se à equipe errada

Juntar-se à equipe errada no servidor é proibido e pode ser penalizado.

6 Direito e propriedade intelectual

Ao participar do torneio, você concorda que qualquer material de apoio enviado em relação a você e sua equipe foram criados legalmente e são trabalhos originais. Você declara e garante que os materiais não infringem ou se apropriam indevidamente dos direitos de propriedade intelectual de terceiros. Você irá garantir e defender a administração do torneio e seus respectivos parceiros, acionistas, agentes, gerentes, diretores, oficiais, e suas respectivas afiliadas (coletivamente, as "Partes da Organização") tornando-as isentas de quaisquer danos, perdas, custos (incluindo honorários advocatícios), responsabilidades e causas de ação decorrentes de ou em conexão com violação real ou alegada de direitos de propriedade intelectual de terceiros pelo uso autorizado dos materiais.

Você concede às Partes da Organização o direito absoluto, mundial e irrevogável e a permissão irrestrita de usar o conteúdo de qualquer gravação (incluindo vídeo, voz e formatos escritos) feito ou feita durante sua participação no evento, para usar, reproduzir, distribuir e exibir escritos, semelhança, imagem, voz, nome e aparência, como tal, podendo ser incorporados em quaisquer documentos, fotos, gravações de vídeo, fitas de áudio, imagens digitais e semelhantes, incluindo qualquer trabalho derivado dos mesmos, feitas em nome de uma parte da organização em conexão com sua participação, incluindo seus materiais de argumento de venda (doravante coletivamente denominados "Gravações"). Você concorda que as Partes da Organização têm o direito absoluto de criar tais Gravações em conexão com o presente e que possui propriedade total de tal material e pode usá-lo para qualquer propósito consistente com seus fins comerciais, incluindo usos promocionais, comerciais, educacionais e de testemunho em vídeos, publicações, anúncios, comunicados à imprensa, sites ou qualquer outro material promocional, depoimento, comercial ou educacional em qualquer meio. Você reconhece que não receberá qualquer compensação pelo uso de tais imagens, vídeo, semelhança, aparência ou conteúdo, e as renúncias e liberações que você concede ao participar são em consideração à administração do torneio permitindo sua participação no evento.

Você entende que as "Gravações" devem ser de propriedade exclusiva das Partes da Organização, incluindo, se aplicável, suas respectivas afiliadas, parceiros comerciais e representantes; nem você nem qualquer terceiro terá quaisquer direitos de possuir ou usar as Gravações de qualquer forma, a não ser autorizado pela mesma. Na medida em que quaisquer nomes, logotipos ou marcas (doravante as "Marcas") estejam incluídos nas Gravações, você concede, em nome do titular de tais Marcas, às Partes da Organização, um título não exclusivo, não transferível, licença limitada para usar as Marcas, somente como aparecem nas Gravações e como as Gravações são posteriormente usadas em mídia de marketing e promoção. Você representa e garante que tem autoridade para conceder tal licença em nome do titular das Marcas. As Partes da Organização não usarão, registrarão ou tentarão registrar em qualquer jurisdição qualquer uma das Marcas. Todo o uso das marcas e todo o fundo de comércio associado a elas reverterá exclusivamente para o benefício do titular de tais marcas, e o titular terá todo o título de direito e interesse nas e para as marcas.