

Resumo do Evento: Torneio de CS2 integrante do evento GameTech do Centro Universitário UniFECAF, disputado por 5 equipes em período único das **20h do dia 16/10/2026 até as 9h do dia 17/10/2026**. A inscrição implica a aceitação total deste regulamento.

1. INFORMAÇÕES GERAIS

1.1. Abrangência: Este regulamento vale para o Campeonato de Counter-Strike 2 (CS2) integrante do evento GameTech do Centro Universitário UniFECAF, disputado por 5 (cinco) equipes. A inscrição implica aceitar todas as regras abaixo.

1.2. Período de Execução: O campeonato acontece em um único período: das 20h do dia 16/10/2026 até as 9h do dia 17/10/2026. Todas as partidas, protestos e decisões precisam ocorrer nesse período. Não há adiamento para outro dia.

1.3. Comissão Organizadora: A Comissão Organizadora (9 pessoas) é responsável pelo campeonato e decide sobre este regulamento. Dois membros da Comissão atuam como fiscais e conduzem as partidas.

1.4. Canal Oficial: O Canal Oficial é [GRUPO/SERVIDOR DE DISCORD/WHATSAPP] . Só o que for publicado ali, ou dito por um fiscal durante a partida, vale como aviso oficial.

1.5. Alterações no Regulamento: Se este regulamento mudar, a Comissão avisa no Canal Oficial antes do início do campeonato. Durante o campeonato, só muda com aviso a todas as equipes, por decisão da Comissão.

2. EQUIPES E JOGADORES

2.1. Composição: Cada equipe tem exatamente 5 (cinco) jogadores, sem reservas. Todos os 5 enviam à Comissão, até [DD/MM/AAAA] , o nome completo e o perfil Steam. A equipe indica um Capitão, que é o contato com a Comissão.

2.2. Vínculo Acadêmico: Pelo menos 1 (um) dos 5 jogadores precisa ser aluno da UniFECAF, com matrícula ativa, comprovada à Comissão. Os demais jogadores podem ser de fora da faculdade.

2.3. Conta Steam: Cada jogador usa uma única conta Steam, que seja própria, com CS2 e sem banimento VAC ou de jogo. Cada pessoa joga por uma só equipe.

2.4. Menores de Idade: Jogador menor de 18 anos precisa de autorização do responsável, enviada à Comissão antes da primeira partida.

2.5. Nome da Equipe: O nome da equipe não pode ser ofensivo nem discriminatório. A Comissão pode pedir a troca.

2.6. Alteração de Roster: A lista de jogadores só pode mudar até o início da primeira partida da equipe, com aviso à Comissão, e a nova lista deve continuar cumprindo o item 2.2. Depois disso, a lista é fechada.

3. FORMATO E CLASSIFICAÇÃO

3.1. Fases: O campeonato tem duas fases: Fase de Pontos (todos contra todos) e Playoffs (os 4 melhores).

3.2. Fase de Pontos (Bo1): Cada equipe enfrenta as outras 4 uma vez, em partida de 1 mapa (Bo1). São 10 partidas em 5 rodadas; em cada rodada, 2 partidas acontecem ao mesmo tempo e 1 equipe descansa. A Comissão faz o chaveamento antes do evento e o divulga no Canal Oficial, com os nomes das equipes e os horários de cada partida.

3.3. Pontuação: Vitória vale 3 pontos; derrota vale 0. Todo mapa vai até ter vencedor, então não há empate.

3.4. Critérios de Desempate: Desempate na classificação, nesta ordem e só entre as equipes empatadas:

1. Confronto direto (com 3 ou mais equipes, pontos nos jogos entre elas);
2. Saldo de rounds na Fase de Pontos (ganhos menos perdidos);
3. Total de rounds ganhos;
4. Partida extra Bo1, marcada pelos fiscais; se ainda for preciso, sorteio feito pela Comissão.

3.5. Playoffs (Chaveamento Fixo):

- **Semifinal 1:** 1º × 4º colocado (melhor de 3 mapas, Bo3)
- **Semifinal 2:** 2º × 3º colocado (Bo3)
- **Disputa de 3º lugar:** Derrotados das semifinais (Bo1)
- **Final:** Vencedores das semifinais (Bo3)

3.6. Eliminação: O 5º colocado da Fase de Pontos é eliminado. Os horários de todos os jogos são definidos pela Comissão no chaveamento, com folga para terminar antes das 9h do dia 17/10.

4. COMO FUNCIONA A PARTIDA

4.1. Criação de Sala: No horário do chaveamento, o Capitão da equipe citada primeiro na tabela de jogos cria a sala e envia o código ou convite ao Capitão adversário e ao fiscal. Os 5 jogadores de cada equipe entram em seguida. Criar a sala não dá nenhuma vantagem à equipe.

4.2. Veto de Mapas: Mapas e lados são definidos pelo veto entre os Capitães, acompanhado pelo fiscal. Modelo recomendado, que o fiscal pode ajustar:

- **Bo1:** As equipes banem mapas, alternando, até sobrar 1, que é o jogado. A equipe que começou banindo é a que o fiscal sortear.
- **Bo3:** Banir, banir, escolher mapa, escolher mapa, banir, banir; o mapa restante é o terceiro. Quem não escolheu o mapa escolhe o lado.
- **Mapas:** Os do grupo competitivo oficial (*Active Duty*) do CS2 na data do evento.

4.3. Configuração da Partida: Feita pelo Capitão que criou a sala e conferida pelo fiscal, com o Capitão adversário presente, antes do início. A partida só começa depois que o fiscal confirmar que está tudo certo. Modelo recomendado: 24 rounds (vence quem faz 13), prorrogação de 6 rounds (MR3) repetida até haver vencedor, 4 pausas táticas de 30 segundos por equipe por mapa. O fiscal e as equipes podem combinar mudanças antes de começar, desde que valham igual para as duas equipes e o fiscal concorde.

4.4. Início de Jogo: Depois que o fiscal der o início, as regras acima não mudam durante o mapa.

4.5. Acompanhamento: O fiscal acompanha a partida da forma que a sala permitir (como espectador ou por compartilhamento de tela) e anota o placar. O placar final é o confirmado pelo fiscal e informado no Canal Oficial.

4.6. Decisões do Fiscal: As ordens do fiscal durante a partida valem na hora. Discordâncias são resolvidas depois, por protesto (seção 7).

5. ATRASOS, QUEDAS E W.O.

5.1. Tolerância: A equipe deve ter os 5 jogadores prontos no horário da partida. Há tolerância de 10 minutos, uma vez por partida.

5.2. Aplicação de W.O.: Passada a tolerância sem 5 jogadores, a equipe perde por W.O.: o placar é 13 × 0 para o adversário (2 × 0 em mapas, com 13 × 0 em cada mapa, no Bo3), que recebe os pontos. Se as duas equipes faltarem, ambas perdem e a Comissão decide como seguir.

5.3. Reincidência: Duas derrotas por W.O. da mesma equipe a desclassificam. Todas as partidas dela, jogadas ou não, contam como derrota para ela, e os adversários mantêm os pontos e rounds ganhos.

5.4. Queda de Jogador: A equipe avisa o fiscal e tem até 10 minutos de pausa técnica por mapa, no total, para o jogador voltar. Passado esse tempo, joga com 4 até o fim do mapa.

5.5. Reinício de Round: O round em andamento não é reiniciado quando um jogador cai, exceto: (a) se a falha foi do servidor ou da organização; ou (b) se o jogador caiu nos primeiros 15 segundos do round, antes de qualquer dano ou abate. Nesses casos o fiscal manda reiniciar o round.

5.6. Queda de Servidor: Se a sala ou o servidor cair, o Capitão que a criou a refaz, o fiscal manda restaurar o último round concluído, se possível, e o jogo continua. Se não for possível, o mapa é jogado de novo, com o mesmo mapa e lados.

5.7. Gestão Técnica: Rounds só são reiniciados, e pausas técnicas só são dadas ou encerradas, por ordem do fiscal, e só o fiscal altera o placar. Atraso para criar a sala é responsabilidade da equipe do Capitão que a cria e conta na tolerância do item 5.1. Atrasos causados pela organização não geram W.O., e o fiscal ajusta os horários dentro do período do campeonato.

5.8. Casos Excepcionais: Se uma partida não puder ser jogada até as 9h do dia 17/10 por falha da organização ou por força maior, a Comissão decide como resolver, tratando as equipes de forma igual, e comunica no Canal Oficial.

6. CONDUTA E TRAPAÇA

6.1. Respeito: É proibido ofender, ameaçar ou discriminar qualquer pessoa (adversário, fiscal, Comissão), no jogo, na voz ou em chats ligados ao campeonato.

6.2. Trapaça: É proibido trapacear. Isso inclui: programas que deem vantagem (wallhack, aimbot, triggerbot, macros e scripts); explorar bugs do jogo; jogar na conta de outra pessoa ou usar conta secundária; receber informação da partida de alguém de fora dos 5 jogadores em campo, ou assistir a transmissão da própria partida.

6.3. Anti-Jogo: Combinar resultado, perder de propósito ou aceitar vantagem em troca de resultado é proibido para qualquer pessoa.

6.4. Vistoria: O fiscal pode pedir que o jogador compartilhe a tela ou mostre os programas abertos. Recusar é tratado como infração.

6.5. Binds: Comandos e configurações pessoais (mira, vídeo, som) são livres, mas cada tecla deve fazer uma ação só. Binds que fazem várias ações de uma vez (como pular e arremessar granada no mesmo clique) são proibidos.

6.6. Uso de Admin: O Capitão que criou a sala não pode usar poderes de administrador da sala para mudar a configuração, expulsar jogadores ou reiniciar a partida sem ordem do fiscal. Isso é tratado como trapaça.

7. PUNIÇÕES E PROTESTOS

7.1. Sanções: O fiscal pode aplicar na hora, e anota: advertência; perda de 1 round (na reincidência); perda do mapa (se a infração continuar). Para infrações graves (ofensa pesada, discriminação, ameaça), a Comissão pode dar perda da partida (13 × 0, ou 2 × 0 no Bo3) e tirar o jogador do campeonato.

7.2. Desclassificação: Trapaça, manipulação de resultado, dados falsos e banimento VAC levam à desclassificação do jogador. A Comissão pode desclassificar também a equipe, se concluir que outros membros sabiam. Nesse caso, vale o item 5.3.

7.3. Protestos: Só o Capitão faz, no Canal Oficial, até 15 minutos depois do fim da partida, dizendo o mapa, o round, o que aconteceu e anexando prova, se tiver. Suspeita de trapaça pode ser apresentada com provas (vídeo ou prints) até a entrega da premiação.

7.4. Julgamento: Quem julga é um grupo de 3 membros da Comissão que não sejam os fiscais daquela partida e não tenham ligação com as equipes envolvidas. A decisão sai durante o campeonato, antes da próxima partida da equipe, e é publicada no Canal Oficial. A decisão do grupo é final.

7.5. Protesto de Má-fé: Protesto feito de má-fé ou só para atrasar o campeonato gera advertência.

8. PREMIAÇÃO E CASOS OMISSOS

8.1. Premiação: A premiação é em dinheiro, por equipe:

Colocação	Prêmio
1º lugar	R\$ 250
2º lugar	R\$ 150
3º lugar	R\$ 100

8.2. Colocação Final: 1º e 2º são vencedor e perdedor da final; 3º e 4º são vencedor e perdedor da disputa de 3º lugar; 5º é o quinto colocado da Fase de Pontos. 4º e 5º lugares não recebem prêmio em dinheiro.

8.3. Pagamento: A premiação é paga alguns dias depois do campeonato, em data a ser divulgada pela Comissão no Canal Oficial: [DATA A DEFINIR]. O pagamento é feito a um representante indicado pelo Capitão, que informa os dados de pagamento. A divisão do valor entre os 5 jogadores é decidida pela equipe.

8.4. Revisão: Antes do pagamento, a Comissão pode revisar as provas apresentadas. Se descobrir trapaça, corrige a classificação e a premiação. Jogador ou equipe desclassificados não recebem prêmio.

8.5. Casos Omissos: Casos que este regulamento não resolve: a Comissão decide, usando a regra mais parecida e tratando as equipes de forma igual, e publica a decisão no Canal Oficial.