

EUROGAMER.pt

PORTUGAL
SUMMER
FEST

CS GO

OMEN
EUROGAMER

CHALLENGE



OMEN by hp

OMEN by hp

INFORMAÇÃO GERAL

O OMEN Eurogamer CS:GO Challenge é um torneio do jogo de computador Counter-Strike: Global Offensive, que conta com o apoio da OMEN by HP.

Os jogadores deverão ter em consideração que ao inscreverem-se poderão qualificar-se e, conseqüentemente, terão de se deslocar até ao evento ao vivo, a seu custo, que decorre nos dias 26 e 27 de Maio de 2018, no Altice Arena.

A entrada no evento para o dia do torneio será livre para as equipas em competição, mediante o envio de todos os dados pedidos pela organização.

1. INFORMAÇÃO

1.1. Formato e Datas

1.1.1. Fase de Qualificação (ONLINE) - Qualifier Round

Dias 17, 18, 19 e 20 de Maio – Qualificador Aberto Online ([FaceIT](#))

- Dia 17 e 18: Das 21:00 Horas às 00:30 Horas*;
- Dias 19 e 20: Das 10:00 Horas às 23:00 Horas*.

FORMATO: Single Elimination Bo1 até ao TOP 16 | TOP 16 de equipas com seeding baseado nas competições actuais portuguesas. TOP 16 jogado em formato Double Elimination BO3 - Bracket na plataforma [Toornament](#).

1.1.2. Fase FINAL

Dia 27 de Maio de 2018 - Final presencial no evento Eurogamer Portugal Summerfest.

FORMATO: Gauntlet System em BO3 - 4º Lugar vs 3º Lugar | Vencedor J1 vs 2º Lugar | Vencedor J2 vs 1º Lugar.

1.2. Número de participantes

1.2.1. Fase de Qualificação: Sem limite de equipas.

1.2.2. Fase Final: 4 Equipas

1.3. Prize-Pool

O Prize Money total de 3.000€ (três mil euros, sujeitos a impostos) será distribuído da seguinte forma pelas 4 equipas presentes na fase final do torneio:

- 1º Lugar – 1.500€
- 2º Lugar – 800€
- 3º Lugar – 400€
- 4º Lugar – 300€

Após termino do evento as equipas vencedoras serão contactadas por parte da organização do evento. A entrega dos prémios está sujeita à emissão de fatura/recibo por parte da equipa vencedora, acrescido do imposto legal em vigor em Portugal. Após receção da respetiva fatura/recibo os prémios são pagos até 90 dias de calendário a contar dessa data.

1.4. Inscrição

Atenção: A falta de cumprimento de um dos seguintes passos poderá tornar a inscrição da equipa inválida e a impossibilidade de participação no torneio:

- Os jogadores, capitão ou responsável de equipa tem de preencher todas as informações obrigatórias na plataforma do devido qualificador, **Faceit**, e realizar o devido check-in para participar.
- Após apuramento nos qualificadores, as 4 equipas terão de se registar num formulário de inscrição que será enviado pela organização. Sendo este registo obrigatório, as mesmas também poderão pedir o endereço de registo através dos contactos de apoio ([discord](#), [e-mail](#), [facebook](#)).
- Qualquer intenção de alteração de registos na plataforma FaceIT (substituir jogadores, novas inscrições, alteração de nickname) será apenas possível antes do início do torneio e terá de ser enviada à administração do torneio.
- Problemas em qualquer das alíneas anteriores deverão ser reportados por [e-mail](#) ou através do [discord](#) de apoio.

2. REGRAS GERAIS

2.1. Jogadores

São considerados jogadores todos aqueles que fizerem parte de uma equipa do torneio, quer sejam jogadores titulares, quer sejam suplentes. Os jogadores têm o dever de:

- 2.1.1. Comportar-se de forma respeitosa perante o Staff do Torneio, outros jogadores e espectadores, assim como ter uma conduta desportiva e correta durante o torneio.
- 2.1.2. Estar preparados para o começo dos jogos à hora designada para os mesmos.
- 2.1.3. Ter uma conta de CS:GO e FaceIT que lhes possibilite participar no torneio.
- 2.1.4. Um jogador apenas poderá estar inscrito numa equipa.

2.2. Equipas

- 2.2.1. Têm de ser composta por pelo menos 5 jogadores.
- 2.2.2. Conter no máximo 2 suplentes (opcional, sob pena de desqualificação da equipa caso esta não tenha 5 jogadores disponíveis registados no torneio).
- 2.2.3. Poderá ter 1 treinador e 1 Analista (opcional e sem penalizações).
- 2.2.4. Mediante aviso à organização, a equipa poderá pré-torneio ou entre pausas do torneio (Após Qualificadores ou antes da Fase Final) apelar os seguintes pontos:
 - 2.2.4.1. Inscrição de jogadores por não ter completado o total de 7, desde que estes não se encontrem a competir no Torneio por outra equipa.
 - 2.2.4.2. Substituir jogadores caso não reflita uma transformação maior que 50% dos jogadores inscritos na equipa.
 - 2.2.4.3. Mudar de nome e imagem*.

Nota importante: O ponto 2.2.4.3 poderá conflitar com a saída de equipas das organizações ou entre organizações. A administração visa proteger mutuamente as equipas e os seus representantes sendo que, por questões de equidade, não aceita nenhuma medida unilateral entre jogadores e organizações.

A nossa decisão transversal entre as duas óticas: jogadores e equipa representativa, terá como exemplo:

Caso os jogadores representados por uma organização saiam sem o consentimento da mesma ou caso a organização altere o seu plantel de jogadores não cumprindo o ponto 2.2.4.2 poderá a equipa ser desclassificada e/ou perder a slot.

2.3. Capitão de Equipa

- 2.3.1. Todas as equipas têm de definir um capitão que representará a equipa. Este será o responsável por:
- 2.3.2. Fazer a comunicação entre a sua equipa e os membros do Staff.
- 2.3.3. Fazer a comunicação entre a sua equipa e as outras equipas.
- 2.3.4. Transmitir as decisões de equipa em seu nome durante o torneio (como possíveis desistências, anomalias técnicas ou substituição de jogadores).
- 2.3.5. Representar de forma eficaz as opiniões da sua equipa como um todo.

2.4. Elegibilidade para participação no torneio

- 2.4.1. As equipas devem conter pelo menos 5 jogadores. Suplentes e titulares podem trocar entre si ao longo do torneio sem nenhum aviso necessário à Administração.
- 2.4.2. É permitida a participação de jogadores estrangeiros nesta competição.
- 2.4.3. Não sejam membros do Staff do torneio.
- 2.4.4. Não sejam menores de 16 anos, recordando que a Valve exige a idade mínima de 18 anos, podendo a todo o tempo ser solicitada autorização do tutor legal.

2.5. Condutas de jogo

- 2.5.1. Todos os jogos devem começar à hora marcada, sendo dados 10 minutos de tolerância.
- 2.5.2. É proibida a utilização de bugs e/ou exploits do jogo de maneira a ter vantagem sob os adversários.
- 2.5.3. É proibida a utilização de qualquer tipo de auxiliares de jogo (hacks).
- 2.5.4. É proibida a account-sharing (Vários utilizadores usarem a mesma conta).
- 2.5.5. As equipas poderão utilizar um (1) timeout tático por mapa.

* Horário de referência: Poderá oscilar e/ou ser alterado, consoante o número de inscrições. Os horários são meramente informativos, sendo os jogos realizados ASAP - Uns a seguir aos outros.

* Realçamos que será necessário a administração do torneio aprovar o pedido.

3. TORNEIO

3.1. Fase de Qualificação

3.1.1. O torneio realiza-se no formato Single Elimination Bo1 até ser encontrado o Top 16 de equipas. Após se ter encontrado o Top 16 será atribuído seeding às equipas (baseado em competições portuguesas actuais) e será lançada nova Bracket na plataforma Toornament. O Top 16 será jogado no formato Double Elimination Bo3 até ao final da nova Bracket.

3.1.2. Na fase do Top 16 de equipas, será o formato Double Elimination em Bo3, entre as 16 melhores equipas classificadas na fase anterior.

3.1.3. Uma ronda de faca é feita no início de cada mapa de maneira a ser escolhido o side em que cada equipa começa;

3.1.4. É obrigatório o uso do Anti-Cheat da plataforma.

3.1.5. Serão qualificadas para a final 4 equipas e o seeding da final será consoante a classificação do qualificador.

3.1.6. O seeding para o evento ao vivo será baseado na classificação final do qualificador.

3.1.7. Mapas:

De_cache; De_dust2; De_inferno; De_nuke; De_mirage; De_train; De_overpass.

3.2. Fase Final

3.2.1. As regras da fase anterior aplicam-se para esta fase, exceto se em conflito com as anteriores, aplicando as seguintes:

3.2.2. A final será com as 4 melhores equipas classificadas.

3.2.3. O formato utilizado será de BO3 em Gauntlet System:

- 4º classificado vs 3º classificado no qualificador
- Vencedor jogo 1 vs 2º classificado no qualificador
- Vencedor jogo 2 vs 1º classificado no qualificador.

3.3. Map Veto

3.3.1. Para todos os jogos MD1 (Melhor de 1):

- Equipa iniciante escolhida de forma aleatória;
- Equipa A ban 1 mapa;
- Equipa B ban 1 mapa;
- Equipa A ban 1 mapa;
- Equipa B ban 1 mapa;
- Equipa A ban 1 mapa;
- Equipa B ban 1 mapa;
- O mapa restante servirá como o mapa escolhido para o jogo;

3.3.2. Para todos os jogos MD3 (Melhor de 3):

- Equipa A ban 1 mapa;
- Equipa B ban 1 mapa;
- Equipa A escolhe 1 mapa, que fica escolhido como 1o mapa;
- Equipa B escolhe 1 mapa, que fica escolhido como 2o mapa;
- Equipa A ban 1 mapa;
- Equipa B ban 1 mapa;
- O mapa restante servirá como 3o mapa, em caso de empate nos dois primeiros;

3.3.3. Definições de servidor

- Ronda de faca é realizada no início de cada mapa onde o vencedor escolhe qual o side que pretende começar o mapa;
- Tempo de ronda = 1.55 minutos;
- Freeze time = 15 segundos;
- Buy-Time = 20 segundos;
- Tempo de bomba = 40 segundos;

Definições de Overtime:

- MD3 (Melhor de 3);
- Dinheiro = 10 000€;
- (...) As restantes configurações encontram-se presentes na plataforma.

4. HORÁRIOS

4.1. Fase de Qualificação

4.1.1. Serão colocados, nos canais oficiais da organização e respetiva plataforma do torneio (FaceIT) os horários, por ronda, que deverão ser respeitados.

4.1.2. Os jogadores deverão apresentar-se 10 minutos antes do horário, na sala de jogo.

4.1.3. Caso ambas equipas consintam, poderão começar os jogos um pouco antes do horário sugerido. Em caso de discordância, vigora o horário estipulado e serão dados apenas 10 minutos de tolerância para todos os jogadores estarem preparados para jogar.

4.2. Fase Final

4.2.1. Os horários previstos e informados às equipas durante os briefings não poderão ser alterados a pedido dos jogadores.

4.2.2. Uma equipa deverá estar pronta e com todos os membros disponíveis assim que o jogo anterior ao seu iniciar.

4.2.3. Nas series à melhor de 3 jogos, as equipas apenas têm 5 minutos de intervalo entre estes. Caso os jogadores se separem e ao fim de 5 minutos não estejam prontos a jogar, contará como derrota.

4.2.4. Completada uma serie à melhor de 3 e a equipa tenha outra serie de seguida, será dado um período maior de pausa de 10 minutos.

5. DESPORTIVISMO

5.1. Todos os jogadores devem respeitar as regras aqui descritas e mostrar desportivismo da sua parte durante o torneio.

5.2. É expressamente proibido qualquer tipo de comentário/comportamento antidesportivo, racista, xenófobo, ofensivo, etc., que perturbe o bem-estar de qualquer elemento das equipas ou que esteja dotado de intenção de manipular o resultado do jogo. A administração avisa para a sensibilidade desta regra e lembra que este tipo de situação pode levar a desqualificação de uma ou ambas as equipas.

5.3. Qualquer comportamento que seja identificado e se insira nas descrições acima mencionadas deve ser gravado através de screenshot e reportado no final do jogo à Administração, independentemente do resultado.

6. NOTAS E CONDUTAS

6.1. De maneira a poderem comprovar o vosso resultado no devido jogo, sugerimos que tirem uma screenshot no final do jogo, de forma a comprovarem o resultado submetido, se pedido.

6.2. Os dados cedidos pelos participantes destinam-se à organização do evento.

6.3. Os dados pessoais dos inscritos serão tratados pela organização de acordo com a lei vigente e serão introduzidos num ficheiro de dados de carácter pessoal que constitui propriedade exclusiva da organização.

6.4. O participante inscrito aceita e consente a inclusão dos seus dados no ficheiro mencionado.

6.5. A inscrição e participação implicam também a cedência, pelo participante, do uso de imagem (fotografia e/ou vídeo) à organização.

6.6. A participação no torneio está condicionada pela aceitação dos termos e condições referidas neste regulamento.

6.7. A organização reserva-se o direito de alteração dos termos e condições, em qualquer momento e sem aviso prévio.

6.8. Qualquer falta de respeito ou ofensa, quer para a organização, quer para um dos adversários, poderá ser sancionada com a exclusão da equipa do torneio.

6.9. A organização pode adicionar ou modificar uma regra na existência de situações extra regulamentares.

6.10. Todos os direitos de transmissão dos encontros são propriedade da organização. Nenhuma equipa poderá se negar a que os seus jogos sejam transmitidos.

6.11. É proibida a transmissão dos jogos dos qualificadores e da final por qualquer entidade, pessoa ou jogador que não a Gamers Media, sem autorização desta. Caso seja identificada uma transmissão não autorizada, a equipa poderá ser penalizada.

6.12. Os jogadores e equipas que participam neste torneio aceitam a cedência gratuita de direitos de imagem, logotipos, transmissão e voz à organização.

6.13. Todos os direitos de transmissão do torneio pertencem à HP, Gamers Media e RTP.

6.14. A organização é soberana nas suas decisões.

7. AVISO

- 7.1. A Administração e a Organização do Torneio reservam para si o direito de alterar e aplicar qualquer nova regra antes e durante a duração do Torneio. Este tipo de ações inclui, mas não estão restringidas a, updates de software, decisões sobre o funcionamento da stream, do torneio ou qualquer outra atividade terciária que possa ocorrer organizada pela administração durante o torneio. Inclui ainda qualquer tipo de penalização que a organização decida aplicar com base no bom senso e bom funcionamento do torneio, mesmo não tendo especificado nem antevisto o problema em questão e a penalidade aplicada. Aos participantes, pedimos que leiam atentamente todo o regulamento e que compreendam que, mais do que regras, este texto serve de linha de orientação para assegurar o fair play e o bom funcionamento do torneio, pelo que, em casos extremos, a organização reserva o direito de se desviar ou aumentar estas regras.
- 7.2. Todo o conteúdo presente neste regulamento é propriedade da Gamers Media e é protegido pelas leis de direitos autorais. É expressamente proibido a sua cópia, reprodução, difusão, transmissão, utilização, modificação, venda, publicação, distribuição ou qualquer outro uso, na totalidade ou em parte, em qualquer tipo de suporte, fora dos casos previamente e expressamente previstos pela nossa entidade ou sem prévia autorização nossa por escrito. Excetuam-se a esta interdição os usos livres autorizados por lei, nomeadamente o direito de citação, desde que claramente identificada a sua origem.

