



SELVA CUP

COMPOSIÇÃO:

Nesta copa contaremos com a participação de 8 equipes, cada equipe contará com até 10 players no máximo com reservas, somente poderá jogar os players inscritos no site da AVELAR COPAS: <https://avelarcopascs.com.br/>, após iniciar a competição não será aceito alterações nenhuma alteração nos players inscritos na equipe, vale ressaltar, que somente poderá jogar, players tenham as informações solicitadas no site, NICK + LINK FACEIT OBRIGATORIO.

No primeiro dia iniciaremos as 20:00hs, as 08 equipes que farão a primeira rodada, devem estar presentes e prontas para jogar as 19:45, para assim se organizarem e começar o jogo no horário sem atrasos.

Todas as equipes devem enviar para o site do campeonato uma relação de NICK NAME de cada um dos seus players, acompanhado do link de perfil da **FACEIT** dos players inscritos.

****** Ressaltamos que players com **BANIMENTO A PARTIR DE 01/12/2025** em qualquer uma dessas comunidades estará terminantemente proibido de participar da **COMPETIÇÃO**, exceto VAC BAN, player com esse tipo de punição está proibido e excluído da participação da competição, esse tipo de BAN, não entra no quesito data, esse é independente de quando tenha tomado a punição, será expulso assim que descoberto.

Ressaltamos ainda, que, se for comprovado que o player tem conta com banimento, a equipe do mesmo perderá os pontos da partida em que aconteceu a denúncia e será informada sobre a situação do player em questão

e que a mesma faça substituição para as próximas partidas e a exclusão do player da **COMPETIÇÃO**, a equipe que infringir esta regra, perderá todos os pontos da partida e ficará como advertência, em caso de reincidência, a equipe estará desqualificada da competição.

Em caso de descoberta do mesmo em uma fase de Playoffs, a equipe estará desclassificada, uma vez que os pontos da partida vá para a equipe adversária, nesse quesito, fica a critério da equipe beneficiada, remarcar o jogo com o player substituído ou avançar de fase com a pontuação via regulamento.

Informamos que a obrigação de verificar esse tipo de informações sobre os players é de responsabilidade da ORGANIZAÇÃO QUE O MESMO REPRESENTA, a equipe da **SELVA CUP** tem o dever apenas de aplicar o regulamento uma vez que encontre algo que não atenda as exigências das regras passadas

através da **SELVA CUP** **

FORMATO DE COMPETIÇÃO:

A **Copa** será jogada no modo Upper e Lower, sendo MD1 todos os jogos até a final, a final **GERAL** contará com uma partida MD3.

Essa será uma competição de tiro curto, jogada em apenas em 2 ou 3 dias.

No primeiro dia acontecerão 10 jogos em 3 rodadas, sendo 4 jogos simultâneos na rodada 01 + 4 jogos simultâneos na rodada 02 + 2 jogos simultâneos na rodada 03.

⚠ Informamos ainda que 2 jogos da rodada 01 + jogos 05 e 06 não contarão com transmissão. ⚠

Por ser uma competição de jogos corridos, precisaremos contar com a compreensão das equipes e players, pois contaremos com jogos iniciando ao termino do game anterior, apenas o primeiro game terá horário de início, o restante acontecerá de forma sequencial.

Utilizaremos a plataforma da **FACEIT** para executar as partidas, players devem entrar na **HUB DO CAMPEONATO**.

Informamos ainda, que, não contamos com **RESTORE ROUND** na competição, independente, do round que esta sendo jogado, se iniciaram a partida, e houver qualquer problema com algum player como queda ou travamentos, independente de ter havido dano no round, a FACEIT não liberam para nos a possibilidade de restore round, caso aconteça algo, jogue o round, mesmo com inferioridade, e no round seguinte acione a pausa para que seu player possa acertar seu problema e voltar na partida dentro do tempo que tem na pausas.

LEVEL PARA JOGAR A COMPETIÇÃO:

Podem jogar todos os níveis, de 1 a 10, com exceção de Players RANKEADOS 1000 FACEIT.

MAPAS LIBERADOS PARA COPA:

LIBERAMOS OS SEGUINTE MAPAS: **INFERNO, MIRAGE, DE DUST 2, ANCIENT, OVERPAS, NUKE, ANUBIS.**

*** W.O,** As equipes deverão comparecer a plataforma do jogo assim que a organização contactar o responsável pela equipe, tendo em vista que os jogos não terão horários pré definidos, os games aconteceram de acordo com o termino da partida anterior, após solicitado o comparecimento das equipes, as mesma terá até 15 minutos para estarem dentro do servidor. O tempo será de **15 minutos a partir do momento em que A ORGANIZAÇÃO abrir a contagem.**

Passados 15 minutos, acrescentaremos **+ 5 minutos** como **tolerância** extrema, findando 20 min de cronometro a equipe que não compareceu a tempo, perderá a partida e sofrerá com **-13 rounds.**

Já a equipe que vencer por W.O, terá acrescido ao seu saldo de rounds um total de **13 rounds.**

- **W.O (QUANDO MD3),** As equipes deverão comparecer a plataforma do jogo assim que a organização contactar o responsável pela equipe, caso a equipe não compareça o W.O será aplicado por mapa, como no exemplo abaixo:

- Jogo agendado para 20:00 – a partir de 20:15 a organização deve informar a abertura da contagem para w.o do MAP 01, nesse primeiro momento a equipe tem até 20:20 para puxar fila e jogar, não comparecendo será aplicado W.O no primeiro mapa, esse mapa desse ser a escolha da equipe que foi punida, a equipe punida terá até 20:35 para startar o segundo mapa, caso não compareça no horário, será aplicado o w.o no segundo mapa, dando assim a vitória a equipe adversária por 2-0.

*** As partidas contaram com 3 timeouts de 45 segundos + 1 pausa de 2 min direta que pode ser solicitada e retirada pela própria equipe através do comando **!PAUSE**, esse comando serve para solicitar e o mesmo deve ser usado para retirar a pausa, cabendo as equipes cadenciar esses timeouts.**

**** ATENÇÃO:** Os primeiros jogos de cada equipe no campeonato terá uma flexibilidade maior, apenas no primeiro jogo de cada equipe no campeonato, por se tratar de ser primeiro jogo e por mais que pegamos as equipes para entrarem antes nas HUBs sempre acontece de atrasar os primeiros jogos de equipes que não tenham participado antes, e

levando em conta a atualização do CS 2.

Quando ocorrer algum caso, a administração falará com os responsáveis das equipes e decidirá a melhor forma de resolver.

O mesmo é válido para ocasiões onde o problema para startar a partida seja da plataforma faceit e não dos membros das equipes.

** Em caso de queda e o player não consiga voltar, estando nos primeiros 5 rounds iniciais, a partida será resetada e reiniciará do 0x0, podendo a equipe que teve problema com o suposto player, fazer substituição do player com problema por um dos 4 reservas que estão na lista de inscrição. (Ressaltamos que para essa opção, o player deverá enviar provas (prints) do problema para a moderação, e só deverão sair da partida após confirmação por parte da organização do campeonato.)*

** Em caso de queda de player por qualquer motivo após o 5 round, fica a critério da equipe adversária aceitar resetar a partida e iniciar do 0x0, lembrando que a mesma não será obrigada a aceitar, ai dependerá do fair play por parte das equipes envolvidas.*

** As partidas só poderão iniciar com 5 x 5 players, caso alguma equipe esteja com menos de 5 players para iniciar, a mesma será penalizada com contagem regressiva para w.o, caso a equipe não complete o 5 player sofrerá o w.o ao final da contagem.*

** Não contaremos com **COACH**, no momento a plataforma encontra instabilidade para ativar essa função.*

** Proibido SAY de qualquer natureza discriminatória, chat será liberado somente para relatar algum problema dentro do servidor ou algo do tipo.*

** Informamos que caso haja alguma agressão verbal ou falta de respeito a equipe adversária, a organização irá avaliar a denúncia e a equipe denunciada poderá sofrer de perda de rounds na partida até a exclusão da competição, caso haja algum caso ocorridos a equipe de organização analisará e apresentará a punição definida em votação.*

*Está proibido o uso de **AGENTES**, todos os players deverão estar com os agentes do próprio game, a equipe que constatar agente na equipe adversária deverá informar a organização no grupo de capitães e solicitar a equipe adversária que retire o agente, caso o player persista em continuar com o agente, a equipe poderá perder até 3 pontos do jogo para equipe adversária, vale ressaltar que a perda de pontos ficará por conta da organização analisar os prints da equipe solicitante e o print da recusa. A correção ficará no exemplo abaixo:*

Se a partida terminou 13 x 09 para a equipe que utilizou o agente mesmo após ser notificado pela equipe adversária, a equipe infratora perde os 3 pontos que

são atribuídos ao saldo da equipe adversária, passando de 09 pontos para 12, assim o resultado final ficaria em 09x12 em desfavor da equipe infratora. Ressaltamos que para ser aplicado a regra de perda de pontos, a equipe que identificar o uso de agentes, deve solicitar a retirada assim que for constatado, somente se não houver a retirada é que poderemos aplicar a regra de transferência de pontos, a equipe deve fazer print solicitando a retirada, não será aceita contestações pós termino do game.

DESISTÊNCIA DA COPA

Após o sorteio de confrontos iniciais da COPA, não será devolvido o valor da taxa de inscrição, caso alguma equipe venha desistir, pois o mesmo incide na premiação da competição e todos tem ciência.

PREMIAÇÃO: COMPOSIÇÃO DE 8 EQUIPES

A equipe campeã levará a quantia de R\$ 300,00 no pix, o 2º lugar a quantia de R\$ 90,00 no pix.

ORGANIZAÇÃO

