



---

## ARENA MASTER 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 OBRIGATÓRIO.

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 **ARENA MASTER CUP** tem o dever apenas de aplicar o regulamento uma vez que encontre algo que não atenda as exigências das regras passadas através da **ARENA MASTER CUP** \*\*

## FORMATO DE COMPETIÇÃO:

A **ARENA MASTER CUP** será jogada no modo fase de grupos, e playoffs, sendo MD1 na fase de grupos e MD3 nos playoffs.

A fase de grupo acontecerá **TODA** de **???????**.

Sendo assim, os capitães ou representantes de cada equipe, estão liberados para marcar os 3 jogos de sua equipe da fase de grupos entre os dias **????**, **????**, **???**, os jogos que não houver agendamento entre os CPS, a própria organização da copa irá agendar.

Contaremos com transmissões, porém, alguns jogos da fase de grupos poderá ficar sem transmissão, a partir dos PLAYOFFS todos os jogos contarão com transmissão quando agendados de segunda a sexta, jogos agendados em finais de semana poderá ocorrer de ficar sem transmissão, com isso, estarei passando uma tabela com os jogos, datas e horários, equipes que tiverem problema com o horário ou dia, reportar a administração para que seja feitas as mudanças no máximo até 12 horas após apresentar a tabela, depois desse tempo, a equipe não poderá solicitar mudanças, não haverá remarcação de games.

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

## MAPAS LIBERADOS:

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

## FORMATO DE COMPETIÇÃO:

\* *Pode ser que alguns jogos não sejam transmitidos, devido a grande quantidade de campeonatos rolando e a quantidade de streamers pode ser que não consigam transmitir todos, mas faremos o possível para que todos sejam transmitidos, isso é referente a fase de grupos, na fase de playoffs todos serão transmitidos quando agendados de segunda a sexta, jogos agendados para finais de semana corre risco de acontecer sem transmissão, a organização avisará aos responsáveis quando acontecer de não haver transmissão.*

\* *Será permitido na fase de grupos o agendamento de no **MÁXIMO 2 JOGOS POR DIA**, sendo que o intervalo de um para o outro seja no **mínimo de 60 minutos**.*

\* *Jogos agendados durante o meio de semana deverá ser marcado dentre os horários **19:00 até 22:00** hs para contar com transmissão, **nas partidas MD3** o agendamento dos jogos deverá ser para iniciar de 19 até 21:00hs.*

\* *Caso ocorra empate na pontuação entre as equipes envolvidas, o critério de desempate será:*

\* *Empate envolvendo 2 equipes, o critério será confronto direto, empate envolvendo acima de 2 equipes, será, **SALDO DE ROUNDS DA COMPETIÇÃO, MAIOR NUMERO DE ROUNDS CONSTRUIDOS, MENOR NUMERO DE ROUNDS SOFRIDOS.***

\* **W.O**, As equipes deverão comparecer a plataforma do jogo no horário definido pela organização que estará na tabela da copa, após o horário de jogo e caso o responsável pela equipe não informe antes algum motivo pelo qual não consegue entrar no 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**.

- Em caso de uma equipe abandonar a competição pos ter iniciado, o resultado de todos os jogos em que essa equipe fez ou não, ficarão como 13-00 para o adversário, para que assim a classificação do grupo não seja afetada por conta

desse saldo em w.o.

- **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 4 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.*

*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.*

**\*\* 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 peçamos 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 valido 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 5 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.

\* 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, equipe que utilizar poderá sofrer perda de 3 pontos da partida em que o mesmo for utilizado, caso a equipe denuncie e reivindique os pontos por conta de uso de **AGENTES PAGOS**, por exemplo:

*Se a partida terminou 13 x 09 para e 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.*

Importante ressaltar que, para perda de pontos, a equipe adversaria que observar o AGENTE, deverá solicitar a retirada do mesmo, em caso de permanência de agente, ai sim a equipe poderá sofrer a perda de pontos.

## CLASSIFICAÇÃO:

A competição será jogada em fase de grupos, 4 grupos com 4 equipes em cada jogando todos contra todos e classificando os 2 melhores de cada grupo para a fase de playoffs.

O cruzamento será da seguinte forma:

1º GRUPO A X 2º GRUPO B

2º GRUPO A X 1º GRUPO B

1º GRUPO C X 2º GRUPO D

2º GRUPO C X 1º GRUPO D

## DESISTÊNCIA DA COPA

*Após iniciarmos o sorteio da COPA, não será devolvido o valor da taxa de inscrição, caso alguma equipe venha desistir.*

## PREMIAÇÃO: COMPOSIÇÃO DE 16 EQUIPES

A equipe campeã levará a quantia de **R\$ 1.100,00** em dinheiro via pix do Capitão da equipe.

A equipe vice-campeã levará a quantia de **R\$ 400,00** em dinheiro via pix do Capitão da equipe.

## ORGANIZAÇÃO

