



AVRS CUP – SEASON 17

COMPOSIÇÃO:

Nesta edição contaremos com a participação de 16 equipes, cada equipe contará com 5 players podendo ter 5 reservas, obtendo assim um número total de 10 players no máximo, somente poderá jogar os players inscritos na ficha de cadastro que deve ser entregue até 12 horas antes de iniciar o primeiro jogo da competição, após iniciar a competição não será aceito alterações na fixa e em caso de disband da line up, infelizmente a equipe ficará impossibilitada de continuar.

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

****** Ressaltamos que players com **BANIMENTO A PARTIR DE 31/12/2024** 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 **AVRS CUP** tem o dever apenas de aplicar o regulamento uma vez que encontre algo que não atenda as exigências das regras passadas através da **AVRS CUP** **

FORMATO DE COMPETIÇÃO:

A **AVRS CUP - SEASON 17** 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**.

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 C
2º GRUPO A X 1º GRUPO C
1º GRUPO B X 2º GRUPO D
2º GRUPO B X 1º GRUPO D



TRANSMISSÕES:

Contaremos jogos apenas de **SEGUNDA A SEXTA**, 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.**

Informamos que não contamos com **RESTORE ROUND** na competição, independente, do round que está sendo jogado, se iniciaram a partida, e houver qualquer problema com algum player como queda ou travamentos, independentemente de ter ocorrido dano no round, a FACEIT não liberam para nós 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.

*** 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 por 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.*

**** 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 casos assim a organização poderá determinar o reagendamento dos jogos sem que tenha consentimento das equipes, essa decisão cabe somente a organização do campeonato, quando entender que seja o melhor para competição, levando em conta que quando a plataforma cai após atualização, quando retorna no mesmo dia, a mesma costuma liberar muitos bugs e lags nos servidores, pensando nisso a organização poderá determinar o reagendamento de jogos pendentes desse dia.

** 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.

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

Taxa de inscrição: R\$ 150,00 por equipe.

Premiação:

1º - R\$ **1000,00** / 2º - R\$ **300,00** / 3º - R\$ **150,00**

ORGANIZAÇÃO

