
REVOADA – SEASON 22

COMPOSIÇÃO:

Nesta copa contaremos com a participação de 08 equipes, cada equipe contará com 10 players no máximo com reservas, somente poderá jogar os players inscritos no site <https://avelarcopascscs.com.br/> até 12:00 horas do dia de início da copa, após iniciar a competição não será aceito alterações na ficha 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 30/12/2024** 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 vão 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 **REVOADA STARS CUP** tem o dever apenas de aplicar o regulamento uma vez que encontre algo que não atenda as exigências das

regras passadas através da **REVOADA STARS CUP** **

FORMATO DE COMPETIÇÃO:

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

Essa será uma competição de tiro curto, jogada em apenas em 3 dias, sendo programado com as equipes envolvidas nos confrontos.

No primeiro dia acontecerão 10 jogos, sendo 4 jogos simultâneos, 2 desses jogos serão transmitidos, a respeito dos jogos transmitidos na fase 01 será sorteado.

⚠ Informamos ainda que dois jogos da fase 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**.

LEVEL PARA JOGAR A COMPETIÇÃO:

A competição conta com restrição de level nesta competição:

✗ Proibido participação de player level 10 faceit

!! Permitido 3 níveis laranja por equipe, (8 e 9).

✓ Permitido players de level (0 a 7) sem limite de players.

⚠ ¹ Os players devem estar nos ranks das restrições acima até o termino das quartas de finais.

⚠ ² Em caso de reset de level da Faceit, a organização puxará as últimas partidas do histórico do player na faceit para considerar o level do mesmo.

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, 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.

MAPAS LIBERADOS PARA COPA:

LIBERAMOS OS SEGUINTES MAPAS: **INFERNO, MIRAGE, DE_DUST 2, ANCIENT, CACHE, 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 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 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.

Os **AGENTES** na competição deverá estar sem skin, caso aconteça de player esquecer a equipe adversária que se sentir prejudicada, deve pausar e solicitar a retirada do agente aos adversários, caso o adversário não faça a retirada, a equipe deve manter a partida pausada e entrar em contato com a organização no telefone pessoal do mesmo. A equipe solicitante deverá printar a

*solicitação encaminhada aos adversários com a recusa de retirar agente ou não respondendo, caso a organização entre em contato com a equipe e ainda assim ela não atenda a retirada do agente a mesma poderá ser punida com a perda de pontos da partida. (**A CRITÉRIO DA ORGANIZAÇÃO**).*

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

1º - R\$ 300,00 no pix

2º -R\$ 90,00 no pix

⚠ A organização tem até 7 dias uteis para efetuar o pagamento da premiação.

ORGANIZAÇÃO



