



ARENA MASTER CUP

COMPOSIÇÃO:

Nesta copa contaremos com a participação de 16 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 as equipes poderão substituir até 2 players da sua relação inicial, até o início das QUARTAS DE FINAIS, após esse estágio, não será aceita nenhuma modificação, (não será aceito inscrição de novos players, por exemplo a equipe inscreveu 7 players, não pode adicionar mais 2 players junto a essa relação após início da competição, o que ela pode fazer é trocar até 2 players dentre os 7 que ela inscreveu na competição.), 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 formato SUÍÇO + PLAYOFFS, sendo MD1 e MD3 no formato suíço, e MD3 nos playoffs.

- JOGOS ACONTECEM DE SEGUNDA A SEXTA, ENTRE 19:00 E 22:00 QUANDO MD1.
- JOGOS ACONTECEM DE SEGUNDA A SEXTA, ENTRE 19:00 E 21:00 QUANDO MD3.

Sendo assim, os capitães ou representantes de cada equipe, deverão agendar os jogos de suas equipes com no MÁXIMO 24HS, após o envio das datas pela organização, na fase de formato SUÍÇO terá prioridade a transmissão as equipes que agendarem seus jogos com mais antecedência, ao passar de 24hs e não houve agendamento entre as equipes, a organização pode e deverá agendar o jogo em datas e horários que estejam previstos nas estimativas apresentadas.

Contaremos com transmissões, porém, alguns jogos do formato SUÍÇO 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.

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, CACHE, 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.*

** 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.*

** **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 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 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.*

***** 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 ocorrido 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**).*

CLASSIFICAÇÃO:

*A competição será jogada em FORMATO SUÍÇO + PLAYOFFS.
Quando formato suíço, os jogos das fases posteriores será feito seguindo a ordem de jogos para a próxima fase.*

O cruzamento de playoffs será da seguinte forma:

** As 2 equipes classificadas 3-0, ficarão em chaves opostas nos playoffs desta forma ambas enfrentaram equipes que se classificaram no 3-2 (sorteio).*

** As equipes classificadas 3-1, terá um confronto entre eles e a outra enfrentará uma equipe vinda do chaveamento 3-2 (sorteio).*

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\$ 1.600,00** em dinheiro via pix do Capitão da equipe.*

A equipe vice-campeã levará a quantia de **R\$ 800,00** em dinheiro via pix do Capitão da equipe.

ORGANIZAÇÃO

