



SILVERS CUP – SEASON 13

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.

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 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 31/12/2025** 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 **SILVERS CUP** tem o dever apenas de aplicar o regulamento uma vez que encontre algo que não atenda as exigências das regras passadas através da **SILVERS 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:

✗ Proibido level 10 faceit.

!! Permitido 1 player 8 ou 9 por equipe.

!!! Poderá ter no máximo players até o level 17 GAMERS CLUBS, cada equipe pode ter até 1 player level 20 GC no elenco, desde que o mesmo tenha no máximo level 8 faceit.

!!! As contas deveram ter no mínimo + ou - 800hs de jogo, modo contrário o player poderá ser desqualificado para jogar a competição! (A CRITÉRIO DA ORGANIZAÇÃO)

✓ 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.

MAPAS LIBERADOS PARA COPA:

LIBERAMOS OS SEGUINTES MAPAS: **INFERNO, MIRAGE, DE DUST 2, ANCIENT, CACHE, NUKE, ANUBIS.**

COMPETIÇÃO:

- Informamos 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.

- **W.O**, Haverá uma tolerância maior até acontecer os 4 primeiros jogos da competição, que é quando todas as equipes terão feito seu primeiro jogo, para esses jogos poderá atrasar um pouco sem que seja penalizado, uma vez que estão startando a competição, mas a partir da **FASE 2**, não iremos tolerar atrasos, tendo em vista que todas as equipes já fizeram a primeira partida e com isso não tem porque haver atrasos maiores que 15 minutos, uma vez que sejam chamados para startar o seu jogo.
- **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 a derrota.

- **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.

Em casos como esse citado acima, os picks e bans deve ser feito entre a organização



- 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 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 ocorrido a equipe de organização analisará e apresentará a punição definida em votação.

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.

A equipe vice campeã fica com uma vaga para a próxima season.

O pagamento da premiação será pago em até 3 dias uteis após termino da competição.