efadu
portugal university
electronic sports

Regulamento do Campeonato Nacional Universitário de “CS:GO”

eFADU Nacionais

efadu

Estrutura

01. Disposições gerais

01.01 Âmbito

01.02 Títulos e Prémios

02. Participação e Inscrições

02.01 Clubes

02.02 Jogadores

02.03 Equipas

03. Competição

03.01 Formato, sistema e calendário da competição

03.02 Gestão da competição

03.03 Regras gerais

03.04 Vetos

03.05 Cheats e Timeouts

03.06 Timeouts

03.07 Timeout Técnico

03.08 Timeout tático

03.09 Comparência

03.10 Adiamentos

03.11 Equipamentos

03.12 Spectators

04. Ética e Disciplina

04.01 Código de conduta e comportamento

04.02 Sanções

04.03 Direito de Recurso e Defesa

05. Imagem e Comunicação

05.01 Direitos de uso da Imagem e Apresentação dos Participantes

05.02 Uso da Identidade Visual do Evento

05.03 Vestuário oficial dos jogadores

05.04 Transmissão

06. Disposições Finais

06.01 Alterações ao Regulamento

06.02 Aplicação e casos omissos

06.03 Contacto

Siglas e nomenclaturas

FADU	Federação Académica do Desporto Universitário
eFADU	Organização da FADU na área dos esports
eFADU Nacional	Campeonato Nacional Universitário (CNU) de esports

Regulamento aprovado pela Direção da FADU | Direitos reservados à FADU

01. Disposições gerais

01.01 Âmbito

01.01.1 As competições oficiais universitárias organizam-se sob égide da Federação Académica do Desporto Universitário (FADU), adiante também designada por eFADU Portugal, para efeitos de organização de competições e eventos na área dos desportos eletrónicos.

01.01.2 O estipulado neste regulamento define as normas gerais e específicas de organização do Campeonato Nacional Universitário de CS:GO, também designado de eFADU Nacional – CS:GO.

01.01.3 Todas as competições organizadas sob égide da FADU, enquadram-se e respeitam, na sua organização e participação, os princípios da defesa da integridade das competições, da luta contra a dopagem, a corrupção e a viciação de resultados, no combate à violência, ao racismo, à xenofobia e à intolerância nos espetáculos desportivos e a todas as formas de discriminação, entre as quais as baseadas no sexo.

01.02 Títulos e Prémios

01.02.1 Ao abrigo dos direitos desportivos exclusivos consagrados na Lei de Bases da Atividade Física e do Desporto, os títulos oficiais universitários de nível nacional ou regional só podem ser conferidos pela FADU.

01.02.2 Para o efeito do mencionado no ponto anterior a FADU pode conceder a organização ou integrar nos eventos nacionais, eventos de cariz regional, de acordo com o estipulado em regulamentação própria.

01.02.3 Apenas nos eventos com a designação de eFADU Nacional ou a este equiparado se disputam títulos de Campeão Nacional Universitário.

01.02.4 A eFADU Portugal atribuirá os seguintes prémios oficiais, nas provas onde se disputam o título de campeão nacional universitário de CS:GO:

a. Título e troféu de Campeão Nacional Universitário à equipa vencedora, e atribuição do 2º e 3º lugar para constituição final do pódio do eFADU Nacional;
b. Poderá ainda a eFADU Portugal juntamente com os seus parceiros e patrocinadores, atribuir outros prémios individuais ou coletivos, a divulgar.

02. Participação e Inscrições

02.01 Clubes

02.01.1 Apenas podem participar no eFADU Nacional, clubes filiados na FADU, de acordo com o artigo 3.01.01 do regulamento de provas oficiais da FADU, com sede em Portugal.

02.01.2 Os clubes têm de estar devidamente registados e ativos no Portal da FADU https://portalfadu.pt/.

02.01.3 Os clubes apenas podem representar os Estudantes da sua Instituição de Ensino Superior, nas condições referidas nos números anteriores.

02.01.4 Para comunicação e uso de imagem, os clubes podem, além da sua designação, sigla e logótipo oficial habituais, sem desvirtuar a sua imagem e representatividade;

a. Acrescentar a referência a esports ou similar na sua designação e sigla, para efeitos exclusivos da participação e comunicação nas competições oficiais universitárias de esports;
b. Um logótipo próprio, para os mesmos efeitos referidos no ponto anterior;

02.02 Jogadores

02.02.1 Apenas podem participar Estudantes do Ensino Superior, nas condições previstas no regulamento de provas oficiais da FADU, nomeadamente:

a. Inscritos na presente época desportiva em cursos de Ensino Superior, apenas conferentes de grau académico (licenciaturas, mestrados e doutoramentos) e em Estabelecimentos/Instituições portuguesas, reconhecidas pelo Ministério da tutela do Ensino Superior (MINES);

b. Poderão ainda participar até ao fim do ano civil seguinte ao ano de conclusão do curso de ensino superior, conferente de grau académico, mediante a apresentação do diploma de curso ou equivalente, de acordo com as normas estipuladas pela Federação Internacional do Desporto Universitário (FISU);

c. Podem ainda participar os estudantes inscritos na presente época desportiva em Cursos Técnicos Superiores Profissionais (CTeSP) reconhecidos pelo MINES, de acordo com o Decreto-Lei nº 43/2014. A conclusão destes cursos não confere elegibilidade académica e desportiva para o ano civil seguinte.

d. Ter idade igual ou superior a dezasseis (16) anos.

02.02.2 Os jogadores têm de estar registados no Portal da FADU e apenas podem ser inscritos nas provas (qualificadores e fase final) e na equipa pelo seu clube.

02.02.3 Compete à FADU verificar e confirmar o registo dos jogadores e da documentação entregue, incluindo a sua elegibilidade académica, de forma a validar a sua filiação como praticante de esports na eFADU Portugal.

02.02.4 O jogador deve ter uma única conta de jogo válida (para toda a competição), não podendo encontrar-se banida pela FADU e/ou Steam.

02.02.5 A conta com que o jogador se inscreve não pode ter qualquer nome que seja ofensivo sob qualquer forma, ou nomes semelhantes a outras personagens ou jogadores e nomes derivados de produtos, marcas ou serviços que poderão causar mal-entendidos. Caso o jogador não possa alterar o seu *nickname* por qualquer motivo a equipa deverá utilizar um suplente.

02.02.6 Ao inscrever-se, o jogador autoriza a ser gravado se tal for solicitado, para efeitos exclusivos de comunicação e transmissão dos jogos. Ao inscreverem-se, os participantes concordam e aceitam ainda, a captação, utilização, difusão, reprodução ou divulgação do nome, imagem, voz, pontuações, classificações, ou qualquer ato de participação, em conjunto ou separado, por parte da eFADU Portugal e das entidades parcerias oficiais da FADU, por esta autorizadas, para efeitos exclusivos de promoção, marketing, divulgação relacionadas com a organização das competições oficiais universitárias e ações promocionais dos esports Universitários.

02.03 Equipas

02.03.1 Cada clube apenas pode inscrever 1 (uma) equipa no eFADU Nacional, para participar no qualificador regional com vista ao apuramento para a Fase Final.

02.03.2 Compete exclusivamente ao clube inscrever a equipa, os jogadores e oficiais que a integram, através do Portal da FADU, dentro dos prazos estipulados e divulgados pela eFADU Portugal.

02.03.3 Para efeitos de comunicação, inscrições e representação institucional da equipa com a eFADU Portugal e a organização do evento, as equipas são representadas pelos dirigentes dos clubes e os delegados inscritos na prova.

02.03.4 Cada equipa deverá ser composta por pelo menos 5 jogadores. A cada equipa é permitida a inscrição de até 10 jogadores (cinco obrigatórios + cinco suplentes opcionais) mais um treinador/analista. Um dos jogadores deverá ser designado por capitão de equipa, responsável por comunicar com a organização do evento, para os efeitos definidos por esta.

a. Caso uma equipa tenha inscrito 10 jogadores e pretenda inscrever um jogador novo, terá de retirar um jogador dos que se encontram inscritos nesse momento.

b. Após o término do prazo de inscrições não serão aceites alterações ao plantel ou novas inscrições.

02.03.5 As equipas adotam o nome do seu clube.

03. Competição

03.01 Formato, sistema e calendário da competição

03.01.1 O eFADU Nacional de CS:GO realiza-se em 3 fases/etapas, no seguinte formato, sistema e calendário:

Fase	Prova	Participação	Sistema	Data Prova	Inscrições
1	**Qualificador Local**	Não tem carácter obrigatório. Os clubes podem inscrever diretamente no qualificador regional. Oc clubes organizam o qualificador local no formato que definirem. Só são reconhecidas competições organizadas por clubes FADU.		Definidas pelo clube organizador	Definidas pelo clube organizador
2	**Qualificador Regional - Porto**	1 equipa por clube, apurada do qualificador local ou inscrita diretamente pelo clube.	Eliminatória simples (BO1) até apurar 4 equipas para eliminatória simples (BO3).	Até 1 de maio	Definido pelo organizador regional
	Qualificador Regional - Lisboa				Definido pelo organizador regional
	Qualificador Regional - NCS				Definido pelo organizador regional
4	**Fase Final**	4 equipas: vencedores de cada qualificador regional + melhor segundo classificado.	Eliminatória simples em BO3.	19 a 21 de maio	12 de maio

03.01.2 Nos qualificadores regionais, o *seeding* será *random*.

03.01.3 Durante o qualificador online a escolha de *side* será determinada de acordo com o *seeding* do torneio. O *seeding* será *random*.

03.01.4 Serão apuradas 4 equipas para a Fase Final. Uma vez apuradas para a fase seguinte, as equipas terão os seus plantéis vinculados, até ao final da competição, a partir do momento do apuramento, podendo apenas inscrever suplentes para completar o plantel. O *line-up* apresentado para a Fase Final, deverá ser composto por pelo menos 3 dos jogadores titulares que competiram na fase de qualificação direta.

03.02 Fase Final

03.02.1 A fase final será jogada entre as 4 equipas finalistas da competição.

03.02.2 O seeding para esta fase será determinado aleatoriamente através de sorteio. As partidas da primeira ronda serão disputadas da seguinte forma.

Seed 1 vs Seed 4

Seed 2 vs Seed 3

03.03 Gestão da competição

03.03.1 Qualificadores Regionais (NCS, Lisboa e Porto): A gestão da competição será da responsabilidade das Organizações Regionais (ADESL e FAP) e da eFADU Portugal – Os jogos são agendados e os jogadores comunicam os resultados.

03.03.2 Fase Final: A Organização fará a gestão direta da competição com os participantes.

03.04 Regras gerais

03.04.1 Todos os jogos serão disputados no *patch* mais atual do jogo, aplicando-se todas as restrições que a Steam coloque sobre o jogo.

03.04.2 A substituição de jogadores entre mapas é permitida, devendo ser comunicado atempadamente 5 minutos antes.

03.04.3 Caso o jogo seja transmitido, o mesmo não pode começar sem a autorização da Organização. Uma equipa não pode recusar a que o seu jogo seja transmitido.

03.04.4 Na existência de qualquer problema que seja pertinente para a continuação do jogo normal, o mesmo deve ser comunicado à Organização. As queixas posteriores ao jogo destas situações não serão aceites.

03.04.5 Após o final de cada partida as equipas deverão tirar um printscreen do resultado final e inserir o resultado na plataforma enviando o printscreen como prova.

03.04.6 Nas partidas à melhor de 3 (BO3) as equipas deverão realizar todas as comunicações no Discord disponibilizado pela Organização, onde cada uma delas será acompanhada pela mesma.

03.04.7 Os jogos devem todos ser jogados conforme o horário apresentado, não havendo lugar a adiamentos, exceto por decisão da Organização.

03.05 Vetos

03.05.1 Nas partidas à melhor de 1 o processo de vetos será feito da seguinte forma:

A equipa que surgir por cima na *bracket* retira 1 mapa.
A equipa que surgir por baixo na *bracket* retira 1 mapa.
A equipa que surgir por cima na *bracket* retira 1 mapa.
A equipa que surgir por baixo na *bracket* retira 1 mapa.
A equipa que surgir por cima na *bracket* retira 1 mapa.
A equipa que surgir por baixo na *bracket* retira 1 mapa.
O mapa que sobrar será o mapa a ser jogado.

03.05.2 Nas partidas à melhor de 3 o processo de vetos será feito da seguinte forma:

A equipa que surgir por cima na *bracket* retira 1 mapa.
A equipa que surgir por baixo na *bracket* retira 1 mapa.
A equipa que surgir por cima na *bracket* escolhe 1 mapa.
A equipa que surgir por baixo na *bracket* escolhe 1 mapa.

A equipa que surgir por cima na *bracket* retira 1 mapa.
A equipa que surgir por baixo na *bracket* retira 1 mapa.
O mapa que sobrar será o mapa o *decider*.

03.06 Cheats

03.06.1 A ativação dos cheats não será permitida.

03.07 Timeouts

03.07.1 A opção de *timeouts* apenas pode ser utilizada durante *freeze* times.

03.08 Timeout Técnico

03.08.1 Em caso de problemas técnicos que impeçam a progressão normal da partida por parte de um jogador tais como:

1) Problemas de ligação
2) Problemas de hardware

03.08.1.1 Cada equipa terá direito a um tempo de *timeout* de 10 minutos.

03.08.1.2 Em caso de necessidade de *timeout*:

a. É obrigatório à equipa que o utilizou escrever no *chat* a palavra TEC e a hora exata em que o mesmo foi utilizado (exemplo: TEC 16.33). Após final do *timeout* a equipa deverá escrever no chat UNPAUSE seguido da hora atual em que o *timeout* foi retirado (exemplo UNPAUSE 16:43). A equipa adversária terá a responsabilidade de tirar *print* do *chat* como prova do tempo de *timeout* utilizado no início e no final do mesmo.
b. Uma equipa não pode remover um *timeout* e retomar o jogo sem confirmar que ambas as equipas se encontram prontas a jogar.
c. Caso um jogador não consiga recuperar do problema após o tempo regulamentar de 10 minutos a equipa adversária poderá ceder parte ou totalidade do seu tempo de *timeout*.
d. Após o término do período de *timeout* a partida poderá ser retomada desde que qualquer das equipas não tenha um número de jogadores inferior a 4 (quatro).
e. Caso o número de jogadores seja inferior a 4 (quatro) será atribuída uma derrota por *default* à equipa em falta mediante apresentação de provas.
f. Os jogadores não podem se comunicar entre si durante um *timeout* técnico.

03.09 Timeout tático

03.09.1 O *timeout* tático apenas poderá ser utilizado durante os jogos de apuramento e *Playoffs*.

03.09.2 A cada equipa serão permitidos 3 *timeouts* táticos de 30 segundos por mapa. Ao recorrer ao *timeout* tático:

a. É obrigatório à equipa que o utilizou escrever no *chat* a palavra TAC.
b. Após os 30 segundos de pausa será obrigatório as equipas retomarem a partida.
c. Os jogadores podem comunicar entre si durante *timeouts* táticos.

03.10 Comparência

03.10.1 Haverá um limite de tempo de comparência para a partida de 15 minutos após a hora marcada para o jogo ou o término da partida anterior. Caso um ou mais jogadores não se encontrem presentes após esse período de tempo será atribuída uma derrota por falta de comparência aos jogadores em falta. Não será permitido iniciar uma partida com menos de 5 jogadores.

03.11 Adiamentos

03.11.1 Não é permitida qualquer remarcação ou adiamento de uma partida sem consentimento expresso da Organização.

03.12 Equipamentos

03.12.1 Em todas as partidas online os jogadores serão exclusivamente responsáveis pelo seu equipamento (computadores, periféricos, comms, etc), possíveis prevenções de DDOS e pela manutenção e estabilidade da sua ligação à Internet.

03.13 Spectators

03.13.1 Não serão permitidos espectadores nas partidas que serão transmitidas para a *stream* principal além da Organização. No caso das restantes partidas apenas poderão existir *spectators* no *lobby* em caso de acordo entre ambas as equipas.

04. Ética e Disciplina

04.01 Código de conduta e comportamento

04.01.1 As regras de conduta aplicam-se em qualquer momento da competição e devem ser sempre seguidas.

04.01.2 A Organização terá total autoridade para analisar cada situação e respetivas circunstâncias atenuantes ou agravantes individualmente. De acordo com a gravidade da situação ou recorrência da mesma por parte de um jogador ou equipa, a punição poderá ser mais elevada.

04.01.3 Todos os jogadores e agentes envolvidos devem comportar-se de uma forma educada e respeitosa para com todos os outros participantes, membros da Organização e espectadores.

04.01.4 Todos os participantes aceitam que irão respeitar as decisões da Organização ao longo de todo o Campeonato.

04.02 Sanções

04.02.1 A eFADU Portugal ou organização por si delegada, reserva para si o direito de punir qualquer equipa, jogador ou agente por qualquer motivo que considere justificado para esse efeito, usando da sua competência para recolher, analisar e decidir sobre as ocorrências verificadas.

04.02.2 As penalizações atribuídas por infração de qualquer das regras listadas no presente regulamento poderão ir desde:

a. Aviso verbal.
b. Multas ou perda de parte ou totalidade do prémio.
c. Atribuição de derrota por *default* numa partida.
d. Suspensão do jogador e outros agentes inscritos.
e. Desclassificação do campeonato.
f. Qualquer combinação das penalizações mencionadas acima.

04.02.3 A seguinte conduta ou violação das regras será punida ainda, de acordo com a sua gravidade:

a. Um jogador não deve combinar qualquer resultado com outra equipa, jogador ou terceiro envolvido, a troco de algo ou não.
b. Um jogador não deve usar qualquer programa de terceiros que lhe dê uma vantagem sobre os adversários que não conseguiria naturalmente, seja *dodge, aiming, vision* ou qualquer outra forma.
c. Um jogador deve jogar sempre na sua conta. Qualquer outro jogador que não o portador da conta é estritamente proibido.
d. Durante todas as etapas da competição, qualquer jogador ou membro da equipa deve ter um comportamento adequado para os adversários assim como para qualquer outra pessoa presente.
e. Todos os jogadores devem competir na máxima performance possível.
f. Um jogador não deve servir-se de qualquer um *bug, exploit, glitch*, etc, para obter uma vantagem.
g. A tentativa de obter qualquer informação durante o jogo por parte de um jogador, sob qualquer forma.
h. Nenhum membro da equipa ou terceiro a mando de um deve oferecer de qualquer valor, benefício ou favor a um membro da organização a troco de uma posição benéfica durante a competição.
i. O atraso intencional do jogo, qualquer que seja o meio.
j. A recusa de entregar ou apresentar qualquer documento ou informação requerida pela Organização, caso a mesma seja obrigatória ou estritamente necessária para a sua participação.

04.02.4 Para além dos casos referidos anteriormente, a Organização reserva para si o direito de punir quaisquer outros comportamentos censuráveis, que não se encontrem estipulados neste regulamento.

04.03 Direito de Recurso e Defesa

04.03.1 Os dirigentes ou delegados dos clubes ou, na sua ausência e impossibilidade, os próprios jogadores participantes poderão exercer o seu direito de recurso e ou defesa de qualquer decisão tomada pela Organização através do email: esports@fadu.pt.

04.03.2 Apenas os clubes intervenientes podem efetuar protestos dos respetivos jogos.

04.03.3 Os protestos são dirigidos à eFADU Portugal e devem ser acompanhados por uma prova, de forma à organização poder analisar o mesmo. Sempre que tal não aconteça a organização pode optar por sortear um vencedor, de forma a não colocar em causa o bom funcionamento da competição.

04.03.4 Compete à eFADU Portugal decidir sobre os protestos.

05. Imagem e Comunicação

05.01 Direitos de uso da Imagem e Apresentação dos Participantes

05.01.1 Todos os participantes aceitam que a eFADU Portugal e os seus parceiros, por si autorizados, para efeitos de promoção e comunicação do eFADU Nacional, através dos seus canais de comunicação e consequentes campanhas de marketing e ações promocionais relacionadas com a eFADU Portugal e a competição onde estão inseridos:

a. Possam utilizar a imagem pessoal e digital, nome completo e *in-game nickname*, dos jogadores e equipas;

b. Possam utilizar a imagem, logotipos, marcas dos clubes e jogadores.

05.02 Uso da Identidade Visual do Evento

05.02.1 A eFADU Portugal partilhará com os clubes um *kit* com as normas gráficas para a utilização da identidade visual da eFADU Portugal e das suas competições, nomeadamente os eFADU Nacional. Estas imagens devem ser usadas pelos clubes, para promoverem, comunicarem e partilharem as competições que organizam e participam inseridas nos eFADU Nacional, designadamente os qualificadores locais e as outras fases da competição.

05.03 Vestuário oficial dos jogadores

05.03.1 Os jogadores apenas poderão utilizar, na imagem de perfil, comunicação e transmissão, em que apareçam visíveis, ou nos jogos presenciais, equipamento oficial do clube eFADU que representam.

05.03.2 Caso não disponham de vestuário do clube, só podem utilizar equipamento que não apresente qualquer imagem ou referência a outros clubes, entidades ou marcas, salvo a marca do próprio equipamento.

05.03.3 Esta norma aplica-se ainda às cerimónias protocolares que venham a decorrer, relacionadas com a apresentação da competição ou de entrega de prémios.

05.04 Transmissão

05.04.1 Todos os direitos de transmissão dos jogos são propriedade da eFADU Portugal e nenhuma equipa se poderá recusar a que os seus jogos sejam transmitidos, sob pena de ser desclassificada.

05.04.2 Não é permitida qualquer transmissão externa de qualquer conteúdo gerado sem autorização expressa da eFADU Portugal.

05.04.3 Qualquer jogo que esteja a ser transmitido através dos canais oficiais da Organização, não poderá ser transmitido, em simultâneo por qualquer outra entidade, estando a equipa/personalidade/entidade sujeitas a penalizações.

05.04.4 Qualquer jogo que não tenha transmissão através dos canais oficiais da Organização poderá ser transmitido pelos Clubes participantes, após pedido expresso dirigido para o email esports@fadu.pt.

06. Disposições Finais

06.01 Alterações ao Regulamento

06.01.1 A eFADU Portugal reserva-se o direito de acrescentar ou modificar qualquer das regras do presente regulamento, a qualquer momento, e sempre que tal se justifique e beneficie a competição, comunicando com a devida antecedência aos clubes participantes.

06.01.2 O desconhecimento deste regulamento e das suas alterações por parte dos clubes, jogadores e todos os participantes não invalida a sua aplicação.

06.02 Aplicação e casos omissos

06.02.1 O registo e inscrição na eFADU Portugal e nos eFADU Nacional, pelos clubes e agentes, significam a aceitação integral deste regulamento e dos demais regulamentos da FADU, que se apliquem à organização e participação em eventos sob égide da eFADU Portugal.

06.02.2 A eFADU Portugal reserva-se o direito de invalidar a inscrição de qualquer jogador ou equipa que não cumpra os requisitos necessários para competir sem necessidade de aviso prévio.

06.02.3 A aplicação e interpretação dos casos omissos é da responsabilidade da eFADU Portugal, ouvidas as entidades parcerias na organização técnica do evento.

06.03 Contacto

06.03.1 Em caso de qualquer questão, dúvida ou problema durante o processo de inscrição e participação, os Clubes deverão entrar em contacto através do email esports@fadu.pt.