

Regulamento Final Nacional

3ª Edição Electronic Portugal Tournament



CONFIGURAÇÕES PARA OS JOGADORES

A seguinte configuração (utilizada pela GUI da competição) é obrigatória como padrão (default) pelos jogadores.

ex_interp 0.01 LAN	gl_monolights 0
cl_lc 1	gl_polyoffset 0.1 to 4
cl_lw 1	gl_max_size higher than 128
cl_pitchspeed 225	fastsprites 0
cl_showevents 0	lightgamma 2.5
cl_movespeedkey 0.52	texgamma 2.0
cl_updaterate 101	s_show 0
cl_cmdrate 101	s_a3d 0
gl_picmip 0	r_speeds 0
cl_pmanstats 0	rate 25000
net_graph 0	

CONFIGURAÇÕES DOS SERVIDORES

sv_lan 1
sv_lan_rate 25000
sv_maxupdaterate
101 sv_maxspeed
320 sv_airaccelerate
10 sv_maxrate
25000 sv_minrate
8000 sv_aim 0
sv_cheats 0
sv_airmove 1
sv_allowupload 1
sv_bounce 1
sv_clienttrace 1
sv_clipmode 0
sv_friction 4.000
sv_gravity 800
sv_stepsize 18
sv_stopspeed 75.000
sv_wateraccelerate
10 sv_waterfriction 1
mp_autoteambalance
0 mp_limitteams 0
mp_friendlyfire 1
mp_forcechasecam 2
mp_chasecam 1
mp_friendly_grenade_damage
1 mp_allowmonsters 0
mp_ghostfrequency
0.1 mp_fadetoblack 1
mp_autokick 0
mp_hostagepenalty 0
mp_tkpunish 0
mp_c4timer 35
mp_roundtime 1.75 (1.45 in
game) mp_freezetime 10
mp_chattime 10
mp_startmoney 800
mp_timelimit 0
mp_maxrounds 15
mp_winlimit 0
mp_buytime 0.25
mp_flashlight 0
mp_logfile 1
mp_logmessages 1
mp_mirrordamage 0

CONFIGURAÇÃO DE JOGO EM OVERTIME

mp_startmoney 16000

mp_maxrounds 3

LISTA DE MAPAS

de_dust2

de_inferno

de_nuke

de_train

SITUAÇÕES PUNIDAS

As seguintes ações estão proibidas durante o jogo e o seu uso resultará na perda de **3 rounds** como punição no fim do jogo.

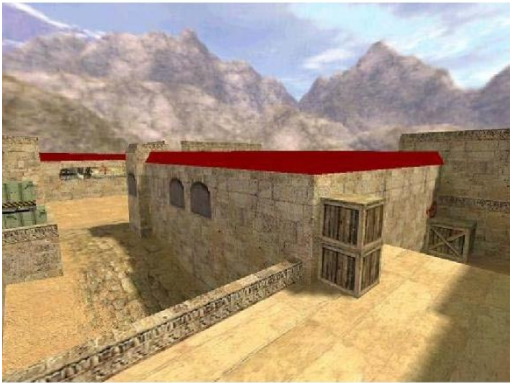
- Utilização de qualquer tipo de script.
- Uso de interp 0.1
- Aproveitamento de qualquer "Bug" do jogo.
- Mover-se através de paredes, andares e caixas é proibido. Incluindo skywalking.
- "Silent bombs" (i.e. plantar bomba que não pode ser ouvida) é ilegal.
- Plantar bomba que não pode ser desarmada é ilegal.
- Desarmar uma bomba através de uma parede, telhado ou qualquer outro elemento do mapa é proibido.
- Bugar para defusar (dar tiro de awp, enfiar a faca no c4 ou dropar a arma na c4 usando o som da arma para esconder o início do c4 é bug) Qualquer ação que anule o som do defuse esta proibida e será considerado bug. Plantar o c4 sem som é bug
- Obter alguma vantagem com a ajuda dos participantes do time é permitido de uma forma geral, mas é proibido em locais onde as texturas, paredes, tetos e chão se tornem transparentes ou penetráveis.
- "Flashbugs" são proibidos.
- Atirar granadas de "Flash" por baixo de paredes não é permitido. É permitido atirá-las por cima das paredes ou telhados.
- O Bind "+duck" no wheel mouse é proibido.
- Uso do escudo é proibido.

Já o uso de 16 bits faz com que a equipa perca totalmente o jogo.

POSIÇÕES PROIBIDAS

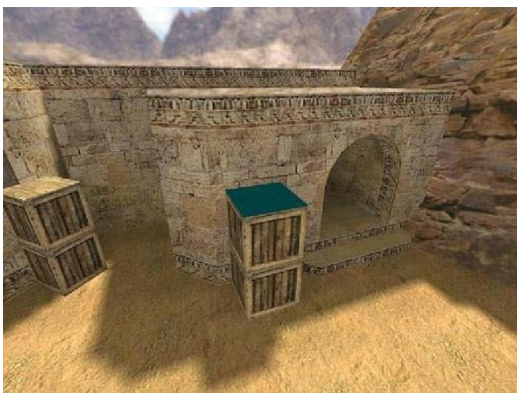
As seguintes posições são proibidas e resultará na perda de 3 rounds a serem reduzidos no fim da partida.

No mapa de _dust2:

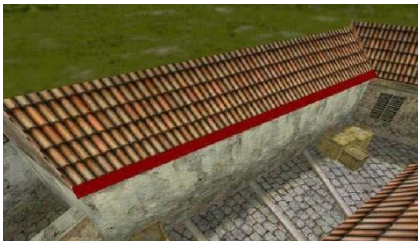




É permitida a existência de múltiplos jogadores nesta caixa e na seguinte posição no mapa de_dust2, mas os jogadores não podem estar um em cima do outro:



No mapa de_inferno:



No mapa de_nuke:



Olhar por baixo das portas e vãos não é permitido no mapa de_train:



AÇÕES PERMITIDAS

- Não existe nenhuma restrição ao número de granadas que podem ser compradas.
- “Bunny hopping” é permitido sem a ajuda de um script.
- “Correr Silenciosamente (Silent run)” é permitido sem a ajuda de um script.
- Utilizar “+duck” atrás de uma caixa é autorizado.

INÍCIO DO JOGO

- Somente um administrador poderá dar início ao jogo. Qualquer jogo iniciado sem o consentimento do administrador será considerado um jogo "não oficial".

COMUNICAÇÃO

- Durante um jogo oficial, os jogadores não poderão comunicar com pessoas não envolvidas no jogo. As pessoas envolvidas no jogo são: Os jogadores e os administradores.

INTERVALOS NO JOGO

Os jogadores não devem sair de um jogo oficial que esteja a decorrer, a não ser que sejam autorizados pelo tipo de jogo ou por um administrador..

JOGO INTERROMPIDO

Se um jogo for involuntariamente interrompido (desconexão de algum jogador, queda do servidor, queda de rede, etc.) o administrador irá decidir o que fazer de acordo com as seguintes regras:

- Se o problema acontecer antes do final do primeiro round a partida é reiniciada.
- Se o problema acontecer depois do final do primeiro round, o jogo continuará com o número de rounds restantes, e o placar do round interrompido será somado a este novo tempo. O dinheiro inicial será configurado para \$5000 para cada equipa.

REQUERIMENTO DE INVESTIGAÇÃO

Quando uma equipa acha que foi vítima de violação das regras durante o jogo, o jogo não deverá ser parado. No fim do jogo o capitão deverá falar com o responsável máximo pelo torneio e relatar o ocorrido. Cabe ao administrador tomar as providências de averiguação, onde aplicará uma punição, se necessário.

EQUIPAMENTOS

Os jogadores poderão trazer os seguintes acessórios:

- Rato
- Tapete de rato
- Teclado
- Auscultadores

É de inteira responsabilidade dos jogadores a instalação dos periféricos assim como a disponibilização dos drivers. A organização não tem obrigação com o fornecimento destes drivers.

RESPONSABILIDADES

Os organizadores e seus patrocinadores não são responsáveis por qualquer propriedade perdida, furtada ou danificada e também qualquer ferimento, acidental ou intencional sobre algum participante durante o evento.

AVISO: Para casos específicos, a decisão do administrador do jogo em questão é irrefutável.