

***TAÇA DE PORTUGAL
COUNTER-STRIKE 2
FEMININO***

REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO



TAÇA DE PORTUGAL
CS

ÍNDICE

- [1. Introdução](#)
- [2. Definições Específicas da Competição](#)
 - [2.1. Acrónimos](#)
 - [2.2. Termos do jogo](#)
 - [2.3. Definições de Jogo](#)
- [3. Disposições Gerais](#)
 - [3.1. Administração e Arbitragem da Competição](#)
 - [3.1.1. Administração:](#)
 - [3.1.2. Equipa de Arbitragem:](#)
 - [3.1.3. Contato e Informações:](#)
 - [3.2. Alterações nas Regras](#)
 - [3.3. Validação das Regras](#)
 - [3.4. Confidencialidade](#)
 - [3.5. Penalizações](#)
- [4. Condições de participação na competição](#)
 - [4.1. Nacionalidade das atletas](#)
 - [4.2. Idade e género das atletas](#)
 - [4.3. Nomes de Equipas e Atletas](#)
 - [4.4. Utilização de anti-cheat](#)
 - [4.5. Filiação na FPDE](#)
- [5. Estrutura da Competição](#)
 - [5.1. Fases e Formato](#)
 - [Playoffs Double-Elimination](#)
 - [5.2. Mapas](#)
 - [5.3. Limitações na equipa](#)
 - [5.3.1. Substituições de Line-Up](#)
 - [5.3.2. Equipas que representam Organizações](#)
 - [5.3.3. Mudança de Capitã](#)
- [6. Calendário da Competição](#)
 - [6.1. Datas e horários](#)
- [7. Inscrições](#)
- [8. Game of Record](#)
- [9. Violação do presente regulamento](#)
 - [9.1. Ban de jogadoras](#)
 - [9.2. Batota](#)
 - [9.3. DDoSing](#)
- [10. Transmissão das partidas](#)
 - [10.1. Direitos de Transmissão](#)
 - [10.2. POV streaming](#)
- [11. Regras durante a Competição](#)

[11.1. Pontualidade](#)

[11.2. Administradores](#)

[11.3. Entrevistas](#)

[11.4. Direitos de imagem](#)

[12. Regulamentação Adicional](#)

[13. Entrada em Vigor](#)

1. Introdução

Bem-vindas à **Taça de Portugal de Counter Strike 2 Feminino**! Este livro de regras foi elaborado com o objetivo de proporcionar uma experiência competitiva justa, emocionante e inclusiva exclusivamente para atletas Femininos. A nossa competição tem como principal objetivo promover o crescimento e aprimoramento do cenário dos esportes eletrônicos entre as mulheres, especialmente através da modalidade Counter Strike 2 (CS2).

Os desportos eletrónicos têm ganhado destaque como uma forma de competição dinâmica e acessível para pessoas de todas as idades e origens. No entanto, reconhecemos que as mulheres muitas vezes enfrentam desafios adicionais para se destacarem neste campo. A **Taça de Portugal de Counter Strike 2 Feminino** procura superar tais obstáculos, oferecendo um espaço exclusivo onde as atletas podem demonstrar suas habilidades, competir em um ambiente de apoio mútuo e inspirar um ao outro a alcançar novos patamares de excelência.

Através desta competição, almejamos não apenas celebrar os talentos individuais das atletas, mas também fomentar o espírito de equipe, a camaradagem e o respeito mútuo. Queremos criar uma comunidade unida de mulheres apaixonadas pelos desportos eletronicos, onde todas se sintam valorizadas, respeitadas e encorajadas a perseguir os seus sonhos.

Por isso, convidamos todas as jogadoras a se juntarem a nós nesta emocionante jornada de competição, crescimento e empoderamento mútuo. Que a **Taça de Portugal de Counter Strike 2 Feminino** seja um marco significativo no avanço da representação Feminino nos esportes eletrônicos em Portugal, inspirando futuras gerações de atletas a seguirem os vossos passos e alcançarem o sucesso.

Estas competições fazem parte da prossecução da missão da **Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos** de assegurar o desenvolvimento do ecossistema do desporto electrónico em Portugal, de acordo com o espírito desportivo, valores educacionais e culturais, e princípios associados a uma cidadania ativa, sempre enquadrando estas competições num panorama de representação nacional nas competições internacionais de nações, através das selecções nacionais de cada modalidade.

Este regulamento define as regras que devem ser seguidas enquanto se participa na **Taça de Portugal de Counter-Strike 2 Feminino**. A falha de cumprimento destas regras pode resultar nas penalidades descritas nos capítulos seguintes.

2. Definições Específicas da Competição

2.1. Acrónimos

No interesse de proporcionar uma leitura mais eficiente do presente regulamento, os seguintes acrónimos serão usados:

TPCS2 - Taça De Portugal de Counter-Strike 2

FPDE - Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos

CS2 - Counter-Strike 2

TPCS2 F - Taça De Portugal de Counter-Strike 2 Feminino

2.2. Termos do jogo

Buy time - é o período concedido no início de cada rodada para que as jogadoras comprem armas, equipamentos e utilidades para o próximo round.

Freeze Time - é o intervalo no início de cada rodada onde as jogadoras não podem se mover ou comprar equipamentos. Durante esse período, a visão das jogadoras está congelada (freeze), permitindo que elas discutam estratégias com suas companheiras de equipa antes do início da rodada.

Bo1 - O sistema Best of 1, ou Melhor de 1, é um formato de competição onde cada confronto entre duas equipas é decidido em uma única partida. Não há jogos adicionais; a equipa vencedora é determinada com base no resultado desta única partida.

Bo3 - O sistema Best of 3, ou Melhor de 3, é um formato de competição onde cada confronto entre duas equipas é decidido em uma série de até três partidas. A equipa que vencer duas dessas partidas é declarada a vencedora do confronto.

Ban e Pick:

- **Ban:** No contexto de uma competição de desportos eletrónicos, "Ban" refere-se ao ato de proibir ou banir determinados personagens, heróis, mapas ou itens de serem selecionados ou usados durante uma partida. Cada equipa geralmente tem a oportunidade de banir um número específico de elementos antes do início da partida, com o objetivo de limitar as opções do adversário ou de adaptar a sua estratégia.
- **Pick:** "Pick", por outro lado, é o ato de selecionar ou escolher personagens, heróis, mapas ou itens para serem usados durante uma partida. Após a fase de banimentos, as equipas alternam entre fazer suas escolhas de seleção, com o objetivo de montar uma composição de equipa que seja eficaz contra o adversário e adequada para o objetivo da partida.

ELO Faceit - O ELO é um sistema de classificação que atribui uma pontuação numérica às jogadoras com base no desempenho em partidas competitivas.

Formato Double-Elimination - Neste formato, cada equipa têm duas oportunidades para permanecer no torneio. São eliminadas equipas do torneio após perderem duas vezes. Se uma equipa perder uma partida, a mesma é movida para a Lower Bracket, onde terá outra oportunidade de continuar no torneio. Se a equipa perder novamente na Lower Bracket, estará eliminada do torneio. A equipa vencedora Lower Bracket enfrenta a vencedora da Upper Bracket na Grande Final, sendo depois desta partida sendo declarada a equipa campeã do torneio.

2.3. Definições de Jogo

Rondas: Melhor de 24

Tempo da ronda: 1 minuto e 55 segundos

Dinheiro inicial: \$800

Freezetime: 20 segundos

Tempo para comprar: 20 segundos

Temporizador da bomba: 40 segundos

Rondas de prolongamento: Melhor de 6

Dinheiro inicial no prolongamento: \$12,500

3. Disposições Gerais

3.1. Administração e Arbitragem da Competição

3.1.1. Administração:

Responsável pela organização geral da competição, incluindo:

- Definição de datas e horários;
- Localização do evento;
- Sistema de disputas;
- Recrutamento e gestão da equipa de arbitragem.

Composta por:

- Rafael “RAFIKI” Figueiredo - Coordenador Nacional da Modalidade de Counter-Strike 2

3.1.2. Equipa de Arbitragem:

Responsável por garantir o fair play e a aplicação das regras durante a competição, incluindo:

- Arbitragem das partidas;
- Aplicação de penalidades;
- Resolução de conflitos.

Composta por:

- Jiaxin Chen

3.1.3. Contato e Informações:

Site oficial da competição: <https://fpde.pt/>

E Mail de contato: rfigueiredo@fpde.pt

Redes sociais:

Facebook: <https://www.facebook.com/fpdeoficial/>

Instagram: <https://www.instagram.com/fpdeoficial/>

Twitter (Rede Social X): <https://twitter.com/fpdeoficial>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/federação-portuguesa-de-desportos-electronicos/>

Discord: <https://discord.gg/QNTFkwgJxx>

3.2. Alterações nas Regras

A administração da TPCS2 F reserva-se ao direito de alterar, remover ou alterar de outra forma as regras descritas neste Regulamento, sem aviso prévio. A administração da TPCS2 F também se reserva ao direito de julgar casos que não sejam especificamente apoiados ou

detalhados neste Regulamento, e de aplicar todos os esforços para preservar o fair play e o espírito desportivo.

Adicionalmente, a FPDE também detém a autoridade para efetuar alterações nas regras, quando necessário, a fim de assegurar o correto desenvolvimento e funcionamento da competição.

3.3. Validação das Regras

Se qualquer disposição do Regulamento for inválida ou impraticável, no todo ou em parte, isso não afetará a validade da parte restante deste Regulamento. Em vez da disposição inválida ou impraticável, será aplicada uma disposição apropriada, que seja mais próxima da intenção do que teria sido a intenção de acordo com o significado e propósito do Regulamento.

3.4. Confidencialidade

O conteúdo de protestos, tickets de suporte, discussões ou qualquer outra correspondência com oficiais e administradores do torneio são considerados estritamente confidenciais. A publicação de tal material é proibida sem o consentimento por escrito da organização da TPCS2 F.

3.5. Penalizações

Qualquer infringimento de uma regra aqui mencionada pela TPCS2 F, será penalizada de acordo com o grau de gravidade.

Penalizações:

- Aviso
- Dedução dos pontos atribuídos
- Desqualificação da competição em curso (ou seja, qualificadores, fase regular ou playoffs)
- Desqualificação/Expulsão do TPCS2 F
- Desqualificação/Expulsão e impedimento temporário de participar em competições futuras TPCS2 F (para a temporada atual ou temporadas futuras)
- Desqualificação e impedimento permanente de participar em todas as competições futuras organizadas, certificadas ou sob a tutela da FPDE

4. Condições de participação na competição

4.1. Nacionalidade das atletas

A competição está aberta a todas as atletas de nacionalidade Portuguesa, independentemente do seu país de residência, e a todas as atletas de qualquer nacionalidade, desde que residam em território nacional - a comprovar com envio de comprovativo de residência aquando da inscrição da atleta como membro da FPDE.

4.2. Idade e género das atletas

As participantes devem ter no mínimo 16 anos concluídos até às 23:59 do dia anterior à realização do evento, para participar do TPCS2. As participantes devem estar identificadas como sendo do género feminino a partir da sua identificação oficial.

4.3. Nomes de Equipas e Atletas

Os nomes das equipas e das atletas não podem conter palavras socialmente inaceitáveis e desrespeitosas e devem ser alterados a pedido dos administradores. Caso alguma equipa ou atleta não cumpra, a equipa administrativa poderá desclassificar tanto a atleta como a equipa. Isto aplica-se a, mas não exclusivamente a, qualquer língua, caracteres ou combinação de caracteres e símbolos ou combinação de símbolos.

4.4. Utilização de anti-cheat

Todas as participantes têm que obrigatoriamente de usar o software anti-cheat usado pela plataforma FACEIT.

4.5. Filiação na FPDE

Todas as atletas, equipas, clubes, associações e entidades participantes na competição têm que obrigatoriamente ser membros associados da FPDE. As inscrições na FPDE estão disponíveis através deste [link](#).

5. Estrutura da Competição

5.1. Fases e Formato

Esta competição é composta unicamente por uma fase.

Playoffs Double-Elimination

Qualquer equipa válida poderá participar nesta fase, não existe limite máximo de inscrições de equipas nem restrição nas atletas inscritas.

Estrutura TPCS2 F

Será realizado um sistema double elimination com jogos à melhor de um (Bo1) até às Upper e Lower Finals inclusive, a Grande Final será realizada com encontros à melhor de três (Bo3).

Serão definidas horas exatas para cada jogo. A hora do jogo seguinte pode mudar consoante o desenrolar da partida a ser jogada no momento. Este processo todo terá de ser aprovado e validado pela administração da competição.

O seeding das equipas será realizado através da média de ELO da equipa usando o perfil do Faceit de cada uma das jogadoras.

Média do ELO Faceit

Caso se veja a necessidade a média poderá ser realizada só através dos três maiores elos, isto serve para que o seeding seja mais balanceado quando se tem atletas com pontos baixos o que faz o seeding ser menor.

5.2. Mapas

O conjunto de mapas seguirá o conjunto oficial de mapas do Active Duty conforme definido pela Valve e, portanto, poderá ser atualizado antes de cada fase do torneio:

- Inferno
- Mirage
- Nuke
- Overpass
- Vertigo
- Ancient
- Anubis

PROCESSO DE VETO

A ordem do processo de veto é definida com base na fase do torneio, bem como no formato do torneio.

Estas são as regras gerais aplicáveis ao processo de veto:

- O processo de veto do mapa deverá ser concluído pelo menos 45 minutos antes do início da partida.
- Durante o processo de veto, ambas as equipas deverão fornecer o líder da equipa oficialmente registado que estará presente durante o veto ao lado de um árbitro dedicado. O líder da equipa tem o direito de indicar outro membro da equipa para participar do processo de veto. Não é permitido organizar o processo de veto sem a presença de um oficial do torneio.
- Depois que o processo de veto for concluído e ambas as equipas concordarem com o resultado, não será mais aceitável protestar contra qualquer procedimento relativo ao processo de veto que tenha acontecido.

Partidas melhor de um (Bo1)

A equipa que inicia o processo de veto será determinada por sorteio ou aleatoriamente através de uma plataforma.

A Equipa A inicia o processo e a ordem de ban/pick é a seguinte:

1. O Equipa A ban o primeiro mapa;
2. O Equipa B ban o segundo mapa;
3. O Equipa A ban o terceiro mapa;
4. O Equipa B ban o quarto mapa;
5. O Equipa A ban o quinto mapa;
6. A Equipa B ban o sexto mapa.
7. O mapa restante será jogado.

Os lados iniciais do mapa são determinados por uma ronda de faca.

Partidas melhor de três (Bo3)

A equipa que inicia o processo de veto será determinada por sorteio ou aleatoriamente através de uma plataforma.

A equipa A inicia o processo e a ordem de ban/pick é a seguinte:

1. O Equipa A ban o primeiro mapa;
2. O Equipa B ban o segundo mapa;
3. O Equipa A escolhe o primeiro mapa
4. O Equipa B escolhe segundo mapa
5. O Equipa A ban o terceiro mapa;
6. O Equipa B ban o quarto mapa;
7. O mapa restante é jogado como decisão, se necessário.

Se uma equipa escolhe um mapa, essa mesma equipa terá de ceder a ronda de faca para que a outra equipa possa escolher o primeiro side onde quer jogar. Isto não se aplica no 3º mapa (caso seja necessário jogar o mesmo).

5.3. Limitações na equipa

5.3.1. Substituições de Line-Up

Durante a realização do TPCS2 não existe uma época de transferência específica.

As equipas poderão mudar livremente de jogadoras. Para estas mudanças serem autorizadas, a equipa terá de utilizar as jogadoras substitutas inscritas previamente no formulário de inscrição.

Se uma equipa ficar sem uma Line de 5 jogadoras e não tiver substituta(s) para preencher a vaga, essa mesma equipa será desqualificada.

Toda e qualquer alteração no line up ou equipa técnica (coach) da equipa inscrita, deverá ser informada à administração e aprovada pela mesma.

5.3.2. Equipas que representam Organizações

Durante a totalidade da competição TPCS2 F, cada Organização só pode ter uma única equipa a representar a mesma.

5.3.3. Mudança de Capitã

Pede-se a todas as equipas que mantenham o mesmo ponto de contacto durante toda a competição, caso a mudança de capitã seja necessária, a capitã deverá contactar um administrador da TPCS2 F e a administração reserva-se o direito de aceitar ou recusar a proposta.

6. Calendário da Competição

6.1. Datas e horários

As datas e horários da competição podem sofrer alterações caso a administração veja que é necessário ou em caso de emergência.

TPCS2 F

- Data de Anúncio e Abertura das Inscrições: 19 Abril 2024
- Fecho Inscrições: 23:59 - 29 Abril 2024
- Abertura da Competição: 4 Maio 2024 - 14:00

Todas as horas são em Portugal Continental

7. Inscrições

Para serem válidas a participar nesta competição as atletas têm que:

- Obrigatoriamente estarem inscritas na FPDE, [\[link\]](#).
- Obrigatoriamente terem um perfil ativo e atualizado no [Faceit](#)
- Preencher a ficha de inscrição da equipa com todos os dados solicitados [\[link\]](#).

Qualquer dúvida pode ser esclarecida através dos canais mencionados em 3.1.3

8. Game of Record

Um Game of Record é um jogo onde todas as 10 jogadoras são carregadas num servidor e a partida tem início. Depois que um jogo atingir o status GoR, qualquer reinicialização não será mais permitida, e o jogo será considerado oficial.

No caso de problemas técnicos com o servidor (por exemplo, falha do servidor), é possível reiniciar a partida. Se nas 3 primeiras rondas do jogo se verificar problemas técnicos com o servidor, o mesmo será revogado e o jogo deve ser reiniciado com 0:0. A reinicialização do jogo será feita com a criação de uma nova página de jogo na plataforma utilizada para o campeonato.

Se mais de 3 rondas forem jogadas, o jogo atingirá o status GoR.

Todas as configurações de partida são pré-configuradas na plataforma. Com a validação do status GoR, todas as configurações dos jogos do servidor também são aceites por ambos os lados.

Quaisquer configurações incorretas devem ser relatadas à organização do torneio imediatamente quando o jogo começar.

Mensagens no meio de a partida (após as 3 primeiras rondas) ou após a partida não são mais consideradas e o jogo deve ser jogado com as configurações, que podem não corresponder às regras, até ao fim.

9. Violação do presente regulamento

9.1. Ban de jogadoras

Se uma participante for desclassificada do TPCS2 F durante uma etapa em andamento por qualquer motivo, a participante poderá ser banida até ao final do evento principal e possivelmente para eventos futuros dependendo do motivo da desclassificação.

9.2. Batota

Caso uma atleta seja apanhada a fazer batota, toda a equipa será desclassificada da atual temporada da competição, e a atleta poderá ser banida de todas as competições organizadas, certificadas ou sob a tutela da FPDE por um prazo entre um e dois anos.

9.3. DDoSing

DDoS'ing consiste em limitar ou tentar limitar a conexão do jogo de uma outra participante por algum meio, usando qualquer software ou hardware para ganhar benefícios que não estão disponíveis no jogo.

Exemplos incluem, mas não estão limitados a:

- Usar servidores privados e aplicações não aprovadas que manipulem a forma de jogar.

Esta prática é considerada batota e punível.

10. Transmissão das partidas

10.1. Direitos de Transmissão

Todos os direitos de transmissão do TPCS2-F são da propriedade da FPDE. Isso inclui, mas não está limitado a: transmissões de vídeo, transmissões de TV, GoTV, replays, demos ou bots de pontuação ao vivo.

10.2. POV streaming

As atletas só podem transmitir as suas partidas durante o TPCS2 F se a partida não estiver a ser transmitida nos canais oficiais da FPDE e TPCS2 e a equipa oponente concordar. Quebrar esta regra resultará em penalidades.

11. Regras durante a Competição

11.1. Pontualidade

Cada equipa participante deve estar no evento 30 minutos antes do início do evento e deve permanecer no servidor de Discord do evento durante toda a duração do mesmo. Para preparar e resolver quaisquer problemas técnicos que possam ocorrer.

Se perceber em algum momento que a equipa vai se atrasar no dia da competição, a equipa tem o dever de informar um administrador do torneio o mais rápido possível. Quaisquer atrasos causados pelas equipas podem levar a penalizações.

11.2. Administradores

As instruções dos administradores devem ser sempre obedecidas e seguidas, sob pena de resultar na penalização da(s) atleta(s) ou equipa.

11.3. Entrevistas

Cada equipa deve ter indicado uma participante para estar disponível para entrevistas pré e pós-jogo. Será aplicada uma penalidade à equipa caso a equipa não apresente uma integrante que estará disponível para entrevistas.

11.4. Direitos de imagem

Ao participar na TPCS2-F, todas as participantes e restantes atletas da equipa concedem à FPDE o direito de utilização de qualquer material fotográfico, áudio ou vídeo no seu site ou para qualquer outro fim promocional.

12. Regulamentação Adicional

A competição TPCS2 F (Taça de Portugal de Counter-Strike 2 Feminino) está inserida no processo de Homologação Competitiva com vista a fazer parte integral do Calendário Competitivo Nacional da Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos que expressamente nomeia a Organização como Administradora.

Ao inscrever-se nesta competição, todos os participantes da mesma aceitam expressamente o presente regulamento, e a seguinte regulamentação específica da Federação Portuguesa de Desportos Eletrónicos que complementa o regulamento da competição:

- Regulamento Disciplinar da FPDE:
https://bit.ly/2024_Regulamento-Disciplinar-FPDE
- Código de Ética em Competições Organizadas ou Certificadas pela FPDE:
https://bit.ly/2024_Codigo_Etica_FPDE
- Código de Conduta em Competições Organizadas ou Certificadas pela FPDE:
https://bit.ly/2024_Codigo_Conduta_FPDE
- Código Anticorrupção da FPDE:
https://bit.ly/2024_Regulamento_AntiCorrupcao_FPDE

13. Entrada em Vigor

Este rulebook entra em vigor a partir de **15 de Abril de 2024**. Todas as equipas e participantes devem familiarizar-se com o conteúdo deste documento antes do início da competição. Qualquer atualização subsequente do rulebook será comunicada de forma clara e oportuna pela equipa organizadora.

A adesão estrita às regras estabelecidas neste rulebook é crucial para garantir a integridade da competição e proporcionar uma experiência positiva para todos os envolvidos. Incentivamos todos os participantes a lerem cuidadosamente este documento e a esclarecerem quaisquer dúvidas com a equipa organizadora.

A equipa organizadora deseja a todos os participantes boa sorte e que desfrutem ao máximo desta emocionante competição de desportos eletrónicos.