



CAMPANHA NACIONAL DE ESCOLAS DA COMUNIDADE

Superintendência Nacional : Av. Dom Pedro I, nº 426, Centro, João Pessoa-PB, CEP 58013-021
Representação no Distrito Federal:SGAN Qd. 608, Módulo D, CEP 70.850-080 Brasília-DF
Tel./Fax (0xx61) 340.4910/274.4556 cneec@cneec.br – CNPJ: 33.621.384/0001-19

Unidade: FACULDADE CENECISTA DE OSÓRIO

Rua 24 de maio, 141 – Centro – Osório – RS
www.facos.edu.br / fone/fax:(51)3663-1763

Regras do Torneio de Call of Duty 2

As regras aqui descritas deverão ser cumpridas por todos os participantes do torneio. Todo o jogador que se registrar no torneio declarará automaticamente que leu e compreendeu as regras na sua totalidade e que em toda a consciência se submeterá ao seu cumprimento.

Caso seja necessário, poderão ser efetuadas alterações às regras sendo os participantes notificados das alterações. Qualquer situação não contemplada pelas regras será deliberada pelos juízes presentes no torneio.

O torneio de Call of Duty 2 será realizado no Laboratório de informática 8 da FACOS no dia 09/7 às 19h 30 min.

Inscrição

A inscrição será aberta apenas para alunos egressos e matriculados da FACOS/Marquês e serão feitas na Central de Cópias do DTI ou na Coordenação do curso de Licenciatura em Computação no valor de R\$ 5,00 para compra de premiações. É necessário um nome para a equipe e de 5 componentes.

Data de Encerramentos: 07/7.

Premiações

Serão premiadas as três primeiras equipes que obtiverem o maior saldo de pontos.

Estrutura do Torneio

Os jogos oficiais do torneio decorrerão nos servidores disponibilizados pela organização. Cada jogador será responsável por colocar seu nome no jogo e selecionar a sua equipe.

O torneio será decidido numa copa, evento onde jogam todos contra todos de seu grupo, sendo que os dois primeiros de cada grupo estarão classificados para as semifinais e dois vencedores destas se enfrentarão na final.

O campeonato será ordenado pelo número de confrontos ganhos.

NOTA: O tipo de torneio (campeonato, eliminação) pode ser alterado de acordo com o número de equipes inscritas.



CAMPANHA NACIONAL DE ESCOLAS DA COMUNIDADE

Superintendência Nacional : Av. Dom Pedro I, nº 426, Centro, João Pessoa-PB, CEP 58013-021
Representação no Distrito Federal: SGAN Qd. 608, Módulo D, CEP 70.850-080 Brasília-DF
Tel./Fax (0xx61) 340.4910/274.4556 cnecc@cnecc.br – CNPJ: 33.621.384/0001-19

Unidade: FACULDADE CENECISTA DE OSÓRIO

Rua 24 de maio, 141 – Centro – Osório – RS
www.facos.edu.br / fone/fax:(51)3663-1763

Regras de Um Confronto

Um confronto terá 10 minutos, sendo vitoriosa a equipe que pontuar mais. No caso de empate durante as finais será acrescido 1 minuto a mais de jogo para o desempate.

Todos os confrontos serão em modo Team Deathmatch.

No início do confronto é sorteado, por par ou ímpar, a facção de cada uma das equipes.

Mapa

O mapa do confronto será sorteado da lista de mapas aqui publicada.

Lista de mapas:

Carentan;
Toujane;
Beltot.

Configurações dos Jogadores

Os jogadores têm obrigatoriamente que seguir as configurações do modo disponibilizado pela organização.

É proibido mexer nas configurações de vídeo do jogo.

Cada equipe terá 3 minutos antes de começar a partida para colocar seu nome no jogo e entrar no servidor.

É obrigatório o uso dos equipamentos fornecidos pela organização, sendo proibido trazer mouse ou teclado.

Não é permitido a exploração de bugs e exploits. Caso tenhas dúvida se algo é considerado um exploit, não o faças!

Ficheiros customizados ou comandos de console são proibidos. Alteração dos models, crosshairs ou qualquer outro ficheiro é proibido.

O juiz da partida poderá em qualquer altura verificar as configurações do jogo e processos a decorrer em qualquer computador no contexto do confronto.

No caso de suspeitas no decorrer do confronto o juiz, caso considere necessário, pode no final do jogo confirmar ou desmentir a acusação, evitando assim paragens no confronto.

NOTA: O quebrar destas regras levará à desclassificação imediata.

Coordenação do Campeonato