[](https://4.bp.blogspot.com/-ear8q4QhApU/WSbDznjrW5I/AAAAAAAAAFA/zyvmPfHHQTsZEYgzx6lFkqFy6ftxXVG5QCLcB/s1600/Counter-Strike-Wallpaper-Image-Picture-630x343.jpg)

**-REGRAS PARA CAMPEONATO - COUNTER-STRIKE 1.6 –**

**Objetivo:**

Os pontos podem ser marcados de três formas. No lado Terrorista, a meta é plantar a bomba e garantir que ela exploda. No lado Contra-Terrorista, o objetivo é evitar que o explosivo seja detonado até acabar o tempo. O time que fizer 16 rounds, ganha o jogo. O time que ganhar o mapa, estará classificado para a rodada seguinte.

**Mapas:**

• de\_dust2  
• de\_inferno  
• de\_nuke  
  
**Regras Gerais:**

1. Antes do início da partida será permitido até 5 minutos de aquecimento para as equipes, entretanto este só pode ser realizado até o horário determinado para o início da partida.

2. O horário de início da partida está sujeito a alterações no caso de atrasos ou adiantamentos do campeonato por causas diversas.

3. No caso de adiantamento nos horários de jogos as equipes só poderão ser punidas por atraso no caso de terem sido informadas da alteração com 45 minutos de antecedência ao início da partida.

4. Apenas os líderes de cada equipe estão autorizados a utilizar a comunicação escrita pública (say message); aos demais jogadores é permitido apenas o uso de mensagens escritas dirigidas à sua equipe (team message).

5. Poderão ocorrer substituições entre os jogadores titulares e seus reservas somente no início da partida ou no momento da mudança de papel (Terrorista para Contra-Terrorista ou vice-versa). No caso de algum jogador ter que abandonar partida já iniciada não poderá ocorrer substituição até o momento determinado anteriormente.

6. Não é permitida substituição durante a prorrogação, em nenhum momento, desde seu início; o mesmo time que terminou a partida jogará durante todas as prorrogações.

7. Jogador que chegou atrasado ao jogo, só poderá entrar na mudança de papel (Terrorista para Contra-Terrorista ou vice-versa).

8. Será decidida qual equipe iniciará em cada papel através de "sorteio" entre os capitães, onde o vencedor terá o direito de escolher. A disputa será realizada no exato início da partida, no caso de ausência de uma das equipes, esta perde o direito de participar da disputa, dando automaticamente o direito à equipe adversária de escolher qual seu papel inicial.

9. No caso de o atraso superar 15 minutos será declarada vitória da equipe presente por WO.

10. Os jogos serão realizados na forma “Mata-Mata”, a equipe vencedora da partida prossegue no torneio, e a equipe perdedora despede e deixa o torneio.

**Procedimento do Campeonato:**

1. A hora programada para a partida não representa o horário no qual o jogador deve se apresentar ao local do jogo e sim a hora em que a partida irá iniciar. As equipes deverão se apresentar no local da competição 15 minutos antes do horário de início da partida.

2. Caso ocorra uma prorrogação, os jogadores terão 3 minutos para discutirem táticas.

3. Se o servidor ou a rede tiver algum problema antes do final do primeiro round, a partida será reiniciada(incluindo problemas com computador do jogador). Se o servidor ou a rede tiver algum problema depois do primeiro round o jogo será reiniciado e serão jogados apenas os rounds restantes de quando o jogo foi interrompido (o score da partida permanecerá o mesmo).

4. Se o computador de algum jogador tiver problemas depois do primeiro round, a partida NÃO será reiniciada, o jogo será PAUSADO no FINAL do round, e assim que o problema tenha sido sanado os juízes avisarão as duas equipes e o jogo será ”despausado”.

**Configuração dos servidores para prorrogação:**

mp\_startmoney 16000  
mp\_maxrounds 3

**Configuração dos servidores:**

sv\_lan\_rate 20000  
sv\_maxupdaterate 101  
sv\_maxspeed 320  
sv\_airaccelerate 10  
sv\_maxrate 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\_minrate 2500  
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\_ghostfrenquency 0.1  
mp\_fadetoblack 1  
mp\_autokick 0  
mp\_hostagepenalty 0  
mp\_tkpunish 0  
  
mp\_c4timer 35  
mp\_roundtime 1.75  
mp\_freezetime 15  
mp\_chattime 10  
mp\_startmoney 800  
  
mp\_timelimit 0  
mp\_maxrounds 16  
mp\_winlimit 0  
mp\_buytime 0.25  
  
mp\_flashlight 1  
mp\_logfile 1  
mp\_logmessages 1  
mp\_mirrordamage 0  
  
log on  
sys\_ticrate 10000  
fps\_max 200

**Regras particulares:**

-  Usar bugs os quais mudam o princípio do jogo é proibido.  
-  Mover através de paredes é proibido.  
- “Silent bombs”, plantar a bomba aonde ela não faça som é proibido.  
-  Plantar a bomba aonde não possa ser defusada é proibido, isso não inclui lugares aonde mais de um jogador seja necessário para defusar.  
- “Silent Run” com uso de +duck é proibido.  
-  Uso de +duck atrás de uma caixa ou porta é permitido.

-  Não é permitido usar escudos.

**Penalidades e Conduta dos Jogadores:**

Será passível de derrota na partida, exclusão do torneio ou mesmo de todos os eventos a serem realizados, as equipes ou atletas que forem flagrados nas seguintes situações:

• Usando qualquer programa de Cheat.

• Desconectando intencionalmente.

• Infringindo as regras previamente acordadas.

• Apresentando comportamento desrespeitoso com relação ao ambiente da loja, ao torneio, organizadores ou adversários. Provocar o adversário é expressamente proibido.

Link para download do jogo: <https://counter-strike.br.uptodown.com/windows/download>

IP do servidor: ifgoianoposse.servegame.com