



## Regulamento | LAN Party 09.10

### Data:

A Lan Party 2010 terá o seu início às 14h30m do dia 22 de Fevereiro e a sua conclusão às 17h30m do dia 26 de Fevereiro.

### Inscrições:

- As Inscrições podem ser efectuadas na Biblioteca e junto dos Professores Katheleen Santiago ou Raquel Oliveira;
- Não há limite de inscrições de equipas para esta actividade;
- O prazo para inscrições termina no dia 18 de Fevereiro (quinta-feira)

### Quem pode participar?

- Alunos, Docentes, Funcionários e Encarregados de Educação.
- Os participantes deverão inscrever-se em equipas (4 – 5 elementos) para o *Counter Strike 1.6* e individualmente para o *TrackMania*.
- Identificação é também necessária durante o Torneio.

### Cláusula de não responsabilidade por objectos pessoais:

A organização não se responsabiliza pelos objectos pessoais dos participantes, nem pelo equipamento que leve para o evento (devem levar um rato usb). Cada participante terá que cuidar dos seus objectos e do seu equipamento.

### Cláusula de não responsabilidade por danos materiais ou eléctricos:

A organização não se responsabiliza pelos danos materiais ou eléctricos que possam decorrer no equipamento que cada participante leve para o evento, nem no processo de transporte inerente.



### Normas de actuação:

Todos os participantes deverão cumprir as normas de funcionamento e comportamento que sejam estabelecidas pela organização.

- É obrigatório o uso de auricular ou auscultadores aos participantes da LAN Party.
- O dano de material das instalações é punível com o pagamento de uma coima com valor correspondente.
- A organização não se responsabiliza por qualquer material desaparecido ou extraviado.
- Qualquer lesão durante o encontro será da responsabilidade de cada participante.
- Os participantes deverão ter um comportamento social digno e responsável.

## JOGO | Counter Strike 1.6

### Regras:

1. Método de competição: 4/5 vs. 4/5 Team Match;
2. Os jogos serão organizados consoante o número de equipas inscritas após sorteio e funcionará por eliminatórias.
3. Os jogos são jogados à melhor de três encontros (rounds), ou seja, caso haja empate no somatório dos dois primeiros rounds, será realizado um terceiro round para decidir o vencedor;
4. A duração de cada round (em tempo) dependerá do número de equipas inscritas, sendo que será revelado no dia da competição, mas não excederá os 15 minutos por round;
5. Cada jogo é constituído por 1 mapa. Cada mapa é escolhido aleatoriamente;
6. Em cada jogo, uma equipa irá comandar os Terroristas e a outra os ContraTerroristas.
7. Quando ficarem apuradas 4 equipas, estas jogarão entre si quatro jogos para



apurar os finalistas;

8. Todas as equipas jogam pelo menos uma vez, para que a equipa apurada seja aquela que possui uma melhor relação entre vitórias e derrotas;
9. Os protestos só podem ser apresentados pelos líderes de cada equipa e no final do jogo. É obrigatório que a equipa jogue o jogo até ao fim e só depois poderá apresentar a sua reclamação, pois, caso não o faça, perde a razão no seu protesto.

## JOGO | TrackMania

### Regras:

1. Método de competição: individual (Taça) – 12 pistas – 2 mãos – Pistas Verdes.
2. Os jogos serão organizados consoante o número de inscrições após sorteio e funcionará por eliminatórias.
3. Quem atingir primeiro os 100 pontos fica em 1.º lugar; o segundo a fazer 100 pontos fica em segundo; ...
4. Os protestos só podem ser apresentados pelos líderes de cada equipa e no final do jogo. É obrigatório que a equipa jogue o jogo até ao fim e só depois poderá apresentar a sua reclamação, pois, caso não o faça, perde a razão no seu protesto.

### Procedimentos caso hajam problemas de servidor:

Se o servidor for abaixo, proceder-se-á ao reinício do round. Todos os jogadores estão proibidos de tentar aceder ou mesmo mexer no servidor.

### Práticas sujeitas a penalidades:

- Todos os programas que modifiquem os ficheiros originais do CS e/ou que interfiram com o CS são proibidos.



- Todos os programas que modifiquem os ficheiros originais do Trackmania.
- Uso de skins/model personalizadas (incluí-se weapon skins e sniperscopes).
- Uso de textura de mapa personalizadas.
- Todos os programas de cheat (batota).
- Uso de map bugs durante o jogo (ex. map swimming, auto aim, etc.).
- Uso de scripts irregulares;

### Outras Considerações:

A organização poderá fazer uma projecção multimédia dos jogos.

A organização é soberana nas suas decisões. Qualquer falta de respeito ou ofensa, quer para a organização, quer para algum dos adversários, poderá ser sancionada com a exclusão da equipa do torneio.

A organização pode adicionar ou modificar alguma regra na existência de alguma situação não prevista.

A Equipa PTE

---

(05 de Fevereiro de 2010)