



VCT Game Changers Brazil
Qualificatórias - Regulamento Oficial
(Versão 23.3)

SUMÁRIO

Introdução e Propósito	5
1. Elegibilidade de Jogadoras	5
1.1 Idade da Jogadora	5
1.2 Proibida a participação de funcionários da Riot	6
1.3 Residência	6
1.3.1 Requisito de formação regional	6
1.3.2 Região de origem da equipe	6
1.3.3 Definição de residentes	6
1.3.4 Jogadoras não residentes	6
1.3.5 Alteração de região ou residência	6
1.3.6 Conformidade com os requisitos de residência	6
1.4 Participação	6
1.4.1 Processo de verificação obrigatório	6
1.4.2 Inscrições	7
1.4.2.1 Inscrição realizada	7
1.4.2.2 Lista Principal e Lista de Espera	7
1.4.3 Validação das informações	8
1.4.4 Informação dos participantes	8
1.4.5 Realizando a inscrição	8
1.4.6 Formulário de participação	8
1.5 Limite de ranque	8
2. Dinâmica do campeonato	8
2.1 Qualificatórias	8
2.1.1 Estrutura	8
2.1.2 Pontos de Classificação	8
2.1.2.1 Dono da pontuação	9
2.1.2.2 Critérios de desempate	9
2.1.3 Line up base	10
2.1.3.1 Alteração da line up base	10
2.2 Qualificatórias Abertas	11
2.2.1 Qualificatória 1	11
2.2.1.1 Cronograma	11
2.2.2 Qualificatória 2	11
2.2.1.1 Cronograma	12
2.2.3 Qualificatória 3	12
2.2.1.1 Cronograma	12
2.2.5 Seeds	13
2.2.6 Premiação	13
2.3 Game Changers Series	14
2.3.1 Pontos de Circuito	14

2.3.2 Pontos de Circuito por Etapa	14
2.3.3 Critérios de Desempate	15
3. Regras Gerais	15
3.1 Requisitos de Formação	15
3.2 Restrição para uso de jogadoras	15
3.3 Treinador	15
3.4 Restrições do Riot ID	15
3.5 Direito de Uso da Vaga	16
3.5.1 Responsabilidade das Organizações e Equipes Independentes	16
3.5.2 Direito de Uso da Vaga	16
3.5.3 Transferência de propriedade	16
3.5.4 Transferência do Direito de Uso da Vaga	16
3.6 Nome Oficial e Logotipo das Equipes	17
3.6.1 Restrição de Nome e logotipo das equipes	17
3.6.2 Naming Rights	17
3.6.2.1 Em Equipes	17
3.6.2.2 Em Jogadoras	17
3.6.3 Uso de marca registrada	17
3.6.4 Não autorização de Nome, Logotipo ou Marca	17
3.7 Múltiplas Equipes	17
3.8 Patrocinadores	17
3.9 Direito de imagem	17
3.10 Conteúdos da Liga	18
3.11 Equipamentos	18
3.12 Obrigatoriedade de gravação da tela com comunicação	18
4. Regras Gerais das Qualificatórias Abertas	19
4.1 Comunicação Oficial	19
4.1.1 Comunicação com a Administração	19
4.1.3.1 Comunicação com a Administração durante partidas	19
4.1.2 Comunicação entre participantes	19
4.1.3 Comunicação durante Partidas	19
4.1.3.1 Comunicação dos Treinadoras(es)	19
4.1.4 Compartilhamento de Vídeo	19
4.2 Transmissão dos jogos	20
4.2.1 Transmissão dos Casters	20
4.2.2 Critérios para Transmissões	20
4.3 Contas do VALORANT	20
4.4 Inscrição realizada	21
4.4.1 Cadastro na plataforma	21
4.4.2 Substituição de jogadoras	21
4.4.3 Substituições e/ou Inscrições Extraordinárias	21
4.5 Procedimentos e Regras das Partidas	21
4.5.1 Verificação de lineup	21

4.5.2 Check-in	22
4.5.2.1 Do Torneio	22
4.5.2.1.1 Preenchimento das vagas via Lista de Espera	22
4.5.2.2 Da partida	22
4.5.3 Criação de partida	23
4.5.4 Envio de resultados	23
4.5.5 Tabela de jogos	24
4.5.6 Configuração da partida	24
4.5.6.1 Opções de partida personalizada	24
4.5.7 Uso de Pausas	24
4.5.7.1 Pausa Técnica	24
4.5.7.2 Pausa Tática	24
4.5.7.2.1 Retornando ao jogo após pausa tática	25
4.5.7.2.2 Comunicação durante pausa tática	25
4.5.8 Prazo para início da partida	25
4.5.9 Jogadoras por partida	25
4.5.10 Início de partida irregular	25
4.5.11 Problemas técnicos durante uma partida	25
4.5.12 Falha no sistema e Servidores	26
4.5.13 Problemas externos	26
4.5.14 Remake de partida	26
4.6 Alterações na Programação	26
4.6.1 Situações Extraordinárias	26
5. Atualização Competitiva	26
5.1 Atualização do servidor	26
5.2 Novos agentes	26
5.3 Restrições adicionais	27
6. Vetos e Mapas	27
6.1 Responsabilidade dos Vetos e Escolha dos Mapas	27
6.2 Mapas disponíveis	27
6.3 Vetos em Partidas Md3	27
6.4 Vetos em Partidas Md5	28
7. Conduta das Jogadoras	29
7.1 Integridade competitiva	29
7.2 Conduta Competitiva	29
7.2.1 Atitudes desonestas	29
7.2.1.1 Conspiração	29
7.2.1.2 Hacking	29
7.2.1.3 Exploração	29
7.2.1.4 Compartilhamento de Conta	29
7.2.1.5 Programas de trapaça	29
7.2.1.6 Desconexão intencional	30
7.2.1.7 Critério do campeonato	30

7.2.2 Ofensas e Discurso de Ódio	30
7.2.3 Comportamento Disruptivo/Insultos	30
7.2.4 Comportamento Abusivo	30
7.2.5 Interferência na transmissão	30
7.2.6 Comunicações não autorizadas	30
7.2.7 Vestuário	30
7.2.8 Identidade	31
7.3 Comportamento não profissional	31
7.3.1 Responsabilidade sob Código	31
7.3.2 Assédio	31
7.3.3 Assédio Sexual	31
7.3.4 Discriminação e Difamação	32
7.3.5 Declarações relativas ao campeonato, Riot Games ou Valorant	32
7.3.7 Investigação de comportamento das jogadoras	32
7.3.8 Atividade Criminosa	32
7.3.9 Torpeza moral	32
7.3.10 Confidencialidade	32
7.3.11 Suborno	32
7.3.12 Presentes	32
7.3.13 Recusa de cumprimento	33
7.3.14 Arranjar Partidas	33
7.4 Associação com Apostas	33
7.5 Sujeições a Penalidades	33
7.6 Penalidades	33
8. Espírito das Regras	34
8.1 Decisões Finais	34
8.2 Alteração de Regras	34
8.3 Interesses do campeonato	34
8.4 Termo de concordância	34
APÊNDICE A	35
APÊNDICE B	36

Introdução e Propósito

Riot Games, Inc. (“**Riot**”), detentora do jogo VALORANT, em parceria com a Gamers Club (“**Organizador do Torneio**”), que será responsável por operar as Qualificatórias do Game Changers (“**Qualificatórias**”). Riot delegou para o Organizador do Torneio a responsabilidade de criar este regulamento que será aplicável para todas as Qualificatórias e seus confrontos, Partidas e torneios (“**Regras**”).

As Regras vinculam e se aplicam para: (1) o indivíduo (pessoa física), entidade administrativa e/ou grupo (“**Dono**”) que registrou uma Equipe (“**Equipe**”) para participar do Game Changers, e (2) para membros de uma Equipe, sendo elas jogadoras, administradoras, treinadoras(es), donas(os) e outros que se enquadrem como representantes. Jogadoras, administradoras(es), treinadoras(es), donas(os) e outros representantes são referidos como “Membros da Equipe”.

****Membros da Equipe devem ler, entender, e concordar com estas Regras antes de participar em qualquer evento do Game Changers****

1. Elegibilidade de Jogadoras

Para ser elegível a competir nas Qualificatórias, cada atleta deve se identificar como Mulher cis, Mulher trans ou Não Binário junto dos critérios abaixo:

1.1 Idade da Jogadora

A jogadora deve ter no mínimo 16 anos completos na data em que participar.

1.2 Proibida a participação de funcionários da Riot

As jogadoras não podem ser funcionários da Riot, parceiros ou de nenhuma de suas respectivas afiliadas, no início ou em qualquer momento durante o campeonato.

1.3 Residência

1.3.1 Requisito de formação regional

Para manter a identidade regional das equipes que participam de um campeonato oficial, cada equipe deve manter pelo menos três jogadoras que tenham nascido no Brasil ou que se classifiquem como Residentes, conforme item 1.3.3.

1.3.2 Região de origem da equipe

Ao se registrar em um campeonato oficial, a equipe será considerada pertencente à região em que participar. A alteração de região de uma equipe só poderá ser realizada se autorizada pelos Oficiais da Temporada.

1.3.3 Definição de residentes

Uma jogadora é considerada residente de uma determinada região se no momento da inscrição a jogadora for, (a) um residente legal/permanente do país por pelo menos seis (6) meses; ou (b) um cidadão nacional.

1.3.4 Jogadoras não residentes

Jogadoras não residentes, ou seja, que não residem no país, poderão participar as Qualificatórias, porém é importante ressaltar que a Riot cobre apenas custos logísticos dentro do território nacional.

1.3.5 Alteração de região ou residência

Uma jogadora só pode ser considerada residente em uma única região, independentemente se essa jogadora for residente legal em várias regiões. Caso uma jogadora se mude para uma nova região, ela deverá aguardar um ano após a mudança para ser considerada residente na nova região.

1.3.6 Conformidade com os requisitos de residência

Cada equipe é responsável por garantir que suas jogadoras atendam aos requisitos de residência aplicáveis e que a equipe tenha o número mínimo exigido de jogadoras com a nacionalidade da sua região. Ao fornecer informações falsas e/ou incompletas, seja pela equipe, pela jogadora e/ou responsáveis legais, será considerado como violação da regra de residência. Tal violação será passível de punição.

1.4 Participação

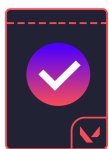
1.4.1 Processo de verificação obrigatório

Para participar do campeonato, todas as jogadoras das equipes interessadas deverão realizar o

processo de verificação obrigatório, seguindo os seguintes passos:

- Preencher e enviar o [formulário individual](#) informando o nome da equipe, nome completo, e-mail, data de nascimento, número de CPF, RG ou DNI, cópia dos documentos (RG, CPF, CNH ou DNI), selfie segurando o documento, rede social, Discord ID, Riot ID e link do perfil na [plataforma da Gamers Club VALORANT](#);
- Aguardar o recebimento de um e-mail confirmando que o processo de verificação foi bem sucedido;
- Entrar no Discord oficial do torneio presente no e-mail de confirmação.

Toda jogadora que o processo de verificação for realizado com sucesso receberá um “Passaporte” na plataforma Gamers Club VALORANT. Este Passaporte fica disponível visualmente no perfil da jogadora na plataforma da Gamers Club. Exemplo de Passaporte:



É obrigatório que todas as jogadoras de um time possuam o “Passaporte” ativo para se inscrever em uma Qualificatória, inclusive as reservas.

O processo de verificação é único - uma vez verificada, a jogadora não precisará mais realizar o processo.

1.4.2 Inscrições

As equipes interessadas deverão realizar a inscrição em cada Qualificatória, seguindo os seguintes passos:

- Realizar o processo de verificação descrito no item 1.4.1;
- Acessar o endereço eletrônico indicado no item 1.4.5 e seguir o passo a passo de inscrição quando for divulgado.

1.4.2.1 Inscrição realizada

A Equipe poderá se inscrever em todas as Qualificatórias Abertas.

1.4.2.2 Lista Principal e Lista de Espera

Os times inscritos em um campeonato são divididos em duas categorias:

- Lista Principal: São os times que se inscrevem enquanto ainda existem vagas disponíveis no campeonato, ou seja, dentro das 64 primeiras inscrições de cada torneio;
- Lista de Espera: São os times que se inscrevem após preenchimento total das vagas de cada torneio. Os times presentes nesta lista necessitam aguardar liberação de vagas em caso de desistência dos times presentes na Lista Principal durante o processo de check-in (item 4.5.2).

A ordenação da Lista de Espera é realizada de acordo com a ordem de inscrição, ou seja, o primeiro time que se inscrever logo após completar as 64 vagas regulares, será o nº 1 da Lista

de Espera e terá prioridade para conseguir uma vaga para participar do torneio durante o processo de check-in.

1.4.3 Validação das informações

Em qualquer momento da competição, os Oficiais da Temporada poderão solicitar documentos das jogadoras para comprovação da elegibilidade.

Para validar a classificação confirmada por uma equipe participante, a organização poderá solicitar informações adicionais e também cópia dos documentos das jogadoras para confirmar e validar a participação da equipe nas Etapas seguintes.

1.4.4 Informação dos participantes

As equipes participantes concordam em ceder as informações solicitadas no momento da inscrição, e também comprometem-se a fornecer informações adicionais que sejam solicitadas mediante classificação, conforme descrito nos itens acima (1.4.1 e 1.4.3).

1.4.5 Realizando a inscrição

Todas as informações referentes às inscrições serão divulgadas na plataforma da Gamers Club VALORANT (<https://gamersclub.gg/valorant/gamechangers>).

1.4.6 Formulário de participação

As equipes que garantirem vaga através das Qualificatórias receberão uma Declaração de Elegibilidade do qual suas jogadoras deverão assinar. Este documento será obrigatório e sem a assinatura dele não será permitido que as equipes e/ou as atletas participem do Game Changers Series Brazil.

As jogadoras consideradas menores de idade pela lei deverão assinar o documento juntamente com seus responsáveis legais, caso contrário o mesmo será impedido de participar.

1.5 Limite de ranque

Não há nenhuma restrição referente ao ranque das jogadoras para participar de qualquer Qualificatória ou Etapa do Game Changers Series Brazil.

2. Dinâmica do campeonato

2.1 Qualificatórias

2.1.1 Estrutura

O Qualificatórias contará com três Qualificatórias Abertas que possuem um sistema de ranking contínuo entre elas. Cada Qualificatória Aberta dará pontos aos times de acordo com suas colocações no torneio seguindo o sistema de pontuação descrito no item 2.1.2. Ao final das três Qualificatórias Abertas, os oito melhores times do ranking estarão classificados para jogar as Finais.

2.1.2 Pontos de Classificação

O sistema de pontuação tem como base a colocação dos times em cada Qualificatória. Os

pontos acumulam de maneira contínua durante as três Qualificatórias formando o ranque de Pontos de Classificação.

Colocação	Qualificatória 1	Qualificatória 2	Qualificatória 3
1º lugar	400 pontos	440 pontos	480 pontos
2º lugar	300 pontos	330 pontos	360 pontos
3º a 4º lugar	200 pontos	220 pontos	240 pontos
5º a 8º lugar	100 pontos	110 pontos	120 pontos
9º a 16º lugar	50 pontos	55 pontos	60 pontos

2.1.2.1 Dono da pontuação

As Organizações e as Equipes Independentes participantes das Qualificatórias serão consideradas como as únicas Donas dos Pontos de Classificação. Esse direito é propriedade da equipe e do Dono da pontuação, não das jogadoras ou de qualquer outra pessoa ou entidade.

Uma Equipe Independente é caracterizada pela necessidade de uma jogadora exercer não apenas sua função de jogadora, mas também a administradora da equipe. A Capitã da equipe na plataforma Gamers Club VALORANT é considerada como esta única responsável pela Equipe Independente, será determinada na formação da line up base da equipe descrito no item 2.1.3 e é considerada a Dona da pontuação. Este cargo é intransferível.

Em uma Organização, as jogadoras exercem exclusivamente a função de jogadoras. Portanto, a Organização é a Dona dos Pontos de Classificação.

Para efeitos desta regra, será permitido a alteração de jogadoras da equipe, mas para que a pontuação adquirida pela equipe seja mantida, o Dono da pontuação deverá manter no mínimo três das cinco jogadoras da line up base conforme descrito no item 2.1.3. A definição de cada caso ficará a critério exclusivo dos Oficiais da Qualificatórias.

2.1.2.2 Critérios de desempate

Em caso de empate de pontuação dos times presentes no ranque de Pontos de Classificação, serão utilizados os seguintes critérios de desempate, por ordem de prioridade:

- 1º Critério: Maior número de vezes em primeiro lugar na soma das Qualificatórias Abertas;
- 2º Critério: Maior número de vezes em segundo lugar na soma das Qualificatórias Abertas;
- 3º Critério: Maior número de vezes em terceiro lugar e quarto lugar na soma das Qualificatórias Abertas;
- 4º Critério: Maior número de vezes no Top 8 na soma das Qualificatórias Abertas;
- 5º Critério: Maior número de vezes no Top 16 na soma das Qualificatórias Abertas;
- 6º Critério: Maior saldo de vitórias em mapas na soma das Qualificatórias Abertas;
- 7º Critério: A equipe que teve a melhor colocação na Qualificatória 3;
- 8º Critério: A equipe que teve a melhor colocação na Qualificatória 2;
- 9º Critério: A equipe que teve a melhor colocação na Qualificatória 1;

- 10º Critério: Novo confronto direto entre as equipes (jogo único).

Caso seja necessário o confronto direto, as equipes empatadas se enfrentarão em partida Md3 para definir quem avança.

No caso de empate entre mais de duas equipes após o décimo primeiro critério, será criada uma tabela adicional em que os adversários serão sorteados para definição dos confrontos.

As datas das partidas de desempate serão informadas pela Administração.

2.1.3 Line up base

A “line up base” da equipe será definida pelas cinco jogadoras que participarem da primeira partida por um time em qualquer uma das três Qualificatórias Abertas em que a equipe, pela primeira vez, alcançou uma colocação que dê pontos para o ranking. Para exemplificar:

- Se um time jogar a Qualificatória 1 e ficar em 4º lugar (pontuou), as jogadoras participantes na primeira partida será a line up base para todo o restante das Qualificatórias. Portanto, para que esse mesmo time continue sendo válido para somar pontos no ranking no restante das Qualificatórias, é necessário manter, pelo menos, três jogadoras da line up base.
- Se um time não participar da Qualificatória 1, mas inicie na Qualificatória 2 e fique em 1º lugar (pontuou), sua line up base será formada de acordo com sua primeira partida na Qualificatória 2.
- Se um time participar da Qualificatória 1, mas não pontuou e voltou a jogar novamente na Qualificatória 2 e ficou em 2º lugar (pontuou), sua line up base será formada de acordo com a sua primeira partida na Qualificatória 2.

Apenas a line up base dos times que estão presentes no ranking será regulada e controlada pela Administração do torneio.

Caso seja utilizada uma jogadora reserva (complete) na primeira partida da Qualificatória, que constituirá a line up base de uma equipe, é necessário informar ao Operador do Torneio. Se não informado, a jogadora reserva será automaticamente considerada como line up base, mesmo que exista outra jogadora cadastrada com o cargo de “titular” no time.

2.1.3.1 Alteração da line up base

As equipes precisam manter três jogadoras da line up base durante todo o período das Qualificatórias. Se a equipe participar da Qualificatória 1 com uma line up base e pontuar, é necessário que sejam mantidas três jogadoras da line up base em todas as partidas até o término da Qualificatória 3.

As equipes que estão presentes no ranking podem realizar no máximo duas alterações em sua line up base durante todo período das Qualificatórias. Será considerado uma alteração na line up base caso:

- O time informar diretamente ao Operador do Torneio que foi realizado uma alteração na line up base;

- Uma jogadora da line up base saia do time na plataforma da Gamers Club;
- Uma jogadora que não é da line up base (complete) jogue por mais de três partidas Md3 na mesma Qualificatória;
- A equipe deixe de utilizar uma jogadora da line up base por mais de três partidas Md3 na mesma Qualificatória, independente de ser a mesma jogadora ou não.

Se uma jogadora da line up base original for alterada por um nova jogadora e, posteriormente, ela retornar para a line up base, será considerado como duas alterações e o limite de alterações permitido será atingido.

Os times perdem todos os pontos somados no ranking e iniciará novamente do zero caso:

- Seja ultrapassado o limite de alterações da line up base conforme descrito nos itens acima;
- Participe em uma Qualificatória com menos de três jogadoras da line up base.

2.2 Qualificatórias Abertas

2.2.1 Qualificatória 1

- Abertura das inscrições: 22/05 às 18h00.
- Encerramento das inscrições: 22/06 às 16h59.
- Check-in: 22/06 das 17h00 às 17h50.
- Formato: Eliminação Simples (mata-mata);
- Limite de vagas: 64 times.

2.2.1.1 Cronograma

Dia 1 - 22/06

18h - Rodada 1 (64 times), melhor-de-três (Md3);

A seguir - Rodada 2 (32 times), melhor-de-três (Md3);

Dia 2 - 23/06

18h - Rodada 3 (16 times), melhor-de-três (Md3);

A seguir - Rodada 4 (8 times), melhor-de-três (Md3);

Dia 3 - 24/06

18h - Rodada 5 (4 times), melhor-de-três (Md3);

A seguir - Semifinal 2, melhor-de-três (Md3);

Dia 3 - 25/06

13h - Rodada 7 (2 times), melhor-de-cinco (Md5);

OBS - O número de rodadas poderá sofrer alterações caso não atinja 64 times participantes.

2.2.2 Qualificatória 2

- Abertura das inscrições: 22/05 às 18h00.
- Encerramento das inscrições: 02/08 às 16h59.
- Check-in: 02/08 das 17h00 às 17h50.

- Formato: Eliminação Simples (mata-mata);
- Limite de vagas: 64 times.

2.2.1.1 Cronograma

Dia 1 - 02/08

13h - Rodada 1 (64 times), melhor-de-três (Md3);

A seguir - Rodada 2 (32 times), melhor-de-três (Md3);

Dia 2 - 03/08

18h - Rodada 3 (16 times), melhor-de-três (Md3);

A seguir - Rodada 4 (8 times), melhor-de-três (Md3);

Dia 3 - 04/08

18h - Rodada 5 (4 times), melhor-de-três (Md3);

A seguir - Semifinal 2, melhor-de-três (Md3);

Dia 4 - 05/08

13h - Rodada 7 (2 times), melhor-de-cinco (Md5);

OBS - O número de rodadas poderá sofrer alterações caso não atinja 64 times participantes.

2.2.3 Qualificatória 3

- Abertura das inscrições: 22/05 às 18h00.
- Encerramento das inscrições: 31/08 às 16h59.
- Check-in: 31/08 das 17h00 às 17h50.
- Formato: Eliminação Simples (mata-mata);
- Limite de vagas: 64 times.

2.2.1.1 Cronograma

Dia 1 - 31/08

18h - Rodada 1 (64 times), melhor-de-três (Md3);

A seguir - Rodada 2 (32 times), melhor-de-três (Md3);

Dia 2 - 01/09

18h - Rodada 3 (16 times), melhor-de-três (Md3);

A seguir - Rodada 4 (8 times), melhor-de-três (Md3);

Dia 3 - 02/09

13h - Rodada 5 (4 times), melhor-de-três (Md3);

A seguir - Semifinal 2, melhor-de-três (Md3);

Dia 4 - 03/09

18h - Rodada 7 (2 times), melhor-de-cinco (Md5);

OBS - O número de rodadas poderá sofrer alterações caso não atinja 64 times participantes.

2.2.5 Seeds

Os seeds da Qualificatória 1 serão distribuídos considerando dois fatores: As colocações das equipes no Game Changers Series 2023 da Primeira Etapa e as colocações das equipes no ranque de Pontos de Classificação, respectivamente. Caso uma ou mais equipes não estejam presentes nos critérios citados acima, seu seed será definido aleatoriamente.

As equipes participantes do Game Changers Series da Primeira Etapa serão distribuídas do seed 1 ao 8, de acordo com a colocação final da competição. Caso uma ou mais equipe ficaram empatadas nos Pontos de Classificação da Primeira Etapa, o desempate será aplicado com base no ranque final dos Pontos de Classificação, portanto a equipe com a melhor colocação do ranque de Pontos de Classificação ficará com o melhor seed.

Após definido os seeds das equipes participantes do VCT Game Changers Series da Primeira Etapa, serão distribuídos os seeds dos times que estão presentes no ranque final de Pontos de Classificação da Primeira Etapa.

Caso uma ou mais equipes estejam empatadas no ranque de Pontos de Classificação, o desempate será aplicado de acordo com o critério de desempate descrito no item 2.1.2.2 deste regulamento.

Caso não seja possível desempatar utilizando os critérios de desempate citados acima, será desempatado por meio de sorteio entre as equipes empatadas.

Para que seja válido a aplicação dos dois fatores de seeds descritos para a Qualificatória 1, é necessário que as equipes mantenham três jogadoras ou mais jogadoras da line up base em que participou do VCT Game Changers Series da Primeira Etapa e/ou que conquistou os pontos para o ranque de Pontos de Classificação. Também é necessário que estejam na mesma Organização que conquistaram a posição do VCT Game Changers Series da Primeira Etapa e/ou pontuação para o ranque de Pontos de Classificação.

Caso a equipe não esteja válida para aplicação dos dois fatores de seeds, ela perderá o seed e a distribuição será feita de forma aleatória.

Os seeds das demais Qualificatórias (2 e 3) serão distribuídos considerando apenas um fator: As colocações das equipes no ranque de Pontos de Classificação. Caso uma ou mais equipes não estejam presentes no critério citado acima, seu seed será definido aleatoriamente.

Caso uma ou mais equipes estejam empatadas no ranque de Pontos de Classificação, o desempate será aplicado de acordo com o critério de desempate descrito no item 2.1.2.2 deste regulamento.

Caso não seja possível desempatar utilizando os critérios de desempate citados, será desempatado por meio de sorteio entre as equipes empatadas.

2.2.6 Premiação

A premiação total das Qualificatórias será de R\$ 81.000,00 (oitenta e um mil reais), que serão distribuídos da seguinte forma:

Qualificatória 1

1º lugar - R\$ 10.000,00 (dez mil reais);
2º lugar - R\$ 7.000,00 (sete mil reais);
3º lugar - R\$ 3.000,00 (três mil reais);
4º lugar - R\$ 3.000,00 (três mil reais);
5º a 8º lugar - R\$ 1000,00 (mil reais cada).

Qualificatória 2

1º lugar - R\$ 10.000,00 (dez mil reais);
2º lugar - R\$ 7.000,00 (sete mil reais);
3º lugar - R\$ 3.000,00 (três mil reais);
4º lugar - R\$ 3.000,00 (três mil reais);
5º a 8º lugar - R\$ 1000,00 (mil reais cada).

Qualificatória 3

1º lugar - R\$ 10.000,00 (dez mil reais);
2º lugar - R\$ 7.000,00 (sete mil reais);
3º lugar - R\$ 3.000,00 (três mil reais);
4º lugar - R\$ 3.000,00 (três mil reais);
5º a 8º lugar - R\$ 1000,00 (mil reais cada).

O prazo para o pagamento das premiações é de até 90 dias corridos contando a partir do dia de término do campeonato. O pagamento da premiação será realizado ao CNPJ da Organização ou Equipe Independente.

2.3 Game Changers Series

Game Changers Series é a competição de mais alto nível da região. Os oito times melhores pontuados através das qualificatórias de cada Etapa, garantem vaga no Game Changers Series.

2.3.1 Pontos de Circuito

Pontos de Circuito servem de parâmetro de classificação para o Mundial do Game Changers, o campeonato que irá coroar a melhor equipe do mundo.

Os Pontos de Circuito serão distribuídos conforme a colocação final da Equipe no Game Changers Series de cada etapa. A equipe com a maior pontuação total ao final da segunda etapa, será a equipe que irá se classificar para o Mundial.

2.3.2 Pontos de Circuito por Etapa

	Series Etapa 1	Series Etapa 2
1	60 pontos	80 pontos
2	50 pontos	65 pontos
3	45 pontos	55 pontos
4	40 pontos	45 pontos

5/6	35 pontos	40 pontos
7/8	20 pontos	25 pontos

2.3.3 Critérios de Desempate

Caso uma ou mais equipes fiquem empatadas no ranque de Pontos de Circuito, os seguintes critérios serão aplicados respectivamente:

1. Melhor colocação no VCT Game Changers Series Etapa 2;
2. Melhor colocação no VCT Game Changers Series Etapa 1;
3. Melhor colocação no Ranque de Pontos de Classificação das Qualificatórias da Etapa 2;
4. Novo confronto direto entre as equipes empatadas (jogo único);

Caso seja necessário o confronto direto (critério 4), as Equipes empatadas se enfrentarão em partida única (Md3), para definir quem ficará a frente no Ranking.

No caso de empate entre mais de duas Equipes após o critério 4, será criada uma tabela adicional em que as Equipes serão sorteadas para definição dos confrontos.

3. Regras Gerais

3.1 Requisitos de Formação

As equipes participantes das Qualificatórias deverão inscrever um total de cinco a sete jogadoras em sua formação. Estas jogadoras poderão atuar tanto nas Qualificatórias Abertas, quanto nas Finais. Essas inscrições deverão ser realizadas na Qualificatória Aberta em que a equipe participar, novas inscrições não serão aceitas posteriormente.

3.2 Restrição para uso de jogadoras

Uma jogadora não pode participar por duas equipes distintas simultaneamente, ou seja, ela só poderá atuar em uma equipe por vez.

3.3 Treinador

As equipes têm a opção de inscrever um(a) treinador(a) (ver item 3.1). Os treinadores(as) não podem ser jogadoras Titulares ou Reservas.

Será permitida a entrada somente do(a) treinador(a) de um time em uma partida como espectador no slot específico de treinador(a).

3.4 Restrições do Riot ID

O Riot ID não pode incluir nenhuma palavra ou frase em qualquer idioma que seja ofensivo, tóxico ou prejudicial. O Riot ID não pode incluir por completo e/ou em partes um nome corporativo, ou fazer uso de marcas registradas ou outra propriedade intelectual da Riot,

VALORANT ou qualquer terceiro. A Administração do torneio se reserva o direito de rejeitar qualquer Riot ID selecionado por uma jogadora por qualquer motivo e exigir que a jogadora selecione um Riot ID alternativo.

3.5 Direito de Uso da Vaga

3.5.1 Responsabilidade das Organizações e Equipes Independentes

As Organizações serão responsáveis por receber toda comunicação oficial enviada pela Riot.

As Organizações são responsáveis por gerir os membros da equipe, além de compartilhar toda comunicação recebida com os membros que julgarem necessário.

As Organizações serão responsáveis pelo recebimento da premiação.

Equipes que não pertencem a uma organização terão a capitã pela equipe na plataforma da Gamers Club considerado a responsável pelos itens acima.

3.5.2 Direito de Uso da Vaga

As Organizações e as Equipes Independentes participantes das Qualificatórias terão o Direito de Uso da Vaga. Esse direito de uso é da Equipe e do Dono, não dos jogadores ou de qualquer outra pessoa ou entidade.

Uma Equipe Independente é caracterizada pela necessidade de uma jogadora exercer não apenas sua função de jogadora, mas também a de administradora da Equipe. A Capitã da Equipe na plataforma Gamers Club é considerado como o único responsável pela Equipe Independente.

Em uma Organização, as jogadoras exercem exclusivamente a função de jogadoras. Portanto, a Organização é a Dona da vaga.

Para efeitos desta regra, em casos extraordinários será permitido a alteração de jogadores da Equipe, mas para que a classificação adquirida pela Equipe seja mantida, será necessário manter no mínimo três dos cinco jogadores que participaram no processo de classificação. A definição de cada caso ficará a critério exclusivo dos Oficiais das Qualificatórias.

3.5.3 Transferência de propriedade

A propriedade e os outros direitos e privilégios concedidos ao Dono da Vaga podem ser vendidos, transferidos ou atribuídos a terceiros; desde que o Dono da Vaga exija; (a) que o comprador ou cessionário reconheça e concorde por escrito em assumir e estar vinculado a todos os termos e condições da reste Regulamento; e (b) qualquer venda, atribuição ou transferência exigirá o consentimento prévio por escrito da Riot.

3.5.4 Transferência do Direito de Uso da Vaga

Os direitos e privilégios concedidos e associados ao Uso da Vaga podem ser vendidos, transferidos ou atribuídos a terceiros; desde que o Dono exija; (a) que o comprador ou cessionário reconheça e concorde por escrito em assumir e estar vinculado a todos os termos e condições da reste Regulamento; e (b) qualquer venda, atribuição ou transferência exigirá o consentimento prévio por escrito da Riot.

3.6 Nome Oficial e Logotipo das Equipes

3.6.1 Restrição de Nome e logotipo das equipes

As equipes deverão enviar o nome e logotipo que desejam utilizar durante o Qualificatórias. Essas informações não poderão ser alteradas após o prazo limite determinado pelos Oficiais das Qualificatórias. Nem o nome de um time, nem seu logotipo podem incluir qualquer palavra ou frase em qualquer idioma que seja ofensivo, tóxico ou prejudicial, conforme determinado a critério exclusivo dos Oficiais das Qualificatórias.

3.6.2 Naming Rights

Não é permitido Naming Rights de empresas que se enquadrem na Lista Global e/ou Lista Internacional de Patrocínios e Publicidades Restritas (ver Apêndice A).

3.6.2.1 Em Equipes

É permitido que as equipes incluam, no máximo, um patrocinador em sua marca original, por exemplo, Alienware Lions, pois Lions é o nome da equipe, já Alienware é a marca patrocinadora.

3.6.2.2 Em Jogadoras

Não é permitido que as jogadoras utilizem marcas atreladas ao seu nome de jogo. Apenas a TAG e/ou nome da organização serão permitidas, por exemplo, [TAG/Nome da equipe] + [Nick do jogador].

3.6.3 Uso de marca registrada

O nome ou logotipo de uma equipe não pode incluir por completo e/ou em partes um nome corporativo, ou fazer uso de marcas registradas ou outra propriedade intelectual da Riot, VALORANT ou de qualquer terceiro.

3.6.4 Não autorização de Nome, Logotipo ou Marca

Os Oficiais das Qualificatórias têm o direito de rejeitar qualquer nome ou logotipo de uma equipe por qualquer motivo e exigir que a equipe mude o nome ou logotipo para um alternativo.

3.7 Múltiplas Equipes

Cada organização poderá ter apenas uma equipe representando a marca nas Qualificatórias. Equipes de uma mesma organização não são permitidas.

Caso seja constatado que duas ou mais equipes pertencem a mesma organização, ambas as equipes serão desclassificadas.

3.8 Patrocinadores

As equipes, suas jogadoras e/ou membros são proibidos de serem patrocinados em um evento de VALORANT por qualquer marca que seu negócio e atividade esteja presente na Lista Global de Patrocínios e Publicidades Restritas (ver Apêndice A).

3.9 Direito de imagem

Ao participar das Qualificatórias, as equipes participantes e suas jogadoras concordam em ceder o direito de imagem para a Riot Games e seus parceiros.

3.10 Conteúdos da Liga

As equipes e suas jogadoras concordam em participar de entrevistas, coletivas de imprensa, sessões de fotos e/ou vídeos e outros eventos de mídia que a Riot organizar para a promoção de uma Competição Oficial, Esportes Profissionais VALORANT e/ou VALORANT, desde que esses Conteúdos da Liga não interfiram indevidamente na preparação e/ou participação de um jogador no torneio. Os Oficiais da Qualificatórias têm o direito de desqualificar qualquer jogadora ou Equipe que deixar de comparecer e participar totalmente em qualquer conteúdo programado.

3.11 Equipamentos

Para um melhor desempenho durante a competição, verifique abaixo os requisitos mínimos e recomendados para as partidas online.

- REQUISITOS MÍNIMOS:
 - GPU: Intel HD 4000 (Shader Model 5.0)
 - VRAM: 1GB (exceto se iGPU)
 - RAM: 4 GB
 - SO: Windows 7 64 bits*
 - Suporte para Directx 11

- REQUISITOS RECOMENDADOS:
 - GPU: EVGA NVIDIA GeForce RTX 2070
 - VRAM: 16GB
 - SO: Windows 10 64 bits

Em caso de Etapas presenciais, a Riot disponibilizará todo o equipamento necessário, exceto mouse e teclado.

3.12 Obrigatoriedade de gravação da tela com comunicação

Durante todas partidas em qualquer Qualificatória Aberta, uma jogadora por equipe possui a obrigatoriedade de gravar sua tela de jogo com a comunicação do time.

A gravação da tela e da comunicação pode ser realizada da maneira que as jogadoras escolherem.

Caso um time tenha dificuldades de realizar a gravação de tela, seja por queda de FPS no jogo ou qualquer outro motivo, todas jogadoras da equipe tem obrigatoriedade de estarem presentes em um canal de voz no Discord oficial Qualificatórias durante toda duração das partidas. A comunicação do time será gravada por um bot do Discord.

As gravações podem ser solicitadas a qualquer time participante em qualquer momento por um Administrador do torneio. Se for pedido a gravação de uma partida e a mesma não tenha sido realizada pelo time ao qual foi requisitado, o time tomará W.O. para cada partida jogada sem gravação.

4. Regras Gerais das Qualificatórias Abertas

4.1 Comunicação Oficial

A comunicação oficial da Administração do campeonato com as participantes será realizada através do Discord oficial das Qualificatórias. Para acessar o Discord, basta [clique aqui](#).

Utilizaremos o Discord para comunicarmos informações importantes e também para gerir o andamento das Qualificatórias. É imprescindível que todas as equipes participantes tenham pelo menos um representante no Discord, pois será o único meio de contato com a Administração do campeonato.

4.1.1 Comunicação com a Administração

Para contactar a Administração do campeonato, basta acessar o Discord e solicitar ajuda no canal #chat-de-ajuda. Este canal é específico para resolução de problemas e sanar dúvidas do campeonato.

4.1.3.1 Comunicação com a Administração durante partidas

Durante o andamento do campeonato, cada partida terá um chat exclusivo para comunicação entre os times e a Administração do campeonato para solução de qualquer tipo de problema e dúvida relacionada aquela partida.

Para solicitar a presença de um Oficial do torneio no chat, utilize o botão chamado “Preciso de ajuda” e descreva o motivo de sua solicitação.

4.1.2 Comunicação entre participantes

A comunicação entre equipes participantes poderá ser realizada conforme a preferência de ambos, seja por chat da plataforma da Gamers Club, chat do jogo ou pelo Discord. Caso ambas as equipes participantes não entrem em acordo por onde realizar a comunicação, ela deverá ser feita através do chat da plataforma da Gamers Club.

4.1.3 Comunicação durante Partidas

Durante as partidas das Semifinais e Finais de cada Qualificatória Aberta, a comunicação das equipes (jogadoras e treinadoras(es)) será obrigatória através do Discord Oficial da competição. A comunicação será monitorada pela Administração do Campeonato.

A comunicação durante as partidas das demais rodadas será livre, de acordo com a preferência de cada equipe.

4.1.3.1 Comunicação dos Treinadoras(es)

As treinadoras(es) só poderão se comunicar durante a seleção de Agentes e Mapas para cada Partida, Pausas Táticas, durante a fase de compra da primeira rodada do lado inicial, durante a fase de compra da primeira rodada após a virada de lado, durante a fase de compra da primeira rodada da prorrogação e entre Mapas (se aplicável). Caso a comunicação seja feita fora desses períodos, a equipe será advertida, podendo ser até desclassificada da competição.

4.1.4 Compartilhamento de Vídeo

Durante as partidas das Semifinais e Finais de cada Qualificatória, as equipes (jogadoras e

treinadoras(es)) deverão enviar uma imagem de vídeo de cada jogadora/treinador(a) ou da sala em que todas as atletas estarão jogando. Este envio deverá ser feito através do Discord Oficial, por câmera individual de cada atleta ou câmera única, desde que a imagem seja nítida e frontal, para que os Administradores do Torneio consigam identificar as atletas.

É importante ressaltar que essa imagem de vídeo é apenas para uso interno e será mais uma das ferramentas que temos para garantir a integridade competitiva, portanto não será veiculado publicamente.

4.2 Transmissão dos jogos

Não haverá transmissão oficial dos dias 1 e 2 de cada Qualificatória Aberta, porém as Equipes, jogadores e streamers que possuam vínculos com alguma equipe participante poderão transmitir suas próprias partidas, desde que sigam as diretrizes abaixo:

- Transmissão com atraso mínimo de 3 minutos;
- As equipes deverão transmitir apenas a tela dos jogadores, não podendo ter membros vinculados às equipes dentro da sala, evitando o acesso às informações do adversário para garantir a integridade competitiva;
- A transmissão deverá ser feita no canal da equipe e/ou dos jogadores participantes da Qualificatória;
- É permitida a participação de convidados na transmissão das equipes;

A transmissão dos dias 3 e 4 (Quartas, Semis e Final) de cada Qualificatória será realizada pela Administração do campeonato, ficam vedadas as transmissões feitas por terceiros (equipes, streamers, jogadores, etc.).

4.2.1 Transmissão dos Casters

Os casters oficiais do VALORANT Challengers Brazil poderão realizar transmissões dos confrontos em seus próprios canais, seguindo as diretrizes citadas acima. Os casters poderão acessar a sala de qualquer partida para realizar a transmissão.

4.2.2 Critérios para Transmissões

Não poderão ser veiculadas marcas que façam parte da lista de patrocínios e publicidades restritas conforme disposto no Apêndice A deste regulamento. Não é permitida a utilização da logo do VALORANT Challengers Brazil, ou propriedade intelectual do VALORANT Champions Tour e da Riot.

Poderá ter ativação de marcas na transmissão, desde que não sejam inseridas sobre a imagem do jogo. Dentro da partida, a inserção da marca deverá ser feita no canto inferior esquerdo ou direito.

4.3 Contas do VALORANT

Todas as jogadoras devem jogar as partidas com suas contas do VALORANT utilizadas no momento do cadastro na plataforma Gamers Club. Caso ocorram divergências que impeçam a verificação de uma jogadora, entre a Riot ID informada no cadastro da plataforma e a conta utilizada para participar de um campeonato, será analisado pela Administração do campeonato. A Administração do campeonato será responsável por tomar a melhor decisão para preservar a integridade competitiva.

Se uma jogadora for considerada irregular pela Administração do campeonato, serão consideradas duas diretrizes:

- Se for a primeira partida do time no campeonato, a jogadora irregular será impedido de participar e o time tem a opção de prosseguir com 4 jogadoras ou substituí-la por uma jogadora regular caso a equipe possua reserva inscrito;
- Se a jogadora irregular já tiver jogado ativamente em uma partida, o time será desclassificado da competição.

A capitã de uma equipe OBRIGATORIAMENTE precisa ter seu RIOT ID idêntico na plataforma e em sua conta do VALORANT.

Uma jogadora deve usar apenas uma única conta durante uma temporada. Se duas jogadoras com nomes de conta idênticos estiverem participando da mesma competição, as jogadoras deverão trabalhar juntas com o organizador da competição para encontrar uma solução. Se nenhuma solução puder ser encontrada, o nome da conta será rejeitado para ambas as jogadoras e ambas deverão selecionar um novo nome de conta que esteja em conformidade com essas diretrizes. A Riot se reserva o direito de negar ou revogar o uso de um nome de conta se, a seu exclusivo critério, o nome da conta não refletir essas diretrizes.

4.4 Inscrição realizada

A equipe poderá se inscrever em todas as Qualificatórias Abertas.

4.4.1 Cadastro na plataforma

Todas as equipes devem ter de 5 a 7 jogadoras inscritas no torneio na plataforma da Gamers Club, sendo 5 titulares e 2 reservas. As equipes que não estiverem com a formação (line up) completa (mínimo 5 jogadoras) até 10 minutos antes do horário de início do campeonato, terão a inscrição cancelada.

4.4.2 Substituição de jogadoras

Cada time pode utilizar até duas substituições por Qualificatória desde que sejam cumpridas as regras de line up base descritas no item 2.1.3 para times que estão presentes no ranking e a jogadora reserva esteja inscrito no time antes do início do torneio (liberação da tabela de jogos).

Essas substituições podem ser utilizadas tanto entre rodadas (uma série Md3 para outra) quanto entre partidas de uma série Md3 e devem ser informadas para o juiz ou um oficial das Qualificatórias.

4.4.3 Substituições e/ou Inscrições Extraordinárias

Em casos especiais, substituições e/ou inscrições extraordinárias podem ser autorizadas ou impostas pelos Oficiais da Temporada. Tais casos especiais podem se caracterizar por (mas não se limitam a) óbito, incapacidade de jogar, suspensão ou banimento em resultado da violação de uma ou mais regras. A definição de cada caso ficará a critério exclusivo dos oficiais da Temporada.

4.5 Procedimentos e Regras das Partidas

4.5.1 Verificação de lineup

É responsabilidade dos membros de cada equipe verificar se as jogadoras presentes na sala da

partida são as mesmas inscritas pela equipe no torneio da plataforma Gamers Club.

A verificação e denúncia devem ocorrer antes do início da partida. Caso seja reportado após o início, será considerado que a equipe estava de acordo e, caso perca, o resultado não será alterado, mesmo que a equipe com a formação irregular seja desclassificada do campeonato.

4.5.2 Check-in

4.5.2.1 Do Torneio

O processo de check-in obrigatório é realizado apenas no primeiro dia de cada Qualificatória Aberta e é feito diretamente na plataforma da Gamers Club na página de cada torneio.

Equipes que não efetuarem o check-in não poderão participar do torneio, exceto se comprovado pela Administração do torneio como consequência de algum erro na plataforma, antes da divulgação da tabela de jogos.

Todos os times inscritos, seja da Lista Principal ou Lista de Espera, precisam realizar o check-in obrigatório antes do início do torneio dentro prazo determinado. Apenas a Capitã da equipe consegue realizar esta ação.

Para os times serem aptos a realizar o check-in obrigatório é necessário que estejam regulares conforme descrito na regra 8.7.

Após realização do check-in obrigatório, os times não conseguirão mais realizar alterações em sua line up, seja remover um jogador ou alterar cargos. Garanta que sua line up esteja correta antes de fazer o check-in obrigatório.

Caso algum time tenha problemas na realização do check-in obrigatório, é necessário que seja reportado para a Administração do torneio antes do término do prazo final.

Realizar o check-in obrigatório estando na Lista de Espera não garante a participação no torneio.

4.5.2.1.1 Preenchimento das vagas via Lista de Espera

Após o encerramento do prazo do check-in obrigatório, os times da Lista Principal que não realizarem o check-in automaticamente perdem sua inscrição. As vagas abertas serão preenchidas, de acordo com a ordem de inscrição, pelos times da Lista de Espera que realizaram o check-in obrigatório.

4.5.2.2 Da partida

A cada partida, as equipes terão uma contagem regressiva de 15 minutos, onde cada capitão deverá clicar no botão de “ready” para confirmar a participação da equipe no confronto. Caso uma ou mais equipes não confirmem a participação no confronto através do botão, elas serão automaticamente desclassificadas do torneio.

A Administração do torneio não se responsabiliza por problemas que possam ocorrer com as equipes ao tentarem confirmar a participação apertando o botão. Caso a equipe detecte algum problema na funcionalidade do sistema, a equipe deverá imediatamente procurar a Administração do Torneio através do chat da partida ou Discord oficial do torneio e apresentar provas.

É importante ressaltar que esses 15 minutos contam para W.O, ou seja, este é o tempo máximo

que as equipes terão para confirmar a participação na partida, criar lobby e iniciar o jogo. Para mais detalhes sobre W.O veja o item 4.5.8.

4.5.3 Criação de partida

As capitãs de cada equipe serão as responsáveis por executar todo o fluxo de partida da plataforma, sendo ele:

- Realizar os Vetos e Escolha dos Mapas na plataforma da Gamers Club;
 - É importante que a Capitã da equipe fique atenta às informações dispostas na plataforma, como o tempo para execução de vetos, seleção de Mapas e escolha de lados. Caso o tempo limite para qualquer uma dessas escolhas seja excedido, resultando em seleção aleatória pela plataforma ou alguma escolha errada seja feita, o processo não será refeito.
- Adicionar a capitã do time adversário na lista de amigos do VALORANT;
- Criar a partida personalizada e configurá-la de acordo com as orientações de sua partida (mapa, lado inicial de cada time, desabilitar o “cheats”, etc.);
- Convidar suas companheiras de time para a sala da partida personalizada criada;
- Convidar a Capitã do time inimigo para a partida personalizada, para que ele convide as demais jogadoras do time adversário;
- Iniciar a partida quando as dez jogadoras estiverem prontas na lobby.

Será permitida a entrada somente do(a) treinador(a) de um time em uma partida como espectador no slot específico de treinador(a).

Ao torneio ser iniciado e a tabela de jogos liberada na plataforma, todos os times participantes terão acesso à sua página de partida. Nesta página, estará presente todas as informações e procedimentos por meio de um passo a passo que a Capitã de cada equipe deve seguir e respeitar. Exemplo:



4.5.4 Envio de resultados

Ao final de cada jogo, a capitã de cada equipe é responsável por enviar uma screenshot (foto) do resultado de sua partida do confronto na plataforma da Gamers Club. É obrigatório que ambas as capitãs enviem a screenshot e reportem o resultado ao final da partida.

A screenshot deverá ser nítida, com boa qualidade, para que todas as informações sejam identificadas com facilidade. Na screenshot deverá conter obrigatoriamente o placar com o número de rounds vencidos por cada equipe, além das jogadoras que participaram da partida.

4.5.5 Tabela de jogos

O sorteio dos confrontos (tabela de jogos) e liberação das partidas de uma Qualificatória ocorrem 5 minutos antes do início do mesmo. Por exemplo, se o campeonato tiver início às 19h, o sorteio dos confrontos e liberação das partidas acontecerão às 18h55.

Para encontrar qual seu confronto e sua página da partida, basta acessar a página do torneio na plataforma da Gamers Club.

4.5.6 Configuração da partida

As partidas devem ser criadas no Modo “Padrão” e realizadas no servidor Brasileiro.

4.5.6.1 Opções de partida personalizada

A configuração da partida personalizada devem seguir as seguintes instruções (botão “Opções”):

- Permitir Cheats: Desligado;
- Modo Torneio: Ligado;
- Prorrogação: Ligado;
- Jogar Por Todas as Rodadas: Desligado;
- Ocultar Histórico de Partidas: Desligado;

4.5.7 Uso de Pausas

4.5.7.1 Pausa Técnica

Em caso de problemas técnicos, cada time poderá utilizar até 5 minutos de pausa por partida. A pausa poderá ser acionada no freezetime (tempo de compra antes do início de um round).

O time que pausar a partida deverá informar o motivo ao adversário imediatamente.

Caso uma equipe abuse desse recurso, será passível de advertência e até mesmo desclassificação do campeonato.

Para partidas com transmissão oficial, o tempo deste recurso pode ser estendido de acordo com a avaliação da Administração do torneio.

4.5.7.2 Pausa Tática

Em partidas com um Oficial das Qualificatórias presente (com transmissão oficial), cada equipe terá direito a duas pausas táticas de 1 minuto por lado (uma pausa do lado Defensor e uma pausa do lado Atacante).

A pausa deverá ser acionada somente no freezetime (tempo de compra antes do início de um round) e nunca usada durante o andamento de um round. A equipe que pausar a partida deverá informar o motivo ao adversário imediatamente.

Em caso de prorrogação, cada equipe terá direito a 1 pausa tática.

Para efeitos desta regra, não serão permitidas a utilização das pausas anteriores caso a equipe ainda não tenha utilizado, ou seja, a equipe só poderá realizar uma pausa durante toda a prorrogação, independente de ter utilizado ou não as pausas anteriores.

Caso uma equipe abuse desse recurso, será passível de advertência e até mesmo desclassificação do campeonato.

Em partidas sem um Oficial das Qualificatórias presente (sem transmissão oficial), cada equipe

terá direito a duas Pausas Táticas de 1 minuto por partida. As duas Pausas Táticas disponíveis para cada Equipe devem ser acionadas pelo sistema nativo do jogo e podem ser usadas no mesmo lado.

4.5.7.2.1 Retornando ao jogo após pausa tática

Quando o tempo da pausa for atingido e for uma partida com um Oficial das Qualificatórias presente, o Oficial comunicará e solicitará que a partida seja reiniciada.

4.5.7.2.2 Comunicação durante pausa tática

Durante uma pausa tática ambas as equipes estão livres para se comunicarem até que o limite de tempo seja atingido.

4.5.8 Prazo para início da partida

Se alguma Equipe não se apresentar por completo (5 jogadoras), na sala da partida, em até 10 minutos após ambas as equipes confirmarem sua participação no confronto conforme descrito na regra 4.5.2.2, o mesmo perderá a partida por W.O.

Para solicitar o W.O., a equipe deverá enviar uma comprovação para a Administração do torneio. Por exemplo, duas screenshots da tela mostrando a sala do jogo e o horário do windows (com intervalo mínimo de 10 minutos entre elas), além de todo conteúdo de chat da sala de jogo.

As provas estão sujeitas a análise e em caso de fraude ou suspeita, serão invalidadas e o time desclassificado.

4.5.9 Jogadoras por partida

Não será permitido iniciar uma partida com menos de 5 jogadoras por equipe, exceto em caso de jogadora irregular (ver item 4.3)

Caso uma jogadora caia no decorrer da partida e a equipe fique com apenas 4 jogadoras, será autorizado que continuem a partida após o limite do tempo de pause ser atingido, porém, caso a equipe tenha menos de 4 jogadoras para concluir a partida, será declarado derrota à equipe que estiver incompleta.

4.5.10 Início de partida irregular

Caso a dona da sala da partida (lobby) inicie intencionalmente a partida com menos de 5 jogadoras de cada equipe presentes e/ou com as configurações incorretas, deverá ser reportado imediatamente para organização. A organização analisará e, se necessário, aplicará as devidas punições.

4.5.11 Problemas técnicos durante uma partida

Se uma ou mais jogadoras de uma equipe apresentarem problemas técnicos e forem desconectadas durante o andamento da partida, será permitido utilizar o recurso de pausa conforme descrito no item 4.5.7.

Caso essa desconexão ocorra antes do início da partida, as equipes terão os 15 minutos para início da partida conforme descrito no item 4.5.8.

Se ultrapassado o tempo permitido de pausa, é necessário que a pausa seja retirada e a partida prossiga, respeitando o limite mínimo de jogadoras estipulados no item 4.5.9. As jogadoras poderão retornar normalmente no decorrer da partida.

4.5.12 Falha no sistema e Servidores

Caso ocorram falhas nos servidores do jogo que impossibilitem o andamento de uma partida, contate imediatamente a Administração do torneio.

4.5.13 Problemas externos

A Riot e seus parceiros não se responsabilizam por qualquer tipo de problemas externos que possam afetar uma equipe e/ou suas jogadoras durante o andamento do campeonato. As equipes e suas jogadoras são responsáveis por seus equipamentos e conexões.

4.5.14 Remake de partida

Um remake só poderá ser autorizado pela Administração do torneio, nas seguintes situações:

- A partida seja criada incorretamente (mapa, escolha de lado ou cheats habilitado, etc.);
- Se houverem problemas de queda de servidores do VALORANT que impeçam totalmente o prosseguimento da partida;
- Alguma jogadora tiver problema no carregamento da partida ou na escolha de agentes;
- Alguma jogadora tiver problema técnico no 1º round da partida antes de alguma jogadora tomar qualquer tipo de dano.

Não será permitido remake por problemas técnicos das jogadoras se a partida já estiver em andamento, exceto em casos de fair play de ambas equipes.

É necessário solicitar a autorização da Administração para realizar o remake, mesmo que ele preencha os requisitos de remake citados acima.

4.6 Alterações na Programação

A organização das Qualificatórias pode, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização das Qualificatórias informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível.

4.6.1 Situações Extraordinárias

Caso ocorra situação extraordinária que impeça a participação da equipe em alguma das partidas das Qualificatórias, como por exemplo, tragédias naturais ou acidentes que impossibilitem a realização da partida, falecimento de integrante da equipe ou interrupções nas atividades, serão avaliadas pelos Oficiais das Qualificatórias que informarão se haverá alteração na programação - com a brevidade possível - a todos os envolvidos.

5. Atualização Competitiva

5.1 Atualização do servidor

As partidas ocorrerão no servidor convencional, na atualização (patch) mais atual e com os mesmos agentes, mapas e condições disponíveis no servidor convencional.

5.2 Novos agentes

Novos agentes só poderão ser utilizados após duas (2) semanas do seu lançamento oficial no servidor convencional.

5.3 Restrições adicionais

Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos em itens, agentes, skins ou habilidades, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério dos Oficiais das Qualificatórias.

6. Vetos e Mapas

6.1 Responsabilidade dos Vetos e Escolha dos Mapas

As capitães de cada Equipe serão as únicas responsáveis por executar todo o fluxo de Vetos e Escolha dos Mapas na plataforma da Gamers Club.

É importante que a Capitã da equipe fique atenta às informações dispostas na plataforma, como o tempo para execução de vetos, seleção de Mapas e escolha de lados. Caso o tempo limite para qualquer uma dessas escolhas seja excedido, resultando em seleção aleatória pela plataforma ou alguma escolha errada seja feita, o processo não será refeito.

6.2 Mapas disponíveis

Os mapas disponíveis serão informados pela Administração do campeonato.

6.3 Vetos em Partidas Md3

A Equipe que tiver o melhor seed pré-determinado tem o poder de escolha de vantagem, sendo elas: “Vantagem de veto de mapa” ou “Vantagem de escolha de lado”. Se os times em questão não tiverem seeds pré-determinados, a Equipe que terá o melhor seed será definida aleatoriamente pela sistema de Vetos da plataforma da Gamers Club.

Após essa definição, os mapas serão definidos conforme exemplos de fluxo abaixo:

Considerando que Time A e Time B estão em um confronto e foi sorteado pelo sistema que o Time A tem direito de escolha de vantagem. O Time A escolheu “Vantagem de veto de mapa”, portanto:

- Time B veta um mapa;
- Time A veta um mapa;
- Time B escolhe o primeiro mapa;
- Time A escolhe o lado inicial do primeiro mapa;
- Time A escolhe o segundo mapa;
- Time B escolhe lado inicial do segundo mapa;
- Time B veta um mapa;
- Time A veta um mapa;
- Time B escolhe o lado inicial do terceiro mapa.

Considerando que Time A e Time B estão em um confronto e foi sorteado pelo sistema que o Time A tem direito de escolha de vantagem. O Time A escolheu “Vantagem de escolha de lado”, portanto:

- Time A veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- Time A escolhe o primeiro mapa;
- Time B escolhe o lado inicial do primeiro mapa;

- Time B escolhe o segundo mapa;
- Time A escolhe lado inicial do segundo mapa;
- Time A veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- Time A escolhe o lado inicial do terceiro mapa.

6.4 Vetos em Partidas Md5

A Equipe que tiver o melhor seed pré-determinado tem o poder de escolha de vantagem, sendo elas: “Vantagem de veto de mapa” ou “Vantagem de escolha de lado”. Se os times em questão não tiverem seeds pré-determinados, a Equipe que terá o melhor seed será definida aleatoriamente pela sistema de Vetos da plataforma da Gamers Club.

Após essa definição, os mapas serão definidos conforme exemplos de fluxo abaixo:

Considerando que Time A e Time B estão em um confronto e foi sorteado pelo sistema que o Time A tem direito de escolha de vantagem. O Time A escolheu “Vantagem de veto de mapa”, portanto:

- Time A veta um Mapa;
- Time B veta um Mapa;
- Time A escolhe o primeiro Mapa;
- Time B escolhe o lado inicial para o primeiro Mapa;
- Time B escolhe o segundo Mapa;
- Time A escolhe o lado inicial para o segundo Mapa;
- Time A escolhe o terceiro Mapa;
- Time B escolhe o lado inicial para o terceiro Mapa;
- Time B escolhe o quarto Mapa;
- Time A escolhe o lado inicial para o quarto Mapa;
- Time B escolhe o lado no Mapa restante.

Considerando que Time A e Time B estão em um confronto e foi sorteado pelo sistema que o Time A tem direito de escolha de vantagem. O Time A escolheu “Vantagem de escolha de lado”, portanto:

- Time B veta um Mapa;
- Time A veta um Mapa;
- Time B escolhe o primeiro Mapa;
- Time A escolhe o lado inicial para o primeiro Mapa;
- Time A escolhe o segundo Mapa;
- Time B escolhe o lado inicial para o segundo Mapa;
- Time B escolhe o terceiro Mapa;
- Time A escolhe o lado inicial para o terceiro Mapa;
- Time A escolhe o quarto Mapa;
- Time B escolhe o lado inicial para o quarto Mapa;
- Time A escolhe o lado no Mapa restante.

7. Conduta das Jogadoras

7.1 Integridade competitiva

Integridade Competitiva é o princípio central do Valorant. Portanto, hacking e cheating será penalizado em uma extensão proporcional com nosso compromisso em manter a Integridade Competitiva neste jogo. Jogadoras e equipes que forem detectadas com o uso de cheating ou hacking durante um evento de Valorant receberá uma punição, incluindo também, um banimento permanente em todas competições sancionadas pela Riot. Para verificar a lista completa de punições e suas durações, veja em Apêndice B.

7.2 Conduta Competitiva

7.2.1 Atitudes desonestas

As ações a seguir serão consideradas atitudes desonestas e poderão sofrer penalidades a critério da Administração do campeonato.

7.2.1.1 Conspiração

Conspiração é definida como qualquer acordo entre dois (2) ou mais jogadoras e/ou equipes que tem como finalidade prejudicar outra equipe ou jogadora. Conspiração inclui, mas não se limita a:

- **7.2.1.1.1** Jogo leve, que é definido por um acordo entre dois (2) ou mais jogadoras para não atacar, impedir, ou de qualquer maneira jogar de uma maneira razoavelmente diferente de um modo competitivo.
- **7.2.1.1.2** Pré-acordo para divisão de premiação e/ou qualquer outra forma de compensação.
- **7.2.1.1.3** Enviar ou receber sinais eletrônicos ou de qualquer outra forma para aliados ou terceiros.
- **7.2.1.1.4** Perder propositalmente um jogo por compensação, ou por qualquer outra razão tentar induzir uma jogadora a fazer o mesmo.

7.2.1.2 Hacking

Hacking é definido por qualquer alteração ou modificação feita no cliente do VALORANT por jogadora, time, ou qualquer pessoa que tenha agido em nome de um jogador ou time.

7.2.1.3 Exploração

Exploração é definida como o uso de um bug para buscar vantagem durante um jogo. Explorações incluem, mas não se limitam a, atos como: Falhas ao comprar armas, acessórios e habilidades do personagem, ou qualquer outra função do jogo que não funcione como o esperado determinado pela Administração do torneio.

7.2.1.4 Compartilhamento de Conta

Jogar na conta de outro jogador ou solicitar, induzir, estimular alguém a jogar na conta de outra jogadora.

7.2.1.5 Programas de trapaça

O uso de qualquer ferramenta ou programa com a finalidade de trapacear.

7.2.1.6 Desconexão intencional

Desconectar-se de um jogo sem ter razão ou motivo.

7.2.1.7 Critério do campeonato

Qualquer outra ação, omissão ou comportamento que, a critério exclusivo da Administração do campeonato, violar estas regras e/ou padrões de integridade estabelecidos poderão acarretar em penalidades.

7.2.2 Ofensas e Discurso de Ódio

O membro de uma equipe não pode usar linguagem obscena, chula, vulgar, insultos, ameaças, abusos, calúnia, difamação ou portar-se de qualquer maneira ofensiva ou repreensível, nem promover ou incitar ódio ou conduta discriminatória. Membros de equipes não podem utilizar quaisquer instalações, serviços ou equipamentos fornecidos ou disponibilizados pela organização ou seus contratantes para postar, transmitir, difundir ou disponibilizar tais comunicações proibidas.

7.2.3 Comportamento Disruptivo/Insultos

O membro de uma equipe não pode tomar qualquer ação ou executar qualquer gesto, ou incitar qualquer indivíduo a fazer o mesmo, que seja direcionado ao time adversário em uma natureza insultosa, zombeteira ou perturbadora.

7.2.4 Comportamento Abusivo

Não será tolerado abusar da Administração do campeonato, membros de equipe, ou membros da audiência. Repetições nessas violações incluem, mas não se limitam a, tocar o computador de outra jogadora, corpo ou bens, e resultarão em punições. Membros das equipes e seus convidados (se houver) devem tratar todos os indivíduos que frequentam uma partida com respeito.

7.2.5 Interferência na transmissão

Nenhum membro da equipe pode tocar ou interferir de qualquer maneira com as luzes, câmeras ou equipamentos da transmissão. Membros das equipes não podem ficar em pé nas cadeiras, mesas ou em qualquer outro elemento da transmissão. Os membros das equipes devem seguir todas as instruções da Administração do torneio.

7.2.6 Comunicações não autorizadas

Todos os telefones móveis, tablets e qualquer outro aparelho de voz e/ou aparelhos sonoros devem estar completamente desligados durante os jogos. As jogadoras não podem enviar mensagens ou e-mail na área de partida. Durante um jogo, a comunicação das 5 jogadoras será limitada às 5 jogadoras.

7.2.7 Vestuário

Membros das equipes podem usar uniforme com múltiplos logotipos ou imagens promocionais. A Administração do campeonato mantém o direito de impor ou banir um objeto de vestuário a qualquer momento, caso seja considerado ofensivo:

- **7.2.7.1** Contendo qualquer informação falsa, infundada ou injustificada de qualquer

produto serviço, ou depoimento que a Administração, em seu próprio critério, considerem antiético.

- **7.2.7.2** Propaganda de drogas, tabaco, arma de fogo, munição, etc., ou qualquer produto que dependa de prescrição ou autorização especial.
- **7.2.7.3** Contendo qualquer material que constitua ou seja relativo a quaisquer atividades que sejam ilegais, incluindo, mas não se limitando a, sites que promovem apostas.
- **7.2.7.4** Contendo qualquer produto que seja difamatório, obsceno, profano, vulgar, repulsivo ou abusivo, ou que descreva/retrate toda e qualquer função corporal interna ou resultados sintomáticos de condições internas, ou se refira a qualquer questão que não seja considerada um tema socialmente aceitável.
- **7.2.7.5** Publicidade de qualquer conteúdo pornográfico ou site pornográfico.
- **7.2.7.6** Contendo qualquer marca material protegida por direitos autorais ou qualquer outro elemento de propriedade intelectual que seja usado sem o consentimento do proprietário, que possa dar origem a qualquer alegação de violação, apropriação indébita, ou qualquer outra forma de concorrência desleal a organização do campeonato.
- **7.2.7.7** Desprezar ou difamar qualquer equipe adversária, jogador ou qualquer outra pessoa ou produto.
- **7.2.7.8** A organização do campeonato se reserva o direito de recusar a entrada ou a continuação no campeonato de qualquer membro da equipe que não cumpra as regras de vestuário mencionadas.

7.2.8 Identidade

Em uma Etapa presencial, uma jogadora não pode cobrir seu rosto ou tentar ocultar sua identidade da Administração do torneio. A Administração do torneio deve conseguir distinguir e identificar cada jogadora a qualquer momento, e podem solicitar a jogadoras que removam qualquer material que inibam a identificação das jogadoras para a Administração do torneio.

7.3 Comportamento não profissional

7.3.1 Responsabilidade sob Código

Salvo indicação contrária, ofensas e quebras dessas regras são passíveis de punição, tendo sido ou não cometidas propositalmente. Tentativas de quebra de regras também são passíveis de punição.

7.3.2 Assédio

Assédio é proibido. Assédio é definido como atos sistemáticos, hostis e repetidos que ocorrem durante um período de tempo, que são destinados a isolar uma pessoa e/ou afetar a dignidade da pessoa.

7.3.3 Assédio Sexual

Assédio sexual é proibido. Assédio sexual é definido como avanço sexual indesejável. A avaliação baseia-se se uma pessoa comum consideraria a atitude ofensiva. Há tolerância zero para qualquer ameaça ou a promessa de vantagens em troca de favores sexuais.

7.3.4 Discriminação e Difamação

Membros das equipes não podem ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa ou um grupo de pessoas por meio de palavras ou atos de desprezo ou ações de raça, cor de pele, etnia, nação, origem social, gênero, língua, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, status financeiro, idade ou qualquer outro status de orientação sexual.

7.3.5 Declarações relativas ao campeonato, Riot Games ou Valorant

Membros de equipe não podem dar, fazer, publicar, autorizar ou endossar qualquer declaração ou ação designada a ter um efeito prejudicial aos interesses do campeonato, Riot Games ou seus afiliados.

7.3.7 Investigação de comportamento das jogadoras

Caso a Administração do campeonato ou a Riot Games determine que um membro do time tenha violado o Código da Comunidade, os termos de uso e serviço do Valorant, ou qualquer outra regra, a Administração do campeonato pode aplicar punições a seu critério.

7.3.8 Atividade Criminosa

O membro de uma equipe não pode fazer parte de nenhuma atividade proibida pela lei comum, estatuto ou tratado e que leve ou possa ser razoavelmente considerado suscetível de conduzir a condenação em qualquer tribunal de jurisdição competente.

7.3.9 Torpeza moral

O membro de uma equipe não pode se envolver em qualquer atividade que seja considerada pela organização do campeonato como imoral, vergonhosa, ou contrária às normas convencionais de comportamento ético adequado.

7.3.10 Confidencialidade

O membro de uma equipe não pode divulgar qualquer informação confidencial fornecida pela organização do campeonato ou qualquer afiliada da Riot Games, por qualquer meio de comunicação, incluindo todos os canais de rede social.

7.3.11 Suborno

Nenhum membro da equipe pode oferecer qualquer presente ou recompensa as jogadoras, treinador(as), manager, Administração do campeonato, funcionários da Riot Games ou pessoas conectadas a essas pessoas em troca de favores, ou na tentativa de derrotar a equipe adversária.

7.3.12 Presentes

Nenhum membro de uma equipe pode aceitar presentes, recompensas ou compensação por serviços prometidos, prestados ou a ser prestados que tenham relação com a competição, incluindo serviço relacionado a derrotar ou tentativa de derrotar uma equipe adversária ou serviços designados como “entregar”, ou arranjar uma partida. A única exceção dessa regra será no caso de uma compensação paga por um membro de sua equipe ou patrocinador do time.

7.3.13 Recusa de cumprimento

Nenhum membro de uma equipe pode se recusar ou se negar a executar as instruções da Administração do campeonato.

7.3.14 Arranjar Partidas

Nenhum membro de uma equipe pode oferecer, concordar, conspirar ou tentar influenciar o resultado de um jogo ou partida por qualquer meio que seja proibido pela lei ou por estas regras.

7.4 Associação com Apostas

Nenhum membro de uma equipe ou da Administração do campeonato pode participar, tanto de forma direta quanto indireta, em apostas com os resultados de qualquer jogo ou partida do campeonato.

7.5 Sujeições a Penalidades

Qualquer pessoa envolvida ou com tentativa de envolvimento em qualquer ação que a organização do campeonato acredite, a seu critério exclusivo e absoluto, que constitua uma vantagem desigual, será sujeita a uma punição imposta devido a esses atos. A natureza e extensão das punições impostas devido a essas operações obedecerão a critérios exclusivos e absolutos da organização do campeonato.

7.6 Penalidades

Após a descoberta de violação por um membro de uma equipe de qualquer uma das regras listadas acima, a Administração do campeonato pode emitir as seguintes penalidades:

- **7.6.1** Advertência Verbal
- **7.6.2** Multa(s) e/ou Cancelamento(s) de Prêmio(s)
- **7.6.3** Perda de jogo(s) ou ponto(s)
- **7.6.4** Suspensões
- **7.6.5** Desclassificações
- **7.6.6** Qualquer combinação dos itens acima

Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a escalção de penalidades, até, e incluindo, a desclassificação de eventos futuros e/ou banimento do cenário competitivo por tempo indeterminado. É importante notar que penalidades não precisam seguir uma ordem. A critério da Administração do torneio, um jogador pode ser suspenso por uma primeira infração se a ação do jogador for suficiente para uma suspensão do campeonato.

Toda e qualquer punição aplicada nas contas pessoais de membros da equipe por práticas que firam o Código da Comunidade pode ser refletida no campeonato.

8. Espírito das Regras

8.1 Decisões Finais

Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de jogadoras, cronograma do campeonato e penalidades por mau comportamento dependem apenas das decisões da organização do campeonato, que são finais.

8.2 Alteração de Regras

Estas regras podem ser alteradas, modificadas ou complementadas pela organização do campeonato a fim de assegurar partidas justas e a integridade competitiva do campeonato.

8.3 Interesses do campeonato

A Administração do torneio pode, a qualquer tempo, agir com a autoridade necessária para preservar os interesses do campeonato. Esse poder não é restrito pela falta de elementos específicos neste documento. A Administração do torneio pode usar qualquer forma de ação punitiva disponível contra qualquer entidade ou indivíduo que não tenha uma conduta condizente com os melhores interesses do campeonato.

8.4 Termo de concordância

As jogadoras participantes, declaram estar de acordo com as regras descritas neste documento. Qualquer objeção contra qualquer parâmetro deste documento será desconsiderado.

A participação em qualquer competição ou campeonato está sujeita ao cumprimento integral das condições estabelecidas neste guia, no [Lenga-Lenga Jurídico](#) e nos [Termos de Serviço](#).

O não cumprimento destas regras poderá acarretar na anulação de jogos ou partidas, desqualificação de competições, cancelamento de prêmios e outras ações disciplinares.

A Riot se reserva o direito de atualizar ou modificar este conjunto de regras globais livremente e a qualquer momento.

APÊNDICE A

Lista Global de Patrocínios e Publicidades Restritas

- Qualquer jogo eletrônico ou desenvolvedor ou criador de jogos eletrônicos;
- Qualquer console ou plataforma de jogos eletrônicos;
- Qualquer Esport ou Esporte Tradicional, seja marca, liga, campeonato ou evento competitivo de jogos eletrônicos;
- Qualquer Equipe de VALORANT ou de qualquer outro tipo de esports e quaisquer de seus sócios ou afiliados;
- Operadores ou marcas de Fantasy Esports, Esports Manager ou qualquer outro jogo desta natureza (incluindo daily fantasy);
- Websites e/ou aplicativos que operam com apostas ou qualquer casa de apostas, presentes ou disponíveis no Brasil ou no exterior;
- Qualquer substância medicinal que exija prescrição ou que não seja vendida livremente, em farmácias;
- Armas de fogo, revólveres ou munições;
- Produtos de tabaco ou derivados, vaporizadores, produtos alcoólicos ou outros intoxicantes cuja venda ou utilização seja regulada por lei;
- Campanhas políticas e figuras públicas que integrem ou sejam relacionados com a Administração pública;
- Website, aplicativos ou serviço em qualquer outra plataforma que exibam ou sejam relacionados à pornografia, conteúdo adulto, serviços de relacionamento ou produtos pornográficos;
- Vendedores ou mercados de itens virtuais ou físicos conhecidos como falsificados ou ilegais, ou qualquer outro que viole os Termos de Uso ou Termo de Serviços do VALORANT.. No caso de marketplaces (ex: Ali Express, Mercado Livre), a Riot Games avaliará a cada solicitação e poderá autorizar exceções a esta regra à sua discricção.

Lista Internacional de Patrocínios e Publicidades Restritas

- Criptomoedas como atividade principal e/ ou sejam mineradoras de Criptomoedas;

APÊNDICE B

Elo Boosting

Suspensão mínima recomendada: 6 meses
Suspensão máxima recomendada: 24 meses
Período de limitação: 24 meses

Conduta irregular contínua

Suspensão mínima recomendada: 6 meses
Suspensão máxima recomendada: 12 meses
Período de limitação: 24 meses

Conduta irregular extrema

Suspensão mínima recomendada: 12 meses
Suspensão máxima recomendada: Sem máximo
Período de limitação: 24 meses

Ringing em jogos online

Suspensão mínima recomendada: 6 meses
Suspensão máxima recomendada: 24 meses
Período de limitação: 24 meses

Conluio

Suspensão mínima recomendada: 12 meses
Suspensão máxima recomendada: Sem máximo
Período de limitação: 36 meses

Cheating

Suspensão mínima recomendada: 12 meses
Suspensão máxima recomendada: Sem máximo
Período de limitação: 36 meses

Jogos de azar (apostas)

Suspensão mínima recomendada: 6 meses
Suspensão máxima recomendada: 24 meses
Período de limitação: 36 meses

Produzir/Utilizar hacks

Suspensão mínima recomendada: 12 meses
Suspensão máxima recomendada: Sem máximo
Período de limitação: Não há