



VALORANT™

VALORANT Champions Tour
Regulamento Oficial Challengers Brazil

(Versão 1.4 - Temporada 2022)

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO E PROPÓSITO	9
Estrutura do Evento	9
Definição de Termos	9
“Round”	9
“Mapa”	10
“Partida”	10
Formato Geral da Primeira Etapa	10
Formato das Qualificatórias Abertas e Fechadas da Primeira Etapa	10
Formato da Fase de Grupos da Primeira Etapa	12
Sistema de Pontuação da Fase de Grupos	13
Critérios de Desempate da Fase de Grupos	13
Formato da Fase Eliminatória da Primeira Etapa	13
Calendário Geral da Primeira Etapa	14
Cronograma das Qualificatórias Abertas e Fechadas da Primeira Etapa	14
Cronograma da Fase de Grupos da Primeira Etapa	15
Cronograma da Fase Eliminatória da Primeira Etapa	15
Formato Geral da Segunda Etapa	15
Formato das Qualificatórias da Segunda Etapa	15
Formato da Qualificatória Final	18
Formato da Série de Acesso da Segunda Etapa	18
Formato da Fase de Grupos da Segunda Etapa	19
Calendário Geral da Segunda Etapa	20
Cronograma das Qualificatórias Abertas e Fechadas da Segunda Etapa	20
Cronograma da Qualificatória Final da Segunda Etapa	21
Cronograma da Série de Acesso	21
Cronograma da Fase de Grupos da Segunda Etapa	21
Cronograma da Fase Eliminatória da Segunda Etapa	21
Elegibilidade de Participação	22
Elegibilidade de Equipes	22
Elegibilidade de Atletas	22
Formação	23
Formação Inicial	23
Janela de Transferências	23
Da Primeira Etapa	24
Da Segunda Etapa	24

Novas Inscrições - Fase de Grupos	25
Novas Inscrições - Qualificatória Final e Série de Acesso	25
Atletas inscritos por outras Equipes	26
Políticas Restritivas de Formação Inter-regional	26
Substituições Emergenciais	26
Treinadores em Substituição Emergencial	26
Substituição Emergencial de Treinadores	26
Substituições e/ou Inscrições Extraordinárias	27
Treinadores	27
Periféricos e Equipamentos	27
Periféricos do Jogador ou Equipe	27
Periféricos Permitidos do Jogador ou Equipe	27
Aprovação para Uso dos Periféricos dos jogadores ou Organizações	28
Equipamentos Disponibilizados	28
Troca de Equipamento Disponibilizado	28
Uso de Programas	29
Canal de Voz	29
Redes Sociais e Comunicação	29
Periféricos Não Essenciais	29
Programas Nativos	29
Restrições de Áudio	30
Requisitos de Sistema	30
Adulteração de Equipamentos	31
Local, Área da Competição e Calendário	31
Locais de Acesso	31
Inspeção de Saúde	31
Área da Partida	32
Membros de Organizações	32
Acesso do Treinador	32
Dispositivos Wireless	32
Restrições de Comidas e Bebidas	33
Processo da Partida	33
Mudanças de Cronograma	33
Chegada ao Local	33
Papel dos Juízes	33
Árbitro Principal	33
Responsabilidades do Juiz	34

Finalidade do Julgamento	34
Patches Competitivos	34
Novos Agentes	34
Novos Mapas	34
Restrições Adicionais	35
Procedimentos de Pré-Partida	35
Conta dos jogadores	35
Tempo de Preparação	35
Falha Técnica de Equipamento	36
Garantias do Início da Partida	36
Jogadores Prontos	36
Sala da Partida	36
Partidas Online	36
Obrigações de Pré-Partida	37
Conteúdos da Liga	37
Preparação da Partida	37
Configuração da Sala	37
Seleção do Servidor	37
Início do Processo de Seleção de Mapas	37
Mapas Disponíveis	37
Seleção de Mapas para Partidas Melhor de Três	38
Seleção de Mapas para Partidas Melhor de Cinco	39
Seleção de Mapas para a Grande Final	39
Início do Processo de Seleção de Agentes	40
Início do Mapa após Seleção de Agentes	40
Controlando Início da Partida	40
Problemas no Carregamento do Cliente	40
Restrições de Jogabilidade	40
Substituições entre Mapas	41
Especificidades das Qualificatórias Abertas e Fechadas	41
Comunicação Oficial	41
Comunicação com os Oficiais do Torneio	41
Comunicação entre Participantes	41
Transmissão das Partidas	41
Transmissão dos Casters	42
Retransmissão de Partidas	42
Crítérios para Transmissões e Retransmissões	42

Contas do VALORANT	42
Inscrição Realizada	43
Cadastro na Plataforma	43
Adição de jogadores	44
Verificação de Formação	44
Check-in	44
Da Qualificatória Aberta	44
Da Partida	44
Criação de Partida	45
Envio de resultados	45
Tabela de jogos	46
Configuração da Partida	46
Pausas nas Qualificatórias Abertas	46
Prazo para Início da Partida	46
Jogadores por Partida	47
Início de Partida Irregular	47
Problemas técnicos durante uma Partida	47
Falhas no Servidor	48
Problemas Externos	48
Remake de Partida	48
Resolução de Bugs e Exploits	48
Tipos de Bugs	48
Bugs de Impacto Mínimo	49
Bugs de Impacto Máximo	49
Exploits	49
Bugs Específicos de Agentes	49
Cypher	49
Análise de Penalidades	50
Ao analisar a penalidade apropriada, os Oficiais do Torneio devem considerar o Índice de Penalidades (penalidades aplicadas para a mesma situação ou semelhante), Tipo de Bug, Comunicados, Impacto e Intenção. As questões seguintes e análises devem ser consideradas pelos Oficiais do Torneio em cada categoria e aplicar as penalidades apropriadas.	50
Tipos de Bug	50
Comunicados	50
Impacto	50
Intenção	50
Tipos de Penalidades	51
Advertência	51

Reinício de Round	51
Perda de Round	51
Derrota por Desistência	52
Solicitação de Análise	52
Interpretação sobre Bugs e Exploits	53
Pausas e Erros	53
Pausas Táticas	53
Pausas Técnicas	54
Erros	54
Regras para Eventos Online	54
Slot para Treinadores	54
Comunicação da Partida	55
Comunicações Permitidas	55
Comunicações Proibidas	55
Autorização de Comunicação	55
Comunicação Proibida	55
Perspectivas de Partidas	56
POV Permitida	56
POV Proibida	56
Monitoramento de Jogadores e Treinadores	56
Verificação de Comunicação no Cliente	56
Sistema de Comunicação por Voz	56
Monitoramento de Captura de Tela	57
Captura de Camera	57
Gravação de Captura de Tela e Câmeras	57
Análise de Registro de Captura de Tela e Câmeras	57
Pós-Partida	58
Procedimentos de Pós-Partida	58
Resultado	58
Anotações de Problemas Técnicos	58
Entre Mapas	58
Entre Partidas	58
Obrigações Pós-Partida	58
Obrigações de Mídia	59
Desistência	59
Premiação	59

Premiação das Etapas	59
Pontos de Circuito	60
Pontos de Circuito por Etapa	60
Propriedade dos Pontos de Circuito	61
Comunicação com o Organizador do Torneio	61
Direito de Uso da Vaga	61
Responsabilidade das Organizações e Equipes Independentes	61
Uso da Vaga	62
Transferência do Direito de Uso da Vaga	62
Notificação de eventos extraordinários	62
Múltiplas Equipes	63
Patrocinadores	63
Direito de Imagem	63
Política de Propriedade	63
Código de Conduta	64
Conduta	64
Integridade Competitiva	64
Padrões de Conduta	64
Medidas Disciplinares e Penalidades	64
Integridade Competitiva	64
Combinação de Resultados	64
Suborno	64
Presentes	65
Trapaça	65
Exploração	65
Compartilhamento de Conta	65
Aliciamento e Interferência	65
Proibição de Matchmaking Ranking/Rating Boosting	66
Interferência no Estúdio	66
Comunicação Ilegal	66
Recusa de Participação	67
Recusa de Cumprimento	67
Confidencialidade	67
Informações Falsas	67
Espírito das Regras	67
Decisões Finais	67

Alteração de Regras	68
Interesses do campeonato	68
Termo de concordância	68
Interpretação das Regras	69
Direito de Interpretação do Organizador do Torneio	69
Disposições Gerais da Política Global	70
APÊNDICE A	72
APÊNDICE B	73

1. INTRODUÇÃO E PROPÓSITO

Riot Games, Inc. (“**Riot**”), detentora do jogo VALORANT, será o Organizador do Torneio (“**Organizador do Torneio**”) responsável por operar o VALORANT Challengers Brazil (“**VCTBR**”). Riot delegou para o Organizador do Torneio a responsabilidade de criar este regulamento que será aplicável para todo o VCTBR 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 VCTBR, e (2) para membros de uma Equipe, sendo eles jogadores, administradores, treinadores, donos e outros que se enquadrem como representantes. Jogadores, administradores, treinadores, donos e outros representantes são referidos como “**Membros da Equipe**”.

Estas Regras se aplicam conjuntamente e não contra ao [VALORANT Champions Tour Global Competition Policy](#) (“**Política Global**”). Caso haja algum conflito entre a Política Global e estas Regras, as medidas que são de maior caráter protetivo para com a Riot, conforme determinado pela própria Riot, irão prevalecer.

**Membros da Equipe devem ler, entender, e concordar com estas Regras e a Política Global antes de participar em qualquer evento do VCTBR.

2. Estrutura do Evento

2.1. Definição de Termos

2.1.1. “Round”

Um Round é a etapa de um Mapa que é jogado até que um vencedor seja determinado de acordo com os seguintes métodos, independentemente do que acontecer primeiro:

- Detonação da spike;
- Desarme da spike;
- Uma Equipe ser eliminada antes de plantar ou desarmar a spike;
- Tempo do Round acabar;
- Desistência de uma Equipe.

2.1.2. “Mapa”

Um Mapa significa uma série de rounds que são jogados até que uma Equipe vença 13 rounds, considerando que uma Mapa continuará a ser jogada além do limite de 13 rounds até que uma Equipe vença por uma margem de pelo menos dois rounds.

2.1.3. “Partida”

Uma Partida significa uma série de Mapas que são jogados até que uma Equipe vença a maioria do total de Mapas (por exemplo, ganhar dois Mapas de três em uma Partida melhor de três).

2.2. Formato Geral da Primeira Etapa

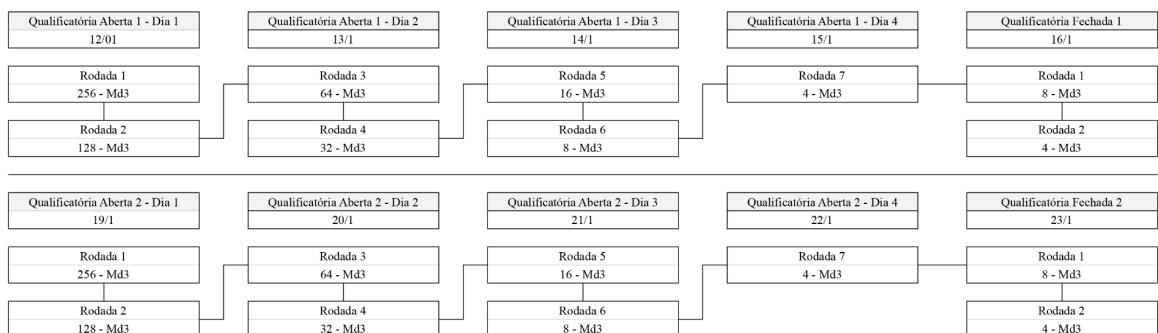
2.2.1. Formato das Qualificatórias Abertas e Fechadas da Primeira Etapa

A Primeira Etapa do VCTBR terá duas Qualificatórias Abertas e duas Qualificatórias Fechadas como seu processo de classificação e que serão jogadas exclusivamente online. A Qualificatória Aberta 1 classificará duas Equipes para a Qualificatória Fechada 1 e a Qualificatória Aberta 2 classificará duas Equipes para a Qualificatória Fechada 2.

Cada Qualificatória Fechada será composta por um total de oito Equipes. Duas Equipes provenientes de uma Qualificatória Aberta e seis Equipes convidadas. As Equipes convidadas são: as melhores colocadas no ranque de Pontos de Circuito que não garantiram vaga direta para a Fase de Grupos da Primeira Etapa (NOORG2.0, Stars Horizon, INGAMING e Extenzy Gaming) e mais duas outras Equipes convidadas.

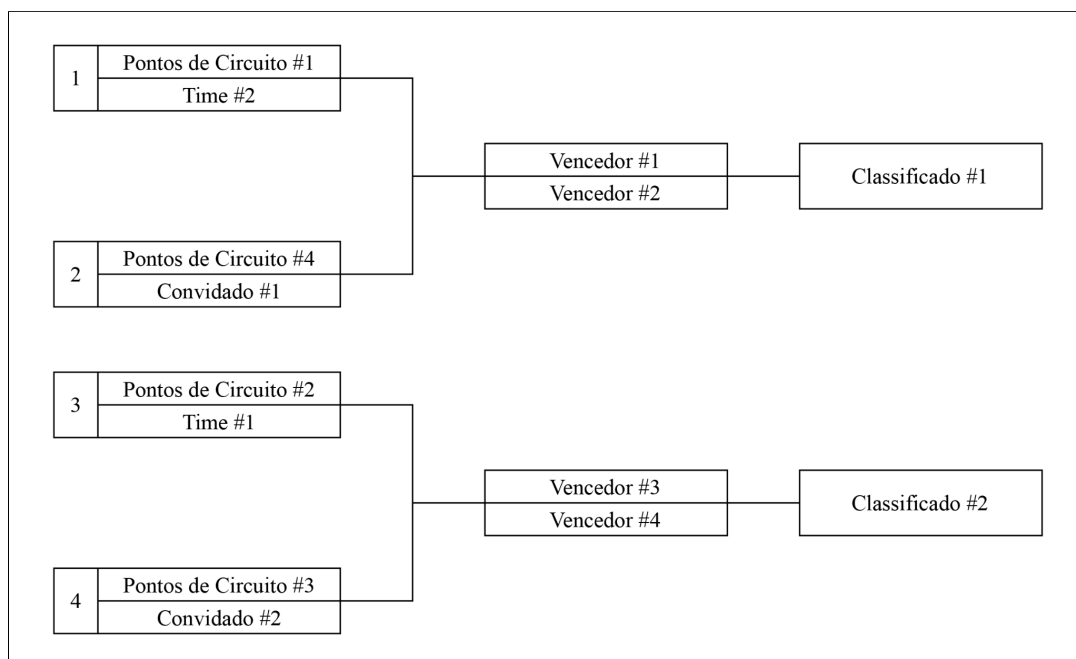
Cada Qualificatória Aberta será inicialmente dividida em quatro dias, com o formato de eliminação simples. Contando com um limite de 256 Equipes registradas e todas as Partidas serão Md3 (melhor de três). A quantidade de dias e rodadas jogadas por dia podem variar conforme o número de Equipes participantes.

Cada Qualificatória Fechada acontecerá logo em seguida de uma Qualificatória Aberta. O formato será o mesmo das Qualificatórias Abertas, mas com oito Equipes. As duas melhores Equipes de cada Qualificatória Fechada se classificam para a Fase de Grupos da Primeira Etapa.



Se uma ou mais Equipes convidadas se classificarem para a Fase de Grupos da Primeira Etapa na Qualificatória Fechada 1, a Qualificatória Aberta 2 será adaptada para acomodar a quantidade de Equipes necessárias para a execução da Qualificatória Fechada 2.

O seeding das Qualificatórias Abertas será aleatório. Nas Qualificatórias Fechadas será considerando três fatores: A posição da Equipe nos ranque dos Pontos de Circuito e se a Equipe garantiu participação através de convite ou através de uma Qualificatória Aberta, respectivamente. Time #1 e Time #2 são as duas Equipes provenientes de uma Qualificatória Aberta e qual delas será Time #1 ou Time #2 será definido aleatoriamente. O mesmo vale para os convidados, onde Convidado #1 e Convidado #2 também serão definidos aleatoriamente.



2.2.2. Formato da Fase de Grupos da Primeira Etapa

Todas as Partidas da Fase de Grupos da Primeira Etapa deverão ser jogadas presencialmente, salvo definição contrária do Organizador do Torneio. Para mais informações sobre os critérios de elegibilidade de participação em eventos presenciais, checar a seção 3. Elegibilidade de Participação.

As seis Equipes melhores colocadas no ranque de Pontos de Circuito garantiram vaga direta para a Fase de Grupos da Primeira Etapa, sendo elas: Team Vikings, Vivo Keyd, FURIA, Liberty, Gamelanders e YNG Sharks.

Mais quatro Equipes provenientes das Qualificatórias Fechadas se juntarão às seis já participantes da Fase de Grupos, totalizando dez Equipes. As dez Equipes serão divididas em dois grupos, sendo todos contra todos dentro do mesmo grupo. Todas as Partidas serão Md3 (melhor de três). As Equipes de um grupo se enfrentam uma única vez.

As Equipes que garantiram vaga direta serão distribuídas considerando quatro fatores: Colocação final no Champions Berlin, colocação final no Last Chance Qualifier BR/LATAM e colocação final no ranque de Pontos de Circuito, respectivamente. As Equipes provenientes do processo de classificação aberto e fechado, serão distribuídas considerando apenas em qual das Qualificatórias Fechadas se classificaram – o grupo do qual irão competir será definido aleatoriamente.

Seed	Grupo A	Seed	Grupo B
1	Team Vikings	2	Vivo Keyd
4	Liberty	3	FURIA
5	Gamelanders	6	YNG Sharks
8	Classificado #2 (QF 1)	7	Classificado #1 (QF 1)
9	Classificado #1 (QF 2)	10	Classificado #2 (QF 2)

As três Equipes com melhor pontuação de cada grupo se classificam para a Fase Eliminatória da Primeira Etapa.

As Equipes que ficarem na quarta e quinta posição de cada grupo terão de disputar a Série de Acesso a fim de garantir participação na Segunda Etapa do VCTBR. Checar item 2.4.2 para mais informações sobre a Série de Acesso.

2.2.3. Sistema de Pontuação da Fase de Grupos

O Ranking de classificação da liga será determinado pelo sistema de pontuação, conforme descrito abaixo:

Vitória: 1 Ponto

Derrota: 0 Pontos

Para efeitos desta regra, a vitória é considerada como vencer uma Partida (Série).

2.2.4. Critérios de Desempate da Fase de Grupos

Se, ao final da Fase de Grupos, duas ou mais equipes estiverem empatadas (com a mesma pontuação), os seguintes critérios de desempate serão aplicados, nessa ordem:

1. Confronto Direto.
2. Saldo de Mapas.
3. Saldo de Rounds.
4. Novo Confronto Direto entre as Equipes (jogo único).

Caso seja necessário o confronto direto (critério 4), as Equipes empatadas se enfrentarão em partida única (Md3), para definir quem avançará.

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.

Partidas de desempate serão agendadas conforme disponibilidade de agenda.

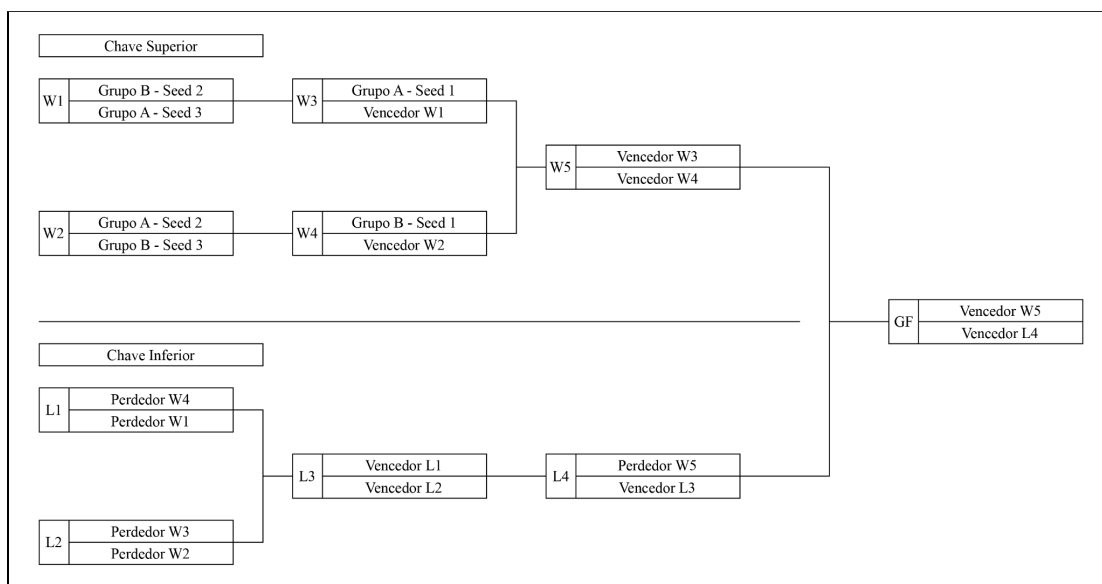
2.2.5. Formato da Fase Eliminatória da Primeira Etapa

Ao final da Fase de Grupos, as três Equipes com melhor pontuação de cada grupo avançam para a Fase Eliminatória da Primeira Etapa, totalizando seis Equipes participantes. Contando com um sistema de dupla eliminação, a Equipe vencedora da Fase Eliminatória se classifica para o Masters 1.

Todas as Partidas da Fase Eliminatória da Primeira Etapa deverão ser jogadas presencialmente, salvo definição contrária do Organizador do Torneio. Para mais

informações sobre os critérios de elegibilidade de participação em eventos presenciais, checar a seção 3. Elegibilidade de Participação.

Os confrontos serão distribuídos conforme a pontuação das Equipes durante a Fase de Grupos e todas as Partidas serão Md3, exceto pela Final da Chave Superior, Final da Chave Inferior e Grande Final que serão Md5.



2.3. Calendário Geral da Primeira Etapa

2.3.1. Cronograma das Qualificatórias Abertas e Fechadas da Primeira Etapa

Qualificatória Aberta 1 e Qualificatória Fechada 1

- Abertura das inscrições: 04/01 às 11h
- Encerramento das inscrições: 12/01 às 17h
- Check-in: 12/01 das 17h até 17h50m
- Início: Todos os dias às 18h

Qualificatória Aberta 2 e Qualificatória Fechada 2

- Abertura das inscrições: 04/01 às 11h
- Encerramento das inscrições: 19/01 às 17h00
- Check-in: 19/01 das 17h até 17h50m
- Início: Todos os dias às 18h

2.3.2. Cronograma da Fase de Grupos da Primeira Etapa

- Rodada 1: 12/02 e 13/02 às 17h
- Rodada 2: 19/02 e 20/02 às 17h
- Rodada 3: 26/02 e 27/02 às 17h
- Rodada 4: 05/03 e 06/03 às 17h
- Rodada 5: 12/03 e 13/03 às 17h

2.3.3. Cronograma da Fase Eliminatória da Primeira Etapa

- 22/03 a partir das 13h: W1 (Md3), W2 (Md3)
- 23/03 a partir das 13h: W3 (Md3), W4 (Md3)
- 24/03 a partir das 13h: L1 (Md3), L2 (Md3), L3 (Md3)
- 25/03 a partir das 13h: W5 (Md5)
- 26/03 a partir das 13h: L4 (Md5)
- 27/03 a partir das 13h: GF (Md5)

2.4. Formato Geral da Segunda Etapa

2.4.1. Formato das Qualificatórias da Segunda Etapa

A Segunda Etapa do VCTBR terá duas Qualificatórias Abertas, duas Qualificatórias Fechadas e uma Qualificatória Final como seu processo de classificação e que serão jogadas exclusivamente online. A Qualificatória Aberta 1 classificará duas Equipes para a Qualificatória Fechada 1 e a Qualificatória Aberta 2 classificará quatro Equipes para a Qualificatória Fechada 2. As Qualificatórias Fechadas 1 e 2 classificarão quatro Equipes, totalizando oito Equipes, para disputar a Qualificatória Final que será disputada em busca da classificação para a Série de Acesso.

As Qualificatórias Fechadas 1 e 2 serão compostas por um total de oito Equipes.

Na Qualificatória Fechada 1, duas Equipes serão provenientes da Qualificatória Aberta 1 mais seis Equipes convidadas. As Equipes convidadas são: as participantes da Qualificatória Fechada 2 que não se classificaram para a Fase de Grupos da Primeira Etapa (Stars Horizon, Los Grandes, Botafogo, MIBR, B4 e Renegados).

Na Qualificatória Fechada 2, quatro Equipes serão provenientes da Qualificatória Aberta 2 mais as quatro Equipes da Qualificatória Fechada 1 que não se classificaram para a Qualificatória Final.

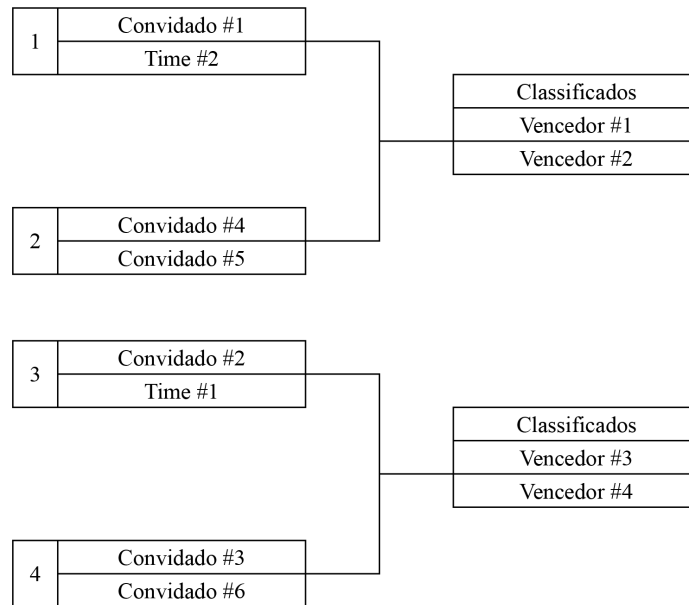
A Qualificatória Aberta 1 será inicialmente dividida em quatro dias, enquanto a Qualificatória Aberta 2 será inicialmente dividida em três dias, com o formato de eliminação simples. Contando com um limite de 256 Equipes registradas e todas as Partidas serão Md3. A quantidade de dias e rodadas jogadas por dia podem variar conforme o número de Equipes participantes.

Cada Qualificatória Fechada acontecerá logo em seguida de uma Qualificatória Aberta. O formato será o mesmo das Qualificatórias Abertas, mas com oito Equipes participantes. As quatro melhores Equipes de cada Qualificatória Fechada se classificam para a Qualificatória Final.

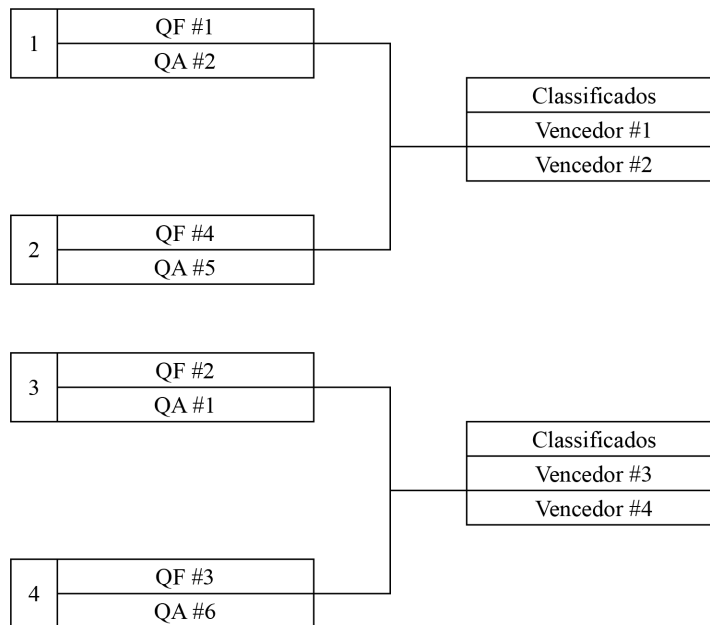


O seeding das Qualificatórias Abertas será aleatório.

Na Qualificatória Fechada 1 o seeding será considerado dois fatores: A colocação final da Equipe convidada na Qualificatória Fechada 2 da Primeira Etapa e se a Equipe garantiu participação através de convite ou através de uma Qualificatória Aberta, respectivamente. Time #1 e Time #2 são as duas Equipes provenientes de uma Qualificatória Aberta e qual delas será Time #1 ou Time #2 será definido aleatoriamente. O mesmo vale para os convidados, onde Equipes que ficaram na mesma colocação final na Qualificatória Fechada 2 da Primeira Etapa, serão distribuídas aleatoriamente entre si.



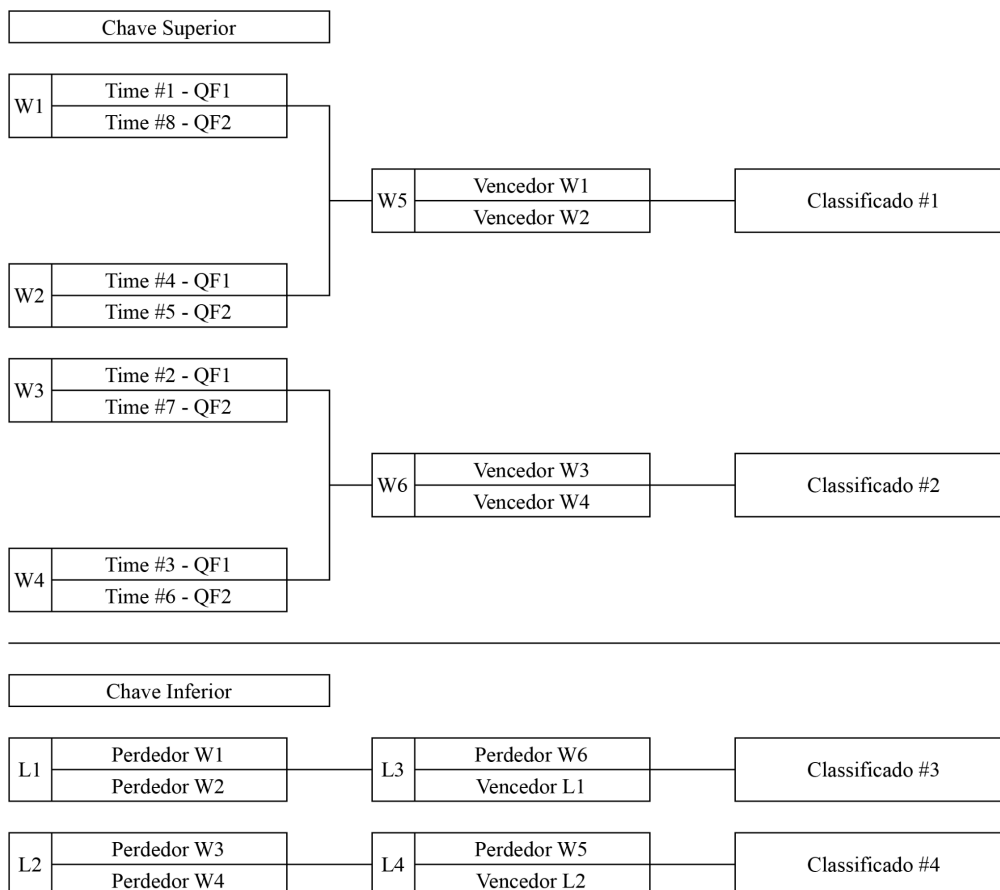
Na Qualificatória Fechada 2 o seeding será feito considerando dois fatores: Se a Equipe é proveniente da Qualificatória Fechada 1 ou se garantiu participação através da Qualificatória Aberta 2, respectivamente. As Equipes serão distribuídas aleatoriamente entre si com base em qual qualificatória garantiram participação.



2.4.2. Formato da Qualificatória Final

A Qualificatória Final será disputada em formato de eliminação dupla com todas as Partidas sendo Md3, onde as quatro Equipes que se classificarem através da Qualificatória Fechada 2 enfrentarão as quatro equipes que se classificaram através da Qualificatória Fechada 1. As quatro melhores equipes garantem participação na Série de Acesso da Segunda Etapa.

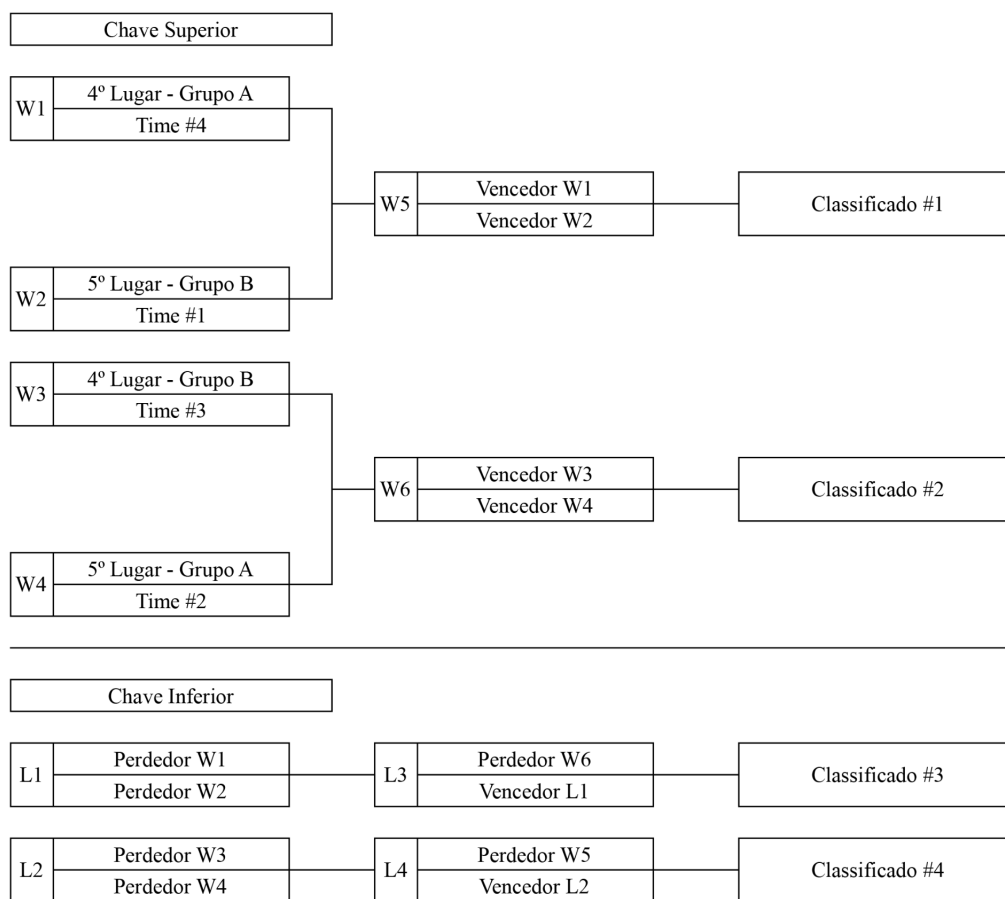
Na Qualificatória Final, o seeding será com base em apenas um fator: Se a Equipe se classificou na Qualificatória Fechada 1 ou 2, respectivamente. As Equipes serão distribuídas aleatoriamente entre si com base em qual qualificatória garantiram participação.



2.4.3. Formato da Série de Acesso da Segunda Etapa

Com todas as Partidas sendo Md3, a Série de Acesso da Segunda Etapa contará com um total de oito Equipes, sendo quatro provenientes da Qualificatória Final

da Segunda Etapa e as quatro Equipes que terminaram a Fase de Grupos no quarto e quinto lugares de cada grupo da Primeira Etapa. O seeding entre as Equipes classificadas através da Qualificatória Fechada será aleatório conforme o chaveamento pelo qual se classificarem, ou seja, Time #1 e Time #2 será aleatório entre aquelas que se classificarem pela Chave Superior, Time #3 e Time #4 também será aleatório entre aquelas que se classificarem pela Chave Inferior. As quatro Equipes melhores colocadas garantem participação na Segunda Etapa do VCTBR.



Todas as Partidas da Série de Acesso serão jogadas exclusivamente online.

2.4.4. Formato da Fase de Grupos da Segunda Etapa

Todas as Partidas da Fase de Grupos da Segunda Etapa deverão ser jogadas presencialmente, salvo definição contrária do Organizador do Torneio. Para mais

informações sobre os critérios de elegibilidade de participação em eventos presenciais, checar a seção 3. Elegibilidade de Participação.

As seis Equipes melhores colocadas da Primeira Etapa do VCTBR garantem vaga direta para a Fase de Grupos da Segunda Etapa.

Mais quatro Equipes provenientes da Serie de Acesso se juntarão às seis já participantes da Fase de Grupos, totalizando dez Equipes. As dez Equipes serão divididas em dois grupos, sendo todos contra todos dentro do mesmo grupo. Todas as Partidas serão Md3. As Equipes de um grupo se enfrentam uma única vez.

As Equipes que garantirem vaga direta serão distribuídas considerando dois fatores: Colocação no Masters 1 e a colocação final na Fase Eliminatória da Primeira Etapa. As Equipes provenientes da Serie de Acesso serão distribuídas considerando o chaveamento pelo qual se classificaram, ou seja, Classificado #1 e Classificado #2 será aleatório entre aquelas que se classificarem pela Chave Superior. Classificado #3 e Classificado #4 será aleatório entre aquelas que se classificarem pela Chave Inferior.

Seed	Grupo A	Seed	Grupo B
1	1º Colocado	2	2º Colocado
4	4º Colocado	3	3º Colocado
5	5º Colocado	6	6º Colocado
8	Classificado #2 (Série de Acesso)	7	Classificado #1 (Série de Acesso)
9	Classificado #3 (Série de Acesso)	10	Classificado #4 (Série de Acesso)

As três Equipes com melhor pontuação de cada grupo se classificam para a Fase Eliminatória da Segunda Etapa.

2.5. Calendário Geral da Segunda Etapa

2.5.1. Cronograma das Qualificatórias Abertas e Fechadas da Segunda Etapa

Qualificatória Aberta 1 e Qualificatória Fechada 1

- Abertura das inscrições: 25/02 às 17h
- Encerramento das inscrições: 07/03 às 17h00

- Check-in: 07/03 das 17h até 17h50m
- Início: Todos os dias às 18h

Qualificatória Aberta 2 e Qualificatória Fechada 2

- Abertura das inscrições: 25/02 às 17h
- Encerramento das inscrições: 14/03 às 17h00
- Check-in: 15/03 das 17h até 17h50m
- Início: Todos os dias às 18h

2.5.2. Cronograma da Qualificatória Final da Segunda Etapa

- 28/03 a partir das 18h: W1, W2, W3 e W4
- 29/03 a partir das 18h: W5, W6, L1 e L2
- 30/03 a partir das 18h: L3, L4

2.5.3. Cronograma da Série de Acesso

- 05/04 a partir das 17h: W1, W2, W3 e W4
- 06/04 a partir das 17h: L1 e L2
- 07/04 a partir das 17h: W5 e W6
- 08/04 a partir das 17h: L3 e L4

2.5.4. Cronograma da Fase de Grupos da Segunda Etapa

- Rodada 1: 14/05 e 15/05 às 17h
- Rodada 2: 21/05 e 22/05 às 17h
- Rodada 3: 28/05 e 29/05 às 17h
- Rodada 4: 04/06 e 05/06 às 17h
- Rodada 5: 11/06 e 12/06 às 17h

2.5.5. Cronograma da Fase Eliminatória da Segunda Etapa

- 21/06 a partir das 13h: W1 (Md3), W2 (Md3)
- 22/06 a partir das 13h: W3 (Md3), W4 (Md3)
- 23/06 a partir das 13h: L1 (Md3), L2 (Md3), L3 (Md3)
- 24/06 a partir das 13h: W5 (Md5)
- 25/06 a partir das 13h: L4 (Md5)
- 26/06 a partir das 13h: GF (Md5)

3. Elegibilidade de Participação

3.1. Elegibilidade de Equipes

Equipes devem se comprometer a atender especialmente os seguintes critérios de elegibilidade antes de qualquer participação em um evento Challengers além dos já impostos nestas Regras. Os critérios são:

- Entidades administrativas, sejam Organizações ou Equipes Independentes, devem possuir Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica (CNPJ) ou equivalente caso residam em outra região. **Pagamentos internacionais de premiações para Organizações que não tenham CNPJ, estarão sujeitos a dedução de impostos.**
- A Equipe se compromete a participar de todas as etapas/partidas enquanto durar a competição, estando sujeita a punições e/ou desclassificação caso não participe;
- A participação nas Etapas da Temporada está condicionada à assinatura do Contrato de Participação, documento que rege as condições comerciais e o relacionamento entre a Riot Games e as organizações controladoras de equipes.
- O nome oficial a ser utilizado pela equipe, bem como o logotipo que será divulgado durante a Temporada, deverá ser previamente informado e ter sido aprovado pelos Oficiais da Temporada.
- Exceto pelas Qualificatórias Abertas, Qualificatórias Fechadas e Série de Acesso, todas as Partidas serão jogadas presencialmente, salvo indicação contrária do Organizador do Torneio. É de responsabilidade das Equipes o planejamento e a execução logística para atender esse requisito. Os custos logísticos são de responsabilidade das Equipes.

3.2. Elegibilidade de Atletas

Para ser elegível a competir no VCTBR, os atletas (jogadores e treinadores) deverão atender os critérios de elegibilidade dispostos na Seção 2 da Política Global assim como os seguintes:

- Nenhum atleta será considerado elegível para participar de uma Partida pertencente a um evento Challengers antes de ter 16 anos completos.
- Todo jogador e treinador participante deverá estar regularmente vinculado a uma Equipe participante do VCTBR. Documentos comprobatórios deverão ser apresentados aos Oficiais da Temporada quando requisitados.
- Todos os jogadores e treinadores devem assinar a Declaração de Elegibilidade e Termo de Liberação. Qualquer jogador ou treinador que não assinar esse documento com até 24h de antecedência para o início da Etapa em que participar, será considerado inelegível.
- Todos os atletas devem possuir passaporte. O documento deve ser válido, no mínimo, até o dia 31 de julho de 2023.

Os documentos citados acima deverão ser apresentados aos Oficiais do Torneio quando requisitados e nos prazos definidos pelos Oficiais do Torneio em cada caso.

4. Formação

4.1. Formação Inicial

Para cada Partida que acontecer em uma Etapa, a Equipe deve designar cinco (5) Iniciais que irão constituir a “**Formação Inicial**”.

Equipes devem enviar a Formação Inicial da sua primeira Partida do dia (dentre os jogadores registrados) para o Organizador do Torneio de acordo com a Seção 3.4 da Política Global, seguindo:

- Formações Iniciais para uma Partida devem ser submetidas não mais tarde do que 10:00 pm horário local do dia anterior em que a Equipe jogar, ou após a última Partida do dia ser finalizada, dependendo do que ocorrer por último.

Ao fim do tempo limite, as formações são consideradas públicas.

4.2. Janela de Transferências

A Janela de Transferências é o período em que as Equipes que vierem a participar do VCTBR devem registrar seus jogadores, reservas e treinadores.

As Equipes deverão inscrever obrigatoriamente no mínimo 5 jogadores e 1 treinador nos períodos designados nestas Regras. Equipes podem inscrever até 8 jogadores (5

iniciais e 3 reservas). Após esses prazos de Janelas de Transferências, as Equipes poderão apenas fazer alterações na formação entre os jogadores já inscritos até a vigência de uma nova Janela de Transferências.

Assim como disposto no Item 3.5 da Política Global, qualquer alteração de formação dentro de uma Janela de Transferências é permitida.

Fora de uma Janela de Transferências, mudanças não serão permitidas salvo indicação contrária dos Oficiais do Torneio em situações emergenciais, como disposto no Item 3.5.2 da Política Global. Um Jogador que competir como Inicial em uma Equipe na fase anterior, não pode ser inscrito por outra Equipe na fase seguinte em casos emergenciais.

Após a data limite para envio de formação das Equipes, o Organizador do Torneio poderá tornar públicas essas informações a qualquer momento, sem aviso prévio, incluindo nomes, fotos e quaisquer outros dados sobre os integrantes de uma Equipe.

4.2.1. Da Primeira Etapa

Todas as Equipes que pretendem competir na Qualificatória Aberta 1 e Qualificatória Fechada 1 da Primeira Etapa devem inscrever os Membros da Equipe até **12/01 às 17h**. As Equipes devem inscrever seus jogadores e treinador pela plataforma da Gamers Club e devem manter a formação até o fim da Qualificatória Fechada 1.

Todas as Equipes que pretendem competir na Qualificatória Aberta 2 e Qualificatória Fechada 2 devem inscrever os Membros da Equipe até **19/01 às 17h**. As Equipes devem inscrever seus jogadores e treinador pela plataforma da Gamers Club e devem manter a formação até o fim da Qualificatória Fechada 2.

As Equipes da Fase de Grupos da Primeira Etapa devem inscrever seus jogadores e treinador até **31/01 às 23h59m**. Equipes classificadas através de uma Qualificatória Fechada, devem manter ao menos três jogadores da formação inicial, ou seja, até dois jogadores podem ser removidos da Equipe.

4.2.2. Da Segunda Etapa

Todas as Equipes que pretendem competir na Qualificatória Aberta 1 e Qualificatória Aberta 2 da Segunda Etapa devem inscrever os Membros da

Equipe até o fim do período de inscrições na plataforma da Gamers Club. As Equipes devem inscrever seus jogadores e treinadores pela plataforma da Gamers Club e terão de manter seus jogadores e treinadores inscritos até o fim da Qualificatória Final da Segunda Etapa.

As Equipes participantes da Série de Acesso devem manter ao menos três jogadores da formação inicial, seja uma Equipe que veio da Qualificatória Final da Segunda Etapa ou da Fase de Grupos da Primeira Etapa. As Equipes devem enviar qualquer alteração de Membros da Equipe para o Organizador do Torneio até **01/04 às 14h**.

As Equipes classificadas para a Fase de Grupos da Segunda Etapa devem informar mudanças de jogadores e treinadores até **27/04 às 23h59m**. Equipes provenientes da Série de Acesso poderão alterar jogadores assim como as Equipes provenientes da Fase Eliminatória da Primeira Etapa, mantendo ao menos três jogadores da formação inicial. As Equipes terão de manter todos seus jogadores e treinadores inscritos da Semana 3 da Fase de Grupos até o fim do Masters 2.

4.2.3. Novas Inscrições - Fase de Grupos

Equipes podem modificar suas formações, ainda considerando o número máximo de duas mudanças de Jogadores Iniciais, até o fim da Rodada 3 da Fase de Grupos de cada Etapa. Após esse período, Equipes não poderão mais realizar alterações na formação até o final do Masters da respectiva Etapa.

Novos pedidos de inscrições serão avaliados às quintas e sextas-feiras, para tanto, pedidos de inscrições depois da Janela de Transferências deverão ser enviados até às 23h59 (horário de Brasília) da quarta-feira de cada semana. Pedidos enviados após esse prazo só serão analisados na semana seguinte e conseqüentemente o Jogador só poderá atuar depois que sua inscrição for efetivada pelo Oficiais do Torneio. As Equipes serão informadas caso, a critério dos Oficiais do Torneio, esses prazos precisem ser alterados.

4.2.4. Novas Inscrições - Qualificatória Final e Série de Acesso

Novas inscrições de atletas (jogadores e treinadores) poderão ocorrer entre fases, mas nunca durante uma competição (exceto durante a Fase de

Grupos, conforme item 4.2.3), respeitando as políticas de Direito de Uso da Vaga e de Não Aliciamento, dispostas nestas Regras e na Política Global.

4.2.5. Atletas inscritos por outras Equipes

Jogadores e Treinadores que tenham sido inscritos por uma Equipe em qualquer Etapa poderão ser inscritos por outra Equipe, desde que eles sejam oficialmente dispensados da Equipe anterior e só após a oficialização da dispensa, eles poderão ser inscritos por uma nova Equipe, respeitando as regras de Direito de Uso da Vaga disposta no item 15 deste regulamento.

4.3. Políticas Restritivas de Formação Inter-regional

Equipes devem ter ao menos três jogadores em sua Formação Inicial que sejam Residentes brasileiros conforme a Seção 2 da Política Global.

4.4. Substituições Emergenciais

Em situações emergenciais durante uma Partida, qualquer Equipe terá até dez minutos para acionar um substituto. Se a substituição não for possível, será considerado desistência por parte da Equipe. Oficiais do Torneio irão determinar se um incidente se qualifica como emergencial. Qualquer substituto deve ser da formação da Equipe.

4.4.1. Treinadores em Substituição Emergencial

O Treinador de uma Equipe pode servir como substituto tanto em Partidas das Qualificatórias Abertas ou Fechadas e ao decorrer das Etapas, mas apenas em uma situação que se enquadre como emergencial, conforme critério dos Oficiais do Torneio. O Treinador ainda deve se enquadrar em todos os critérios de elegibilidade impostos aos jogadores nestas Regras, como restrição de ranque e residência para que então esse tipo de substituição seja permitida. Caso o Treinador não se enquadre nos critérios informados acima, a equipe deverá inscrever obrigatoriamente um jogador substituto.

4.4.2. Substituição Emergencial de Treinadores

Se o Treinador não puder estar em uma Partida por conta de alguma emergência (a critérios dos Oficiais do Torneio), um representante da Organização, aprovado pelos Oficiais do Torneio, deverá assumir a posição de Treinador. Se um treinador

não estiver presente no local, a Equipe poderá ser penalizada. Mesmo com um treinador interino, a Equipe poderá ser penalizada.

4.5. Substituições e/ou Inscrições Extraordinárias

Em casos especiais, substituições e/ou inscrições extraordinárias podem ser autorizadas ou impostas pelos Oficiais do Torneio. 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 do Torneio.

Fora de uma Janela de Transferências, mudanças não serão permitidas salvo indicação contrária dos Oficiais do Torneio em situações emergenciais, como disposto no Item 3.5.2 da Política Global. Um Jogador que competir como Inicial em uma Equipe na fase anterior, não pode ser inscrito por outra Equipe na fase seguinte em casos emergenciais.

4.6. Treinadores

Equipes podem ter um treinador. Se uma Equipe tiver um treinador, então esse treinador deve estar presente para toda Partida em que a Equipe competir. Para torneios presenciais que são parte de um evento Challengers, pelo menos um treinador deve estar no local durante uma Partida. Para torneios online que são parte de um evento Challengers, apenas um treinador pode estar conectado num sistema de comunicação com os jogadores e será permitido se comunicar durante a seleção de Agentes e Mapas para cada Partida, Pausas Táticas e entre Mapas (se aplicável). Os treinadores são permitidos estar na Área da Partida apenas durante a seleção de Agentes e seleção de Mapa, Pausas Táticas, e entre Mapas. Para competições online, qualquer canal de comunicação em que os jogadores estiverem, será considerado como parte da Área da Partida.

5. Periféricos e Equipamentos

5.1. Periféricos do Jogador ou Equipe

5.1.1. Periféricos Permitidos do Jogador ou Equipe

Em torneios presenciais parte de um evento Challengers, jogadores são permitidos trazer as seguintes categorias de periféricos, que são dos próprios jogadores ou suas organizações, para a Área da Partida (conforme abaixo) e que podem ser usados como: (1) teclados, (2) mouses e bungees, (3) mousepads.

Jogadores não podem trazer e nem utilizar headsets e/ou microfones que não são disponibilizados pelos Oficiais do Torneio.

5.1.2. Aprovação para Uso dos Periféricos dos jogadores ou Organizações

Todos os periféricos dos jogadores ou Organizações usados em eventos presenciais podem ser submetidos com antecedência para aprovação, conforme critério dos Oficiais do Torneio. Os equipamentos aprovados irão permanecer no local com os Oficiais e apenas serão acessíveis antes da Partida ou no momento que for aprovado pelo Juiz (conforme abaixo). Os equipamentos reprovados ou suspeitos pelos Oficiais do Torneio que possam ser considerados injustos, não serão permitidos o uso, e será exigido que o jogador utilize o periférico disponibilizado pelo Organizador do Torneio. Conforme julgamento dos Oficiais do Torneio, é possível a proibição de qualquer peça de periféricos que possa ser um risco à segurança ou à eficiência e efetividade do evento. Nenhum equipamento dos jogadores ou Organizações podem ser trazidos para a Área da Partida que se assemelham ou expõem nenhum nome, forma ou logo de uma empresa ou marca que seja concorrente da Riot Games ou VALORANT. Os Oficiais do Torneio têm o direito de requisitar que um Jogador cubra a logo ou marca durante o evento.

5.2. Equipamentos Disponibilizados

O Organizador do Torneio irá prover, e os jogadores irão utilizar exclusivamente os equipamentos conforme as seguintes categorias para eventos Challengers presenciais: (1) PC e monitor, (2) headsets e/ou earbuds e/ou microfones e (3) mesas e cadeiras. Todo equipamento fornecido pelo Organizador do Torneio será escolhido e determinado conforme critérios do próprio Organizador do Torneio. Modificações não autorizadas de equipamentos fornecidos ou o uso de hardware, software ou qualquer outro equipamento que não é disponibilizado ou aprovado pelos Oficiais do Torneio, será considerado como trapaça. Os jogadores devem devolver todo o equipamento que foi fornecido pelo Organizador do Torneio quando um evento presencial for finalizado ou quando solicitado.

5.3. Troca de Equipamento Disponibilizado

Se equipamentos apresentarem ou levantarem suspeitas de problemas técnicos em um evento presencial, a Equipe ou Oficial do Torneio podem solicitar análise técnica da situação. Um técnico designado pelo Oficial do Torneio irá diagnosticar e resolver

problemas conforme necessário. Técnicos podem criteriosamente solicitar que os Oficiais do Torneio solicitem a troca de qualquer equipamento. O Organizador do Torneio pode decidir a troca de equipamentos em qualquer momento. Se o Jogador desejar a troca de um periférico que apresente problemas para outro que seja seu próprio, o periférico em questão deve ter sido aprovado previamente pelos Oficiais do Torneio; caso contrário um periférico reserva será fornecido pelos Oficiais do Torneio.

5.4. Uso de Programas

Em eventos presenciais, jogadores são proibidos de instalar programas e devem usar apenas programas instalados pelo Organizador do Torneio. Isso inclui computadores de áreas de aquecimento. Se um jogador deseja instalar um programa em um computador de aquecimento, deve solicitar primeiro autorização do Oficial do Torneio.

5.4.1. Canal de Voz

Será disponibilizado um sistema de comunicação nativo pelo Organizador do Torneio. O uso de programas de comunicação de terceiros (por exemplo, Discord) não são permitidos nem em eventos presenciais ou em eventos online, salvo liberação dos Oficiais do Torneio. Os Oficiais do Torneio irão monitorar a comunicação de uma Equipe.

5.4.2. Redes Sociais e Comunicação

É proibido o uso de equipamentos fornecidos pelo Organizador do Torneio para acessar qualquer tipo de rede social ou sites de comunicação. Isso inclui, mas não se limita a, Facebook, Twitter, fóruns e email.

5.4.3. Periféricos Não Essenciais

É proibido em qualquer circunstância conectar equipamentos não essenciais, como celulares ou dispositivos de armazenamento externo em computadores fornecidos pelo Organizador do Torneio.

5.4.4. Programas Nativos

Jogadores podem usar os programas nativos como MS Paint e Notepad antes das Partidas. As seguintes restrições se aplicam:

- Qualquer conteúdo criado pelos jogadores em programas nativos se enquadram nos mesmos padrões de conduta definidos na Seção 7 da Política Global.

- Qualquer propaganda ou menção de Equipes, patrocinadores, e marcas são proibidas em programas nativos, incluindo exposição de marcas pessoais e redes sociais ou contas de comunicação.
- Anotações estratégicas criadas em programas nativos devem ser deletadas antes do início de uma Partida.
- Qualquer pausa que os Oficiais do Torneio considerarem como consequência direta ou indireta do uso de programas nativos, serão consideradas ilegítimas e penalidades podem ser aplicadas. Os Oficiais do Torneio não irão oferecer reinício de rounds ou remakes (como descrito na Seção 8 da Política Global) para problemas que ocorrerem por conta do uso de programas nativos. Para melhor entendimento, o ato de intercalar aplicações para acessar programas nativos também é considerado como utilização de programas nativos.

Oficiais do Torneio podem penalizar jogadores por violar essas restrições e também podem proibir jogadores de acessar programas nativos em caso de abuso.

5.5. Restrições de Áudio

Jogadores devem manter os níveis de volume acima da configuração mínima. Oficiais do Torneio podem requerer que os jogadores aumentem o volume caso julguem necessário. Headphones devem ser colocados sobre as orelhas dos jogadores e devem ficar por toda a Partida. Jogadores não são permitidos em obstruir de nenhuma maneira os headphones, exceto por itens religiosos ou aparelhos de acessibilidade (por exemplo, hijab, turbante, kipá e aparelhos auditivos). A definição de qualquer item que se caracterize como exceção por ser religioso ou médico, será dos Oficiais do Torneio.

5.6. Requisitos de Sistema

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

5.7. Adulteração de Equipamentos

Em eventos presenciais, jogadores não podem tocar ou interagir com o equipamento de outro jogador depois que uma Partida começar. Os jogadores que necessitem de assistência com seus equipamentos, devem solicitar tal assistência para o Organizador do Torneio.

6. Local, Área da Competição e Calendário

6.1. Locais de Acesso

Em eventos presenciais, o acesso das Organizações para Partidas oficiais se limita à membros das próprias organizações. O acesso de outros é apenas possível se previamente permitido pela Riot ou pelo Organizador do Torneio.

6.2. Inspeção de Saúde

Caberá à Equipe assegurar-se que todos os seus profissionais que compareçam a Partidas presenciais estão aptos e não apresentem sintomas que sejam associados com COVID-19. Em eventos presenciais, cada membro de uma Organização deve comprovar sua identidade para os Oficiais do Torneio antes de adentrar o local das Partidas oficiais. Os Oficiais do Torneio têm o direito de (antes de permitir a entrada de qualquer membro de uma organização ou qualquer outra pessoa) checar a temperatura de indivíduos para verificação de seu estado de saúde, podendo, ainda, ser exigida a apresentação de comprovante de vacinação com esquema vacinal completo para que seja admitida a entrada de quaisquer membros de Organização nas instalações do evento (conforme autoriza o Decreto no. 60.488/2021 da Prefeitura de São Paulo). Se em qualquer momento antes ou durante uma Partida, o Oficial do Torneio determinar, ao seu critério e com base em padrões razoáveis, que um indivíduo apresenta sintomas que sejam associados com COVID-19 e não deve permanecer ou acessar o local, esse indivíduo poderá ter sua entrada negada e/ou será exigido que deixe o local imediatamente. Se requerido por lei que qualquer medida ou inspeção de saúde adicional seja efetuada, por motivos de higienização ou de segurança pública, os Oficiais do Torneio possuem a autoridade de implementar esses

procedimentos, e todos os membros de uma Organização devem cooperar com a implementação destes. Estes procedimentos podem incluir e condicionar a participação de cada membro de uma Organização ou à Partida ao resultado não-reagente para COVID-19 de testes RT-PCR, RT-LAMP ou Antígeno de resultado imediato. Membros da organização que apresentem diagnóstico positivo ou que estejam com qualquer sintoma compatível com COVID-19 não poderão entrar em qualquer evento, mesmo mediante apresentação de certificado de vacinação com esquema vacinal completo. Caso seja negada a entrada ou ocorra a remoção de um Jogador ou Treinador da Equipe, pelos motivos aqui indicado, caberá exclusivamente à Equipe garantir que existe no local profissionais reservas aptos e imediatamente disponíveis para participar da Partida. Na ausência do mínimo de profissionais titulares tidos como necessários para participação da Equipe no Torneio, serão aplicáveis as regras cabíveis a esse cenário.

6.3. Área da Partida

A “**Área da Partida**” é o espaço em os jogadores acessam para disputar suas Partidas tanto em eventos presenciais quanto em eventos online. Durante uma Partida, é permitido que apenas jogadores acessem a Área da Partida.

6.3.1. Membros de Organizações

Membros podem estar na Área da Partida durante a preparação de uma Partida, mas devem sair antes da seleção de Agentes, e não podem retornar até o final da Partida.

6.3.2. Acesso do Treinador

Treinadores de Equipes participantes terão acesso à Área da Partida e poderão se comunicar com a sua Equipe durante o processo de escolha/veto de Mapas. Além de ter acesso à sala de Partidas online. Nenhum outro membro da Organização de uma Equipe poderá ter acesso à Área da Partida durante esse tempo sem a permissão dos Oficiais do Torneio.

6.3.3. Dispositivos Wireless

Dispositivos wireless, incluindo celulares, tablets, e smartwatches não são permitidos na Área da Partida enquanto os jogadores estão envolvidos numa Partida, incluindo seleção/veto de Mapas, pausas, remakes, e entre Mapas de

uma Partida. Oficiais do Torneio irão coletar esses dispositivos dos jogadores na Área da Partida e retorná-los ao fim da mesma.

6.3.4. Restrições de Comidas e Bebidas

Nenhuma comida é permitida na Área da Partida. Bebidas são permitidas na Área da Partida apenas em recipientes providos pela Riot. Oficiais do Torneio irão disponibilizar esses recipientes conforme solicitado.

7. Processo da Partida

7.1. Mudanças de Cronograma

Oficiais do Torneio podem reorganizar conforme acharem necessário as datas e ordem das Partidas. Caso alguma mudança do tipo ocorra, as Equipes serão notificadas assim que possível.

7.2. Chegada ao Local

Jogadores que estiverem participando de um evento presencial que integra um evento Challengers, devem chegar ao local não mais tarde que o tempo especificado pelos Oficiais do Torneio. Para Partidas online, jogadores devem acessar a Sala da Partida não mais tarde do que o especificado pelos Oficiais do Torneio.

7.3. Papel dos Juízes

7.3.1. Árbitro Principal

O "**Árbitro Principal**" é o Oficial do Torneio que é responsável pelas decisões relacionadas a, problemas, dúvidas e situações que podem acontecer antes, durante e depois de uma Partida.

- Checar a formação de uma Equipe antes do início de uma Partida.
- Checar e monitorar os periféricos dos jogadores e Área da Partida.
- Anunciar o começo de uma Partida.
- Ordenar a pausa/resumo de um Round.
- Aplicar sanções e medidas disciplinares em resposta a violações de regras durante uma Partida.

- Fazer determinações baseadas no Regulamento Oficial e Política Global.
- Confirmar o final de uma Partida e seus resultados.

7.3.2. Responsabilidades do Juiz

"Juizes" são Oficiais do Torneio que trabalham em função do Organizador do Torneio e são sujeitos a direção e supervisão do Árbitro Principal. Juizes são responsáveis por:

- Permitir ou negar acesso à Área da Partida.
- Executar os protocolos de segurança passados pelo Árbitro Principal e outros Oficiais do Torneio, e/ou de acordo com este Regulamento ou a Política Global.
- Administrar o checklist dos jogadores e reforçar este Regulamento e a Política Global, incluindo conscientizar jogadores de suas ações.
- Se comunicar com os jogadores sobre quaisquer problemas pertinentes, dentro e fora do jogo.
- Ao ser questionado, explicar quaisquer bugs e exploits.

7.3.3. Finalidade do Julgamento

Todas as decisões de acordo com a interpretação dessas regras, elegibilidade de jogadores, cronograma, execução do evento e penalidades, são apenas do Árbitro Principal, que são finais. As decisões de acordo com este Regulamento não podem ser contestadas e não darão razão para ações legais.

7.4. Patches Competitivos

As Partidas serão jogadas na versão do patch designada pelos Oficiais do Torneio.

7.4.1. Novos Agentes

Novos agentes serão automaticamente proibidos por duas semanas contando do dia que forem lançados no servidor público. *Exemplo:* Agente A foi lançado no dia 5 de Fevereiro, então o Agente A será elegível para uso em Partidas a partir de 19 de Fevereiro.

7.4.2. Novos Mapas

Novos Mapas serão automaticamente proibidos por quatro semanas contando do dia que forem lançados no servidor público. *Exemplo:* Mapa A foi lançado no dia

5 de Fevereiro, então o Mapa A será elegível para uso em Partidas a partir de 5 de Março.

7.4.3. Restrições Adicionais

Restrições Adicionais (por exemplo, proibir o uso de alguma arma) podem ser implementadas pelos representantes da Riot em qualquer momento antes ou durante uma Partida se houver conhecimento de bugs em itens, Agentes, skins ou habilidades.

7.5. Procedimentos de Pré-Partida

7.5.1. Conta dos jogadores

Jogadores irão utilizar suas próprias contas para competir em Qualificatórias Abertas e Fechadas.

Para a Primeira Etapa, será disponibilizado contas para o Servidor de Torneio. É de responsabilidade do jogador configurar a sua conta de acordo com sua preferência. O Nickname e o RIOT ID da conta devem ser aprovados pelos Oficiais do Torneio e não podem ser alterados durante o torneio.

7.5.2. Tempo de Preparação

Em eventos presenciais, jogadores terão blocos de tempo antes de suas Partidas para garantir que estão completamente preparados. Oficiais do Torneio irão informar os jogadores e Organizações do tempo de preparação conforme o cronograma. Oficiais do Torneio podem mudar o cronograma a qualquer momento. O tempo de preparação tem início no momento que os jogadores entrarem na Área da Partida, e não é permitida a saída do local sem a permissão dos Oficiais do Torneio ou Juízes que também devem acompanhar o indivíduo. As seguintes ações se enquadram no tempo de preparação:

- Assegurar a qualidade de todo equipamento fornecido pela Riot;
- Conectar e calibrar periféricos;
- Assegurar a funcionalidade do sistema de comunicação;
- Selecionar skins;
- Ajustar as configurações do jogo;
- Tempo limitado de aquecimento.

7.5.3. Falha Técnica de Equipamento

Se um jogador encontrar qualquer problema em algum equipamento durante o tempo de preparação, o jogador deve notificar um Juiz ou Oficial do Torneio imediatamente.

7.5.4. Garantias do Início da Partida

É esperado que os jogadores resolvam quaisquer problemas durante o tempo de preparação disponibilizado e que a Partida começará no horário programado. Penalidades por conta de atrasos podem ser aplicadas a critério dos Oficiais do Torneio.

7.5.5. Jogadores Prontos

Para eventos presenciais, não menos do que cinco minutos antes do horário programado para o início da Partida, um Juiz irá confirmar com cada jogador se a preparação está completa. Assim que todos os dez jogadores em uma Partida confirmarem o término de suas preparações, não poderão mais entrar em aquecimento.

7.5.6. Sala da Partida

Em qualquer outro caso que não seja em Qualificatórias Abertas e Fechadas, todas as Partidas que são parte de um evento Challengers serão jogadas em salas operadas pelo Organizador do Torneio. Oficiais do Torneio irão decidir como as salas oficiais serão criadas.

7.5.7. Partidas Online

Para Partidas online que são parte de um evento Challengers, é esperado que jogadores tenham completado suas preparações, como descrito na Seção 7.5.2, e confirmar estarem prontos até o tempo especificado pelos Oficiais do Torneio. Jogadores são responsáveis em assegurar a qualidade de seus equipamentos, incluindo a funcionalidade completa de seu computador e periféricos, conexão de internet, proteção DDOS e energia. Problemas relacionados à equipamentos não são razões aceitáveis para justificar atrasos ou pausas além do tempo disponibilizado.

7.5.8. Obrigações de Pré-Partida

Jogadores serão informados de quaisquer obrigações de pré-Partida, incluindo, mas não se limitando a, participar de eventos de mídia, entrevistas ou discussões futuras relacionadas à qualquer Partida.

7.5.9. Conteúdos da Liga

As Equipes concordam em participar de entrevistas, coletivas de imprensa, sessões de fotos e/ou vídeos e outros eventos de mídia necessários para a promoção de uma competição oficial, desde que não interfira indevidamente na preparação e/ou participação da própria Equipe. Os Oficiais do Torneio têm o direito de desclassificar qualquer jogador ou Equipe que deixar de comparecer e participar de qualquer conteúdo programado.

7.6. Preparação da Partida

7.6.1. Configuração da Sala

A sala oficial da Partida será configurada como “Modo Torneio” e “Prorrogação: Vença Por Dois” ligados.

7.6.2. Seleção do Servidor

Antes de cada Partida, o Oficial do Torneio irá selecionar o servidor disponível que seja mais compatível com a localização das Equipes.

7.6.3. Início do Processo de Seleção de Mapas

Assim que todas as Equipes estiverem prontas para a execução do processo de veto e seleção de Mapas, um Juiz ou Oficial do Torneio dará início ao processo. Sob nenhuma hipótese um Mapa será jogado duas vezes em uma única Partida a não ser que todos os outros Mapas disponíveis forem jogados. Para as Partidas do dia, o processo de seleção de Mapas será iniciado no momento programado pelo Oficial do Torneio.

7.6.4. Mapas Disponíveis

Os Mapas disponíveis são, Ascent, Bind, Breeze, Fracture, Haven, Split, e Icebox. Quaisquer Mapas adicionais lançados no servidor público serão elegíveis para competição de acordo com a seção 7.4.2.

7.6.5. Seleção de Mapas para Partidas Melhor de Três

A Equipe que tiver o melhor seed pré-determinado tem a vantagem, ou seja, decide se é Time A ou Time B. Se o torneio em questão não tiver seeds pré-determinados, a Equipe que terá o melhor seed será definida aleatoriamente. O Time A inicia o processo de seleção vetando o primeiro Mapa de acordo com os seguintes procedimentos:

- 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 lado inicial para o segundo Mapa;
- Time A veta um Mapa;
- Time B veta um Mapa;
- Time A escolhe o lado para o Mapa restante.

Especificamente para a Fase Eliminatória, os seguintes critérios serão considerados para seleção de mapas em partidas Md3:

O seed pré-determinado de uma equipe para a definição de poder de escolha será considerado de acordo com o seguinte critério:

- Ser um confronto da Chave Superior entre Equipes que conseguiram colocações finais distintas em seus respectivos grupos na Fase de Grupos (W1, W2, W3 e W4).

O poder de escolha em um confronto será determinado com base na performance de uma Equipe durante a Fase Eliminatória de acordo com o seguinte critério:

- Caso uma Partida seja entre uma Equipe que já estava na Chave Inferior contra uma Equipe que acabou de cair da Chave Superior, a Equipe que acabou de cair terá o poder de escolha de ser Time A ou Time B (L1, L2 e L4).

O poder de escolha em um confronto será determinado aleatoriamente de acordo com o seguinte critério:

- Ser um confronto da Chave Superior entre Equipes que conseguiram colocações finais iguais em seus respectivos grupos na Fase de Grupos.
- Semifinal da Chave Inferior (L3).

7.6.6. Seleção de Mapas para Partidas Melhor de Cinco

A Equipe que tiver o melhor seed pré-determinado tem a vantagem, ou seja, decide se é Time A ou Time B. Se o torneio em questão não tiver seeds pré-determinados, a Equipe que terá o melhor seed será definida aleatoriamente. O Time A inicia o processo de seleção vetando o primeiro Mapa de acordo com os seguintes procedimentos:

- 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.

7.6.7. Seleção de Mapas para a Grande Final

Para a Grande Final da Fase Eliminatória de cada Etapa, a equipe vencedora da final da Chave Superior deverá escolher se será o Time A ou Time B. O Time A inicia o processo de seleção vetando o primeiro Mapa de acordo com os seguintes procedimentos:

- Time A 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 o lado inicial do segundo Mapa;
- Time A escolhe o terceiro Mapa;
- Time B escolhe o lado inicial do terceiro Mapa;
- Time B escolhe o quarto Mapa;

- Time A escolhe o lado inicial do quarto Mapa;
- Time A escolhe o quinto Mapa;
- Time B escolhe o lado inicial no quinto Mapa.

7.6.8. Início do Processo de Seleção de Agentes

Assim que a seleção de Agentes começar, ambas Equipes terão 85 segundos para escolher simultaneamente seus agentes. Caso uma ou mais jogadores selecionem um agente de forma equivocada, a troca não será permitida. Permitiremos a troca de agente apenas em casos de problemas técnicos que possam ser comprovados.

7.6.9. Início do Mapa após Seleção de Agentes

Um Mapa se inicia logo após a seleção de Agentes ser finalizada, salvo indicação contrária de um Oficial do Torneio. Neste momento, jogadores devem remover qualquer anotação ou material impresso da Área da Partida, incluindo anotações escritas pela Equipe. Jogadores não são permitidos em nenhum momento sair do Mapa entre a seleção de Agentes e o carregamento do próprio Mapa.

7.6.10. Controlando Início da Partida

No evento de um erro durante o início de uma Partida, um Oficial do Torneio pode iniciar uma Partida de maneira controlada. Todos os jogadores devem selecionar os mesmos agentes de acordo com o processo de escolha anterior.

7.6.11. Problemas no Carregamento do Cliente

Caso o jogo dê erro, desconecte ou qualquer outra falha ocorra que interrompa o carregamento do Mapa e impeça o acesso dos jogadores no início da Partida, a Partida deve ser imediatamente pausada até que todos os dez jogadores se conectem ao Mapa.

7.6.12. Restrições de Jogabilidade

Restrições podem ser definidas em qualquer momento antes ou durante um Mapa a critério dos Oficiais do Torneio, incluindo, mas não se limitando a, bugs conhecidos ou suspeitos com qualquer agente, skins ou Mapas ou qualquer elemento pertinente à Partida.

7.6.13. Substituições entre Mapas

Para Partidas que envolvam mais de um Mapa (por exemplo, melhores de três ou melhores de cinco), uma Equipe pode substituir os então Iniciais com reservas entre Mapas, considerando que a Equipe informe os oponentes e receba aprovação dos juízes da alteração em até cinco minutos depois da conclusão do Mapa anterior.

8. Especificidades das Qualificatórias Abertas e Fechadas

8.1. Comunicação Oficial

A comunicação oficial com os Oficiais do Torneio com os participantes será realizada através do Discord oficial do VALORANT Challengers Brazil. Para acessar o Discord [clique aqui](#).

Utilizaremos o Discord para comunicarmos informações importantes e também para gerir o andamento das Qualificatórias Abertas e Fechadas. É imprescindível que todas as Equipes participantes tenham pelo menos um representante no Discord, pois será o único meio de contato com os Oficiais do Torneio.

8.2. Comunicação com os Oficiais do Torneio

Para contactar os Oficiais, basta acessar o Discord e solicitar ajuda no canal #suporte. Este canal é específico para resolução de problemas e sanar dúvidas do campeonato.

8.3. Comunicação entre Participantes

A comunicação entre Equipes participantes poderá ser realizada conforme a preferência das próprias Equipes, seja por chat do jogo ou pelo Discord. Caso as Equipes de uma Partida não entrem em acordo por onde realizar a comunicação, ela deverá ser feita através do Discord oficial do torneio.

8.4. Transmissão das Partidas

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;

8.4.1. 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.

8.4.2. Retransmissão de Partidas

A fim de promover maior acessibilidade para aqueles que desejam transmitir as Partidas de uma Qualificatória, seja ela Aberta ou Fechada, serão disponibilizados links de transmissão que podem ser usados para retransmissão por parte de qualquer indivíduo ou organização. Quais Partidas serão escolhidas para transmissão será conforme critério dos Oficiais do Torneio.

Apenas o último dia das Qualificatórias Abertas e o único dia das Qualificatórias Fechadas de cada Etapa serão transmitidas.

8.4.3. Critérios para Transmissões e Retransmissões

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 Games.

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.

8.5. Contas do VALORANT

Todos os jogadores 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 um jogador, entre a Riot ID informada no cadastro da plataforma e a conta utilizada para participar de um campeonato, será analisado pelos Oficiais do Torneio. Os Oficiais do Torneio serão responsáveis por tomar a melhor decisão para preservar a integridade competitiva.

Se um jogador for considerado irregular pelos Oficiais do Torneio, serão consideradas duas diretrizes:

- Se for a primeira Partida da Equipe no campeonato, o jogador irregular será impedido de participar e o time tem a opção de prosseguir com 4 jogadores;
- Se o jogador irregular já tiver jogado ativamente em uma Partida, o time será desclassificado da competição.

Um jogador deve usar apenas uma única conta durante uma Qualificatória. Se dois jogadores com nomes de conta idênticos estiverem participando da mesma competição, os jogadores deverão trabalhar junto dos Oficiais do Torneio para encontrar uma solução. Se nenhuma solução puder ser encontrada, o nome da conta será rejeitado para ambos os jogadores e ambos deverão selecionar um novo nome de conta que esteja em conformidade com as diretrizes deste regulamento. O Organizador do Torneio se reserva do direito de negar ou revogar o uso de um nome de conta se, a seu exclusivo critério, o nome da conta não refletir as diretrizes deste regulamento.

8.6. Inscrição Realizada

Uma Organização poderá inscrever sua Equipe em umas Qualificatórias Aberta, porém caso a mesma já esteja classificada para uma Qualificatória Fechada, ela não poderá jogar a Qualificatória Aberta em questão, nem mesmo utilizando uma formação diferente.

8.7. Cadastro na Plataforma

Todas as Equipes podem ter de 5 a 7 jogadores inscritos na plataforma da Gamers Club, sendo 5 titulares, 1 reserva e um treinador . As Equipes que não estiverem com a formação completa (mínimo de 5 jogadores) até 1 hora antes do horário de início do campeonato, terão a inscrição cancelada.

Caso a Equipe tenha um Treinador, ele deve ser inscrito como reserva também na plataforma da Gamers Club, para que então possa acessar a sala da Partida e fazer uso apenas do slot para treinadores; Treinadores não podem usar os slots de espectadores. Um Treinador que não estiver inscrito na plataforma da Gamers Club, não poderá acessar a sala da Partida.

Equipes que queiram inscrever mais de uma reserva (limite de 3 reservas) deverão informar os Oficiais do Torneio através do Discord oficial antes do início de uma Qualificatória Aberta ou Fechada.

8.8. Adição de jogadores

Não serão permitidas adições de jogadores após o início de uma Qualificatória Aberta ou Fechada. Somente serão permitidas adições até 1 hora antes do início de cada Qualificatória, ou seja, antes da liberação da tabela dos jogos e quando o check-in é iniciado.

8.9. Verificação de Formação

É responsabilidade dos membros de cada Equipe verificar se os jogadores presentes na sala da Partida são os mesmos inscritos pela Equipe no torneio da plataforma Gamers Club.

A verificação e denúncia devem ocorrer antes do início das Partidas.

8.10. Check-in

8.10.1. Da Qualificatória Aberta

O processo de check-in para a classificatória começa às 17h e vai até às 17h50m de cada dia de evento e deve ser efetuada pelo Capitão da Equipe na plataforma da Gamers Club. Equipes que não efetuarem o check-in não poderão participar do torneio, exceto se comprovado como consequência de algum erro na plataforma.

8.10.2. 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 da classificatória.

O Organizador do Torneio não se responsabiliza por problemas que possam ocorrer com as Equipes ao tentarem confirmar a participação. Caso a Equipe detecte algum problema na funcionalidade da plataforma, a Equipe deverá imediatamente procurar os Oficiais do Torneio através do Discord e apresentar comprovações do problema.

8.11. Criação de Partida

Os capitães de cada Equipe serão os responsáveis por executar todo o fluxo de Partida na plataforma:

- Adicionar o capitão do time adversário na lista de amigos do VALORANT.
- Realizar os Vetos e Escolha dos Mapas na plataforma da Gamers Club. É importante que o Capitão da Equipe fique atento 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.
- Criar a Partida personalizada e configurá-la de acordo com as orientações da Seção 8.14.
- Convidar seus companheiros de Equipe para a sala da Partida personalizada criada.
- Convidar os jogadores e treinadores (se aplicável) da Equipe adversária para a Partida personalizada.
- Iniciar a Partida quando todos estiverem prontos na sala.

Ao torneio ser iniciado e a tabela das Partidas liberada na plataforma, todas as Equipes 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 o Capitão de cada Equipe deve seguir.

8.12. Envio de resultados

Ao final de cada jogo, o capitão de cada Equipe é responsável por enviar uma screenshot (foto) do resultado da Partida do confronto na plataforma da Gamers Club. É obrigatório que ambos os capitães enviem screenshot e reportem o resultado ao final da Partida.

A screenshot deverá ser nítida, com boa qualidade, para que todas as informações possam ser identificadas. Na screenshot deverá mostrar obrigatoriamente o placar com o número de rounds vencidos por cada Equipe, além dos jogadores que participaram da Partida.

8.13. Tabela de jogos

O sorteio dos confrontos (tabela de Partidas) e liberação das Partidas de uma Qualificatória ocorrem 5 minutos antes do início do mesmo, salvo em situações emergenciais.

8.14. Configuração da Partida

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;

8.15. Pausas nas Qualificatórias Abertas

Em caso de problemas técnicos, cada time poderá utilizar até 5 minutos de pausa por Partida. A pausa deve ser acionada somente no frezetime (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.

As duas Pausas Táticas disponíveis para cada Equipe, devem ser acionadas pelo sistema nativo do jogo e podem ser usadas no mesmo lado.

8.16. Prazo para Início da Partida

Se alguma Equipe não se apresentar por completo (5 jogadores), na sala da Partida, em até 10 minutos após o horário marcado para início da rodada, o mesmo perderá a Partida por W.O.

Para solicitar o W.O, a Equipe deverá enviar uma comprovação, 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, serão invalidadas e a Equipe desclassificada.

8.17. Jogadores por Partida

Não será permitido iniciar uma Partida com menos de 5 jogadores por Equipe, exceto em caso de jogador irregular.

Caso um jogador caia no decorrer da Partida e a Equipe fique com apenas 4 jogadores, será autorizado que continuem a Partida após o limite do tempo de pausa ser atingido, porém, caso a Equipe tenha menos de 4 jogadores para concluir a Partida, será declarado derrota para Equipe que estiver incompleta.

8.18. Início de Partida Irregular

Caso o dono da sala da Partida (lobby) inicie intencionalmente a Partida com menos de 5 jogadores de cada Equipe presentes e/ou com as configurações incorretas, deverá ser reportado imediatamente para os Oficiais do Torneio. O Organizador do Torneio analisará e, se julgar necessário, aplicará as devidas punições.

8.19. Problemas técnicos durante uma Partida

Se um ou mais jogadores de uma Equipe apresentarem problemas técnicos e forem desconectados durante o andamento da Partida, será permitido utilizar o recurso de pausa técnica.

Caso ultrapasse o tempo permitido de pausa, é necessário que a pausa seja retirada e a Partida prossiga, respeitando o limite mínimo de jogadores. Os jogadores poderão retornar normalmente no decorrer da Partida.

Caso essa desconexão ocorra antes do início da Partida, as Equipes terão 10 minutos para início da Partida.

8.20. Falhas no Servidor

Caso ocorram falhas nos servidores do jogo que impossibilitem o andamento de uma Partida, contate imediatamente um Oficial do Torneio.

8.21. Problemas Externos

A Riot e seus parceiros não se responsabilizam por qualquer tipo de problemas externos que possam afetar uma Equipe e/ou seus jogadores durante o andamento de uma Qualificatória. As Equipes e seus jogadores são responsáveis por seus equipamentos e conexões.

8.22. Remake de Partida

Um remake só poderá ser autorizado pelos Oficiais do Torneio, nas seguintes situações:

- A Partida ser 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;
- Algum jogador tiver problema no carregamento da Partida ou na escolha de agentes;
- Algum jogador tiver problema técnico no 1º round da Partida antes de algum jogador tomar qualquer tipo de dano.

Não será permitido remake por problemas técnicos dos jogadores se a Partida já estiver em andamento, exceto em casos de fair play de ambas Equipes.

É necessário solicitar a autorização dos Oficiais do Torneio para realizar o remake, mesmo que ele preencha os requisitos de remake citados acima, os Oficiais do Torneio podem negar a seu critério.

9. Resolução de Bugs e Exploits

9.1. Tipos de Bugs

Um bug é um erro, falha ou defeito no jogo que produz um resultado incorreto, desintencional ou inesperado. Há três classificações de Bugs - Impacto Mínimo, Impacto Máximo e Exploits. A classificação de bugs será comunicada através da Lista de Bugs que será compartilhada em cada patch.

9.1.1. Bugs de Impacto Mínimo

Um bug que não afeta a integridade competitiva de um Mapa. Isso significa que há procedimentos mitigáveis ou o impacto foi considerado insuficiente para um remake.

9.1.2. Bugs de Impacto Máximo

Um bug que impacta significativamente a capacidade de um Jogador de competir em um Mapa, altera algum status ou mecânica do jogo, e não há procedimentos mitigáveis. A determinação do nível de impacto será conforme critério dos Oficiais do Torneio.

9.1.3. Exploits

Um bug que tem o potencial de alterar significativamente a integridade competitiva de um Mapa e que provê vantagem competitiva indesejada. Como padrão, independentemente do impacto, o uso de exploits não é permitido e se constatado o uso, resultará em penalidade de acordo com o Índice de Penalidades.

9.2. Bugs Específicos de Agentes

9.2.1. Cypher

Todas as câmeras do Cypher que não podem ser destruídas ou que não podem ser vistas através texturas são consideradas exploits. Todas as câmeras devem ser destrutíveis e qualquer jogador de qualquer equipe deve ser capaz de visualizá-las. As câmeras do Cypher não podem ser colocadas fora dos limites de um mapa em qualquer momento. Um jogador não poderá alterar o propósito pretendido abusando de texturas, qualquer utilidade, ou armas para ganhar vantagem competitivamente. Todos os usos de uma câmera do Cypher para ganhar vantagem será considerada um exploit.

9.3. Análise de Penalidades

Ao analisar a penalidade apropriada, os Oficiais do Torneio devem considerar o Índice de Penalidades (penalidades aplicadas para a mesma situação ou semelhante), Tipo de Bug, Comunicados, Impacto e Intenção. As questões seguintes e análises devem ser consideradas pelos Oficiais do Torneio em cada categoria e aplicar as penalidades apropriadas.

9.3.1. Tipos de Bug

- O bug está na Lista de Bugs? Como o bug está classificado?
- Se o bug não está na Lista de Bugs, ele é similar a outro bug o suficiente para receber a mesma classificação?
- Se o bug não está na Lista de Bugs ou não é similar a outro bug, os Oficiais do Torneio devem usar outro critério para auxiliar qualquer ação.

9.3.2. Comunicados

- A Lista de Bugs foi compartilhada com as Equipes?
- A Lista de Bugs referente ao patch definido pelos Oficiais do Torneio para um evento Challengers foi compartilhada com as Equipes num período razoável para que as mesmas pudessem se informar e fazer os ajustes necessários?
- Se a Lista de Bugs não foi compartilhada de maneira alguma ou ao menos dentro de um período razoável, isso deve ser considerado como circunstância atenuante.

9.3.3. Impacto

- Analisar o impacto que o bug teve no round e qual foi o resultado do mapa - por exemplo, dano aplicado, informação adquirida (visão, som, etc.), se evitou ações do oponente (desarmar/plantar a bomba).
- Qual o impacto que esse bug pode ter na percepção do esporte?

9.3.4. Intenção

- O quão provável é a execução acidental do bug? O bug em si exige uma execução precisa que normalmente não seria necessária durante uma partida?
- O Jogador em questão já havia sido penalizado pelo mesmo bug?

- A Equipe discutiu o uso do bug?
- Algum Jogador ou Equipe notificou um juiz imediatamente após o bug ter ocorrido?

9.4. Tipos de Penalidades

A lista de penalidades abaixo não limita quais penalidades podem ser aplicadas. Os Oficiais do Torneio podem, conforme seu próprio critério, aplicar outros tipos de penalidades como Multas ou Suspensões dependendo do caso em questão.

9.4.1. Advertência

Os Oficiais do Torneio podem aplicar advertências para as primeiras ofensas em que exploits de impacto mínimo sejam usados para evitar uso indevido e generalizado.

Advertências podem ser aplicadas por uso não intencional de bugs que não garantem vantagem competitiva, ou que o bug seja considerado irrelevante o suficiente para não impactar a integridade competitiva da partida.

9.4.2. Reinício de Round

Caso um bug ocorra e seja considerado que houve impacto significativo no round, mas a intenção do Jogador que executou o bug não pode ser determinada ou se houver reincidência, os Oficiais do Torneio podem reiniciar o round.

Rounds podem ser reiniciados caso haja uso involuntário de bugs que garantem vantagem competitiva. Os Oficiais do Torneio devem avaliar a intenção do Jogador que performou o bug conforme cada caso. Se um Jogador contatar um oficial imediatamente após o uso involuntário do bug ocorrer, os Oficiais do Torneio devem considerar um Reinício de Round.

Reinícios de Round podem ser aplicados em caso de bug que impactar na integridade do round, mas que não seja culpa de qualquer Jogador ou Treinador.

9.4.3. Perda de Round

Rounds podem ser revertidos para derrota quando um exploit impactar significativamente o resultado final do round em questão e os Oficiais do

Torneio determinarem que um Jogador ou Equipe fizeram uso de tal exploit intencionalmente.

A perda de round pode ser aplicada sob as seguintes circunstâncias:

- Reiniciar o round em que o exploit ocorreu e pontuar um round para a Equipe que não executou o exploit através de eliminação nas configurações de round.
- Se reiniciar o round não for uma opção, a perda de round deve ser aplicada no começo do próximo round. Se o round puder resultar no final do mapa, a derrota deve ser aplicada no round atual.

Perda de round pode ser aplicada para uso de exploit intencional. Intenções serão analisadas pelos Oficiais do Torneio. Se um exploit está na lista de Bugs atual e que foi enviada para as Equipes em tempo razoável, o exploit será automaticamente classificado como intencional.

9.4.4. Derrota por Desistência

Oficiais do Torneio podem aplicar Derrota por Desistência em um mapa de acordo com as seguintes situações:

- Um exploit teve impacto significativo no resultado de um mapa ou resultou em vantagem competitiva significativa não intencional, mas o mapa foi finalizado e Reinício de Round ou Remake não são possíveis.
- Infrações reincidentes para exploits de impacto mínimo onde Reinício de Round ou Remake não são possíveis.
- Infrações reincidentes para exploits de impacto máximo onde já houve Perda de Round aplicada.
- Caso grave em que uma penalidade proporcional seja necessária, de acordo com determinação dos Oficiais do Torneio.

9.5. Solicitação de Análise

Jogadores e Treinadores podem solicitar análises sobre uso de bugs e exploits. Se um Jogador ou Treinador acreditar que um bug ou exploit ocorreu, o Jogador ou Treinador deve imediatamente acionar os Oficiais do Torneio e solicitar análise do caso. A solicitação deve ocorrer durante o round em que o possível bug ou

exploit foi usado, ou durante o Período de Compra do round seguinte. As seguintes regras se aplicam a Jogadores e Treinadores ao solicitarem análise:

- Se um bug ou exploit for confirmado, ambas as Equipes devem ser informadas, e os Oficiais do Torneio devem tomar as medidas cabíveis.
- Se o bug ou exploit for analisado e o possível bug ou exploit não ser considerado como tal, a Equipe que solicitou a análise irá perder uma Pausa Tática. Se não houver mais nenhuma Pausa Tática disponível, a Equipe será penalizada com Perda de Round.

9.6. Interpretação sobre Bugs e Exploits

Os Oficiais do Torneio possuem o direito de analisar e tomar decisões finais sobre bugs e exploits. Todas as decisões baseadas na interpretação das regras sobre Bugs e Exploits são de responsabilidade exclusiva dos Oficiais do Torneio, que são finais. Decisões dos Oficiais do Torneio não podem ser contestadas e não garantem nenhum tipo de reivindicação monetária por qualquer tipo de dano legal ou equivalente.

10. Pausas e Erros

10.1. Pausas Táticas

Cada Equipe terá direito a uma pausa tática de 1 minuto por lado (uma pausa do lado Defensor e uma pausa do lado Atacante). A pausa somente pode ser acionada no freeze time (tempo de compra antes do início de um round).

Caso ambas as Equipes solicitem a pausa tática no mesmo freeze time, apenas será contabilizado o uso da pausa para a Equipe que solicitou primeiro. É permitida apenas uma pausa tática por freeze time.

Para Partidas online, pausa tática em seguida de uma pausa técnica no mesmo começo de round, não é permitida, exceto em match point, último round antes de virar o lado e em prorrogação.

Em caso de prorrogação, cada Equipe terá direito a 1 pausa tática. A Equipe só poderá realizar uma pausa durante toda a prorrogação, independentemente de ter utilizado ou não pausas anteriores.

10.2. Pausas Técnicas

Se um jogador tiver algum problema que o impeça de continuar jogando, ele deve acionar a Pausa Técnica e informar o Juiz. O jogador deve informar a razão antes ou imediatamente depois de acionar a pausa técnica. Durante este tipo de pausa, headsets devem ser mantidos e os jogadores são proibidos de controlar seus agentes (jogadores não podem se mover ou utilizar habilidades durante uma pausa técnica). Se o Oficial do Torneio não instruir os jogadores do contrário, qualquer tipo de comunicação, incluindo, mas não se limitando a, conversas de texto e comunicação de voz entre jogadores e treinadores são proibidas durante pausas técnicas. O Oficial do Torneio pode pausar o Mapa caso os jogadores não consigam.

10.3. Erros

Em caso de falhas que comprometam a integridade competitiva da Partida, os Oficiais do Torneio podem decidir por reiniciar o round ou Mapa. A decisão de execução desse procedimento é única e exclusiva dos Oficiais do Torneio. Um reinício Mapa ou de Round poderão ser apenas autorizados pelos Oficiais do Torneio nas seguintes situações:

- A Partida seja criada incorretamente (Mapa, escolha de lado ou cheats habilitados, etc.);
- Se houverem problemas de queda de servidores do VALORANT que impeçam totalmente o prosseguimento da Partida;
- Algum jogador tiver problema no carregamento da Partida ou na escolha de agentes;
- Algum jogador tiver problema técnico no 1º round da Partida antes de algum jogador tomar qualquer tipo de dano.

11. Regras para Eventos Online

11.1. Slot para Treinadores

Em ordem de assegurar e proteger a integridade competitiva de Eventos Online no VALORANT Champions Tour do mau uso do Slot para Treinadores, os Oficiais do Torneio tem o direito de proibir o acesso de treinadores à sala da partida, verificar qualquer comunicação dentro do cliente do jogo, além de estabelecer novas regras e procedimentos de monitoramento a fim de garantir o cumprimento destas Regras para eventos online do VALORANT Champions Tour.

11.2. Comunicação da Partida

Jogadores e Treinadores devem se comunicar em qualquer Partida online apenas entre os Jogadores e Treinadores que estiverem na mesma partida, assim como os Oficiais do Torneio. Qualquer comunicação não autorizada com qualquer indivíduo além dos participantes da partida e Oficiais do Torneio é proibida. Jogadores e Treinadores devem obter autorização dos Oficiais do Torneio antes de se comunicarem com qualquer um fora da partida.

11.2.1. Comunicações Permitidas

Os seguintes tipos de comunicação são permitidas dentro uma partida:

- Comunicação de voz e chat entre membros da mesma Equipe.
- Comunicação entre Treinador e Jogadores da mesma Equipe durante seleção de Mapas e Agentes, em Pausas Táticas, entre lados e entre Mapas (se aplicável).
- Comunicação de voz e chat com os Oficiais do Torneio.
- Comunicação de voz e chat que foi expressamente permitida pelos Oficiais do Torneio.

11.2.2. Comunicações Proibidas

Os seguintes tipos de comunicação são proibidas dentro de uma partida:

- Comunicação com qualquer indivíduo fora da partida.
- Comunicação entre Treinador e Jogadores da mesma Equipe fora da seleção de Mapas e Agentes, em Pausas Táticas, entre lados e entre Mapas (se aplicável).

11.2.3. Autorização de Comunicação

Jogadores e Treinador são obrigados a obter permissão dos Oficiais do Torneio antes de se comunicarem por qualquer meio com qualquer indivíduo que não seja permitido na Partida.

11.2.4. Comunicação Proibida

Um Jogador ou Treinador em uma Partida Online que quebrar qualquer uma dessas regras de comunicação estarão sujeitos a medidas disciplinares incluindo, mas não se limitando à, advertências, multas, derrota e suspensões.

11.3. Perspectivas de Partidas

Jogadores e Treinadores em uma partida devem fazer uso apenas da Perspectiva (“POV”) disponibilizada para Jogadores e Treinadores pelo cliente do VALORANT para partidas online.

11.3.1. POV Permitida

Jogadores em slots de jogadores e treinadores em slots de treinadores são permitidos fazer uso apenas de POVs disponibilizados pelo cliente do VALORANT. Jogadores são permitidos em visualizar a POV de outros membros da Equipe assim como o Treinador da respectiva equipe.

11.3.2. POV Proibida

Jogadores e Treinador são proibidos de fazer uso de qualquer transmissão de vídeo ou áudio referente a partida que estiverem jogando. Um Jogador ou Treinador que fizer uso de qualquer meio proibido, estarão sujeitos a medidas disciplinares incluindo, mas não se limitando à, advertências, multas, derrota e suspensões.

11.4. Monitoramento de Jogadores e Treinadores

Os Oficiais do Torneio em Eventos Online, possuem o direito de implementar qualquer procedimento de monitoramento a fim de proteger a integridade competitiva de um Evento Online. Jogadores e Treinadores devem cumprir com procedimentos de monitoramento e qualquer outro processo requerido pelos Oficiais do Torneio.

11.4.1. Verificação de Comunicação no Cliente

Os Oficiais do Torneio possuem o direito de verificar qualquer comunicação de Jogadores e Treinadores, seja ela através de áudio ou chat registrada no cliente do VALORANT.

11.4.2. Sistema de Comunicação por Voz

Jogadores e Treinadores são proibidos de fazer uso de qualquer sistema de comunicação se não os fornecidos pelos Oficiais do Torneio. Oficiais possuem o direito de monitorar qualquer tipo de comunicação.

11.4.3. Monitoramento de Captura de Tela

Oficiais do Torneio possuem o direito de implementar para Jogadores e Treinadores o uso de captura de tela para monitoramento em uma partida em andamento. Jogadores e Treinadores devem cumprir com essa exigência. Jogadores e Treinadores que não cumprirem com essa exigência podem não participar de nenhuma partida, conforme critério dos Oficiais do Torneio.

11.4.4. Captura de Camera

Os Oficiais do Torneio possuem o direito de requisitar que Jogadores e Treinadores façam uso de câmeras para capturar diferentes perspectivas dos Jogadores, Treinadores e o ambiente em que estiverem. Jogadores e Treinadores que não cumprirem este requisito, serão barrados de participar em qualquer Evento Online. Oficiais do Torneio possuem o direito de negar o acesso de Jogadores e Treinadores de acessar a Área da Partida não cumprirem com os procedimentos de captura de câmera.

11.4.5. Gravação de Captura de Tela e Câmeras

Os Oficiais do Torneio possuem o direito de requisitar que Jogadores e Treinadores para usar câmeras físicas como dispositivo de gravação para capturar pontos específicos em que seja possível ver Jogadores, Treinadores e seus arredores. Jogadores e Treinadores devem cumprir com essas exigências. Jogadores e Treinadores que não cumprirem com essas exigências, podem não participar de nenhuma partida, conforme critério dos Oficiais do Torneio.

11.4.6. Análise de Registro de Captura de Tela e Câmeras

Os Oficiais do Torneio possuem o direito de requisitar e analisar Capturas de Tela e Gravações das câmeras por até duas semanas após o fim de um Evento Online. Qualquer Jogador ou Treinador que se recusar a fornecer o que for requisitado estará sujeito a ações disciplinares, incluindo mas não se limitando à, advertências, desistência e suspensões de Jogadores e Treinadores.

12. Pós-Partida

12.1. Procedimentos de Pós-Partida

12.1.1. Resultado

Oficiais do Torneio irão confirmar o resultado da Partida.

12.1.2. Anotações de Problemas Técnicos

Jogadores irão informar os Oficiais do Torneio de quaisquer problemas técnicos.

12.1.3. Entre Mapas

Oficiais do Torneio irão informar as Equipes do intervalo de tempo entre os Mapas de uma Partida. Para eventos online, o tempo padrão entre Mapas é de oito (8) a dez (10) minutos a partir do momento que um Mapa acabar. Para eventos presenciais, o tempo padrão entre Mapas é de cinco (5) a dez (10) minutos a partir do momento que o Mapa anterior acabar. O próximo Mapa, se aplicável, irá começar assim que ambas as Equipes confirmarem para um Juiz ou Oficial do Torneio que todos os jogadores estão prontos para jogar.

12.1.4. Entre Partidas

Oficiais do Torneio irão informar as Equipes do intervalo de tempo entre Partidas. Para eventos online, o tempo padrão entre Partidas é de oito (8) a dez (10) minutos a partir do momento que uma Partida acabar. Para eventos presenciais, o tempo padrão entre Partidas é de dez (10) a quinze (15) minutos a partir do momento que a Partida anterior acabar. A próxima Partida, se aplicável, irá começar assim que ambas as Equipes confirmarem para um Juiz ou Oficial do Torneio que todos os jogadores estão prontos para jogar.

Se todos os jogadores não estiverem prontos para jogar e estarem em seus assentos no momento designado pelos Juízes e Oficiais do Torneio, a Equipe será penalizada por atrasar a Partida.

12.1.5. Obrigações Pós-Partida

Jogadores serão informados de quaisquer obrigações pós-Partida, incluindo, mas não se limitando a, entrevistas ou quaisquer discussões pertinentes à Partida.

12.1.6. Obrigações de Mídia

Será requerido das Equipes disponibilidade para conteúdos de mídia, sendo pelo menos 15 minutos de um jogador que tenha jogado no dia.

12.1.7. Desistência

Partidas vencidas por desistência irão ser reportadas com a pontuação mínima que seja necessária para definir uma Equipe vencedora (por exemplo, 1-0 para Partida melhor de um, 2-0 para Partida melhor de três, 3-0 para Partida melhor de cinco). Nenhuma estatística será registrada para Partidas vencidas por desistência.

13. Premiação

13.1. Premiação das Etapas

A premiação total de cada Etapa do VCTBR será de R\$405.000,00 (quatrocentos e cinco mil reais), que será distribuída da seguinte forma:

Primeira Etapa - Fase Eliminatória

1°	R\$100.000,00	4°	R\$40.000,00
2°	R\$75.000,00	5°	R\$32.500,00
3°	R\$50.000,00	6°	R\$32.500,00

Primeira Etapa - Fase de Grupos

GRUPO A		GRUPO B	
4°	R\$25.000,00	4°	R\$25.000,00
5°	R\$12.500,00	5°	R\$12.500,00

Segunda Etapa - Fase Eliminatória

1°	R\$100.000,00	4°	R\$40.000,00
2°	R\$75.000,00	5°	R\$32.500,00

3°	R\$50.000,00	6°	R\$32.500,00
----	--------------	----	--------------

Segunda Etapa - Fase de Grupos

GRUPO A		GRUPO B	
4°	R\$25.000,00	4°	R\$25.000,00
5°	R\$12.500,00	5°	R\$12.500,00

13.2. Pontos de Circuito

Pontos de Circuito servem de parâmetro de classificação para o Champions, o campeonato mundial que irá coroar a melhor Equipe do mundo.

A Equipe vencedora das Fases Eliminatórias de cada Etapa não receberá Pontos de Circuito, pois estará classificada para o Masters da respectiva Etapa. Por se tratar de uma competição internacional, os Masters terão sua própria distribuição de Pontos de Circuito.

Os Pontos de Circuito a serem distribuídos conforme as colocações das Equipes por Etapa serão informados futuramente, assim como a Propriedade dos Pontos de Circuito.

13.3. Pontos de Circuito por Etapa

Fase Eliminatória - Etapa 1	
1	-
2	55
3	50
4	45
5	40
6	40

Fase Eliminatória - Etapa 2	
1	-
2	75
3	65
4	55
5	45
6	45

Fase de Grupos - Etapa 1		
	Grupo A	Grupo B
7	35	35
8	30	30

Fase de Grupos - Etapa 2		
	Grupo A	Grupo B
7	40	40
8	35	35

13.4. Propriedade dos Pontos de Circuito

Pontos de Circuito conseguidos por uma Equipe são associados aos cinco jogadores da própria Equipe, independentemente se for uma Organização ou Equipe Independente. Se ao menos três jogadores forem substituídos em qualquer momento durante o VCT, a Organização ou a Equipe Independente perde o total de Pontos de Circuito conseguidos até tal momento.

Os Pontos de Circuito conseguidos são propriedade da Organização ou Equipe Independente desde que as exigências acima sejam seguidas. Nos seguintes casos específicos, a propriedade dos Pontos de Circuito pode ser transferida ou anulada:

- Caso três ou mais jogadores de uma Equipe sejam dispensados, a propriedade dos Pontos de Circuito pode ser transferida para os jogadores desde que pelo menos três deles permaneçam juntos em outra Equipe.
- Caso a Equipe altere três ou mais jogadores da sua formação inicial, ela perderá os Pontos de Circuito.

Todo e qualquer caso cabe análise a critério dos Oficiais do Torneio.

14. Comunicação com o Organizador do Torneio

A comunicação direta entre o Organizador do Torneio e as Equipes será através do Discord oficial do VALORANT Champions Tour Brazil. O servidor será compartilhado com as Equipes que se classificarem para alguma Etapa.

Outros meios mais convencionais de comunicação também serão utilizados.

15. Direito de Uso da Vaga

15.1. Responsabilidade das Organizações e Equipes Independentes

As Organizações serão responsáveis por:

- Receber toda comunicação oficial enviada pelo Organizador do Torneio.
- Gerir os membros da Equipe, além de compartilhar toda comunicação recebida com os membros que julgarem necessário.
- Recebimento da premiação.

- Seguir as responsabilidades impostas nos Itens 3.1 e 3.2 da Política Global.

As Equipes que não pertencem a uma organização, são consideradas como Equipes Independentes, e por isso, o capitão pela Equipe na plataforma da Gamers Club é considerado o responsável pelos itens acima.

15.2. Uso da Vaga

As Organizações e as Equipes Independentes participantes do VCTBR 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. Assim como disposto no Item 3.7.1 da Política Global.

Uma Equipe Independente é caracterizada pela necessidade de um jogador exercer não apenas sua função de jogador, mas também a de administrador da Equipe. O Capitão da Equipe na plataforma Gamers Club é considerado como o único responsável pela Equipe Independente.

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 do Torneio.

15.3. 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 este Regulamento e da Política Global; e (b) qualquer venda, atribuição ou transferência exigirá o consentimento prévio por escrito da Riot. Assim como disposto no Item 3.7.2 da Política Global.

15.4. Notificação de eventos extraordinários

Equipes deverão notificar a Riot e os Oficiais do VCTBR sobre qualquer violação ou suspeita de violação das regras cometida por uma Equipe e/ou membros da Equipe (ou qualquer pessoa agindo por ou em nome de qualquer um deles) que tenha ou possa ter provocado efeitos adversos em qualquer Competição Oficial, VALORANT ou qualquer uma das Partes envolvidas. A não notificação será

considerada uma violação deste Regulamento e da Política Global e será passível de penalidade, incluindo desclassificação e perda de vaga.

15.5. Múltiplas Equipes

Cada organização poderá ter apenas uma Equipe no VCTBR. 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.

Para efeitos desta regra, com o objetivo de promover e desenvolver o cenário profissional feminino, uma mesma organização pode operar uma segunda Equipe apenas se a Equipe for completamente feminina.

Assim como disposto no Item 2.3 da Política Global, um Jogador não poderá jogar para mais de uma Equipe e nem ter qualquer tipo associação ou contrato com mais de uma Equipe.

15.6. Patrocinadores

As Equipes, seus jogadores 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). É de responsabilidade das Equipes e Organizações checar a Lista Global de restrições para quaisquer mudanças. A Riot e ou o Organizador do Torneio, podem a seu exclusivo critério, rejeitar ou suspender o direito de uma Organização ou Equipe de promover de qualquer maneira qualquer patrocínio que se enquadre na Lista Global de Patrocínios e Publicidades Restritas, conforme disposto na Seção 6.1 da Política Global.

15.7. Direito de Imagem

Ao participar de um evento Challengers, as Equipes participantes e seus jogadores concordam em ceder o direito de imagem para a Riot Games e seus parceiros, assim como disposto no Item 9.1 da Política Global.

15.8. Política de Propriedade

A fim de preservar a integridade competitiva de Competições Oficiais, as políticas de propriedade de Equipes devem ser aplicadas em qualquer competição oficial, conforme disposto no Item 3.8 da Política Global. A atual Política de Propriedade pode ser encontrada [aqui](#).

16. Código de Conduta

16.1. Conduta

16.1.1. Integridade Competitiva

É esperado que todas as Equipes e seus membros compitam em sua capacidade máxima em todo e qualquer momento em qualquer Competição Oficial, conforme disposto no Item 17.2.

16.1.2. Padrões de Conduta

Todas as Equipes e seus membros devem se adequar a padrões de ética e bom espírito esportivo em todos os momentos. Membros de Equipes devem se comportar de maneira profissional em todas as suas interações com outros competidores, Oficiais do Torneio, com o Organizador do Torneio, mídia, patrocinadores e fãs, conforme disposto no Item 17.3.

16.1.3. Medidas Disciplinares e Penalidades

Uma violação destas Regras e da Política Global, irá resultar em medidas disciplinares ou penalidades conforme critério do Organizador do Torneio, conforme disposto na Seção 8 da Política Global.

16.2. Integridade Competitiva

Segue uma lista não-exclusiva de exemplos de conduta que são prejudiciais à integridade competitiva do torneio, do qual todos são proibidos.

16.2.1. Combinação de Resultados

Nenhum Membro da Equipe deve oferecer, concordar, ou conspirar para combinar o resultado de uma Partida ou tirar vantagem de qualquer ação intencional e injusta que altere ou tente alterar o resultado de qualquer Partida (ou qualquer jogada ou qualquer ação resultante). Se um Membro da Equipe for solicitado a combinar o resultado de uma Partida ou de qualquer maneira tomar partido em tal ato proibido por estas Regras ou a Política Global, o Membro da Equipe em questão deve reportar a solicitação para o Organizador do Torneio.

16.2.2. Suborno

Nenhum Membro da Equipe deve oferecer qualquer presente, pagamento, ou qualquer tipo de recompensa para um jogador, treinador, manager, qualquer outro Membro da Equipe, Oficial do Torneio, Organizador do Torneio ou qualquer pessoa associada ou empregada a qualquer outra Equipe com o objetivo de influenciar o resultado final de uma Competição Oficial.

16.2.3. Presentes

Nenhum Membro da Equipe deve aceitar qualquer presente, recompensa ou compensação de outra Equipe ou Jogador (ou qualquer indivíduo associado à outra Equipe) com o objetivo de influenciar o resultado final de uma Competição Oficial.

16.2.4. Trapaça

Trapaça é proibida. Qualquer alteração do cliente do VALORANT por parte de qualquer Equipe ou Membro da Equipe são proibidas. O uso de qualquer tipo de dispositivo de trapaça ou programa serão considerados como trapaça.

16.2.5. Exploração

O uso intencional de qualquer bug no jogo com o objetivo de tirar qualquer tipo de vantagem é considerado exploração e é proibido. Exploração inclui atos como fazer uso de qualquer função do jogo que de acordo com o julgamento dos Oficiais do Torneio, não está funcionando como pretendido e viola o propósito de mecânicas do VALORANT. Membros de uma Equipe podem confidencialmente checar com um juiz antes de uma Partida para determinar se um ato específico pode ser considerado como Exploração. A Riot se reserva o direito de tomar decisões sobre o uso de explorações após o fim da Partida.

16.2.6. Compartilhamento de Conta

Jogar em uma conta de outro Jogador, ou solicitar ou induzir alguém a fazê-lo, é proibido.

16.2.7. Aliciamento e Interferência

Aliciamento e Interferência são proibidos. Nenhum membro de equipe ou associado a uma Equipe pode solicitar, manipular, encorajar ou influenciar um Treinador ou Jogador a quebrar, prematuramente encerrar, ou de qualquer maneira

prejudicar um contrato com outra Equipe. Nenhum membro de Equipe ou associado podem abordar um Treinador ou Jogador com o objetivo de persuadi-los a violar qualquer obrigação estipulada no contrato entre eles e outra Equipe. Um Treinador ou Jogador não podem solicitar a outra Equipe a violar esta regra.

Nenhum membro de equipe ou associado a uma Equipe pode solicitar, manipular, encorajar ou influenciar um Treinador ou Jogador de outra Equipe a limitar a própria capacidade de jogo em troca de uma proposta de contratação.

Um Treinador ou Jogador pode expressar publicamente seu desejo de sair de uma Equipe e encorajar qualquer interessado a entrar em contato com a gerência de sua Equipe.

16.2.8. Proibição de Matchmaking Ranking/Rating Boosting

Atitudes que visam burlar o sistema de matchmaking do modo ranqueado do VALORANT em ordem de conseguir melhor colocação no ranque do Matchmaking (MMR) da conta de um Jogador é proibido. Atitudes proibidas do tipo incluem, mas não se limitam a:

- a) Um jogador permitir acesso a sua conta por parte de outro jogador com o objetivo de melhorar seu MMR.
- b) Um jogador acessar a conta de outro jogador com o objetivo de melhorar o MMR da conta em questão.
- c) Um jogador concordar em pagar outro jogador para que este o ajude a melhorar seu MMR.
- d) Um jogador jogar junto de outro jogador que foi identificado como um trapaceiro ativo.

16.2.9. Interferência no Estúdio

Em eventos presenciais, nenhum Membro da Equipe pode interferir com luzes, câmeras ou qualquer outro equipamento do estúdio.

16.2.10. Comunicação Ilegal

Em eventos presenciais, todos os dispositivos de comunicação que não sejam os autorizados pelo Organizador do Torneio devem ser removidos da Área da Partida antes do início de qualquer partida oficial. Jogadores não podem enviar mensagens de texto/email ou fazer uso de qualquer rede social enquanto na Área da Partida.

Durante uma Partida, a comunicação dos jogadores deve ser limitada aos membros da própria equipe.

16.2.11. Recusa de Participação

Qualquer Equipe ou Membro da Equipe que se registrar ou concordar em participar de qualquer competição oficial, não poderá se recusar a participar em qualquer partida ou evento relacionado sem aprovação escrita do Organizador do Torneio. Qualquer ausência em uma partida programada depois que o processo de inscrição for completado, resultará em penalidades, conforme disposto na Seção 8 da Política Global.

16.2.12. Recusa de Cumprimento

Nenhum Membro da Equipe pode se recusar a cumprir qualquer instrução ou decisão por parte do Organizador do Torneio ou Oficiais do Torneio.

16.3. Confidencialidade

Os membros de uma Equipe não podem divulgar qualquer informação confidencial fornecida pelo Organizador do Torneio ou da própria Riot, por qualquer meio de comunicação, incluindo, mas não se limitando a todos os canais de rede social. Assim como seguir o que está disposto no Item 7.4 da Política Global.

16.4. Informações Falsas

Formulários de taxas, formulários de inscrição, autorização de responsáveis, e outros documentos podem ser requeridos em qualquer momento pelo Organizador do Torneio. Um membro de uma Equipe irá violar estas Regras e a Política Global se ele ou ela intencionalmente fornecer informações falsas ou incorretas para o Organizador do Torneio. Uma Equipe estará sujeita a penalidades se qualquer documentação enviada não atender os critérios definidos pelo Organizador do Torneio.

17. Espírito das Regras

17.1. Decisões Finais

Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de jogadores, cronograma do campeonato e penalidades por mau comportamento

dependem apenas das decisões do Organizador do Torneio, que são finais. Considerando também o que é disposto no Item 11.2 da Política Global.

17.2. Alteração de Regras

Estas regras podem ser alteradas, modificadas ou complementadas pelo Organizador do Torneio a fim de assegurar Partidas justas e a integridade competitiva do campeonato.

17.3. Interesses do campeonato

O Organizador do Torneio pode, a qualquer momento, agir com a autoridade necessária para preservar os interesses do torneio. Esse poder não é restrito pela falta de elementos específicos neste documento. O Organizador 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 torneio.

17.4. Termo de concordância

Os jogadores participantes, declaram estar de acordo com estas Regra. Qualquer objeção contra qualquer parâmetro destas Regras e da Política Global será desconsiderado.

A participação em qualquer competição ou campeonato está sujeita ao cumprimento integral das condições estabelecidas nestas Regras, na Política Global, no Lenga-Lenga Jurídico e nos Termos de Serviço. Assim como disposto na Item 1.6 da Política Global.

O não cumprimento destas Regras poderá acarretar na anulação de Partidas, desclassificação de competições, cancelamento de prêmios e outras ações disciplinares.

A Riot se reserva o direito de atualizar ou modificar as Regras e a Política Global livremente a qualquer momento. Assim como disposto no Item 1.3 da Política Global.

18. Interpretação das Regras

18.1. Direito de Interpretação do Organizador do Torneio

Qualquer questão relacionada a um evento Challengers que não tenha sido abordada neste Regulamento ou na Política Global estará sujeita à interpretação do Organizador do Torneio, e tal interpretação será comunicada para as Equipes. Todas as decisões por parte do Organizador do Torneio e os Oficiais do Torneio a respeito da interpretação das Regras, elegibilidade de jogadores, cronograma do campeonato e penalidades por mau comportamento são finais.

* * *

Disposições Gerais da Política Global

A fim de auxiliar no encontro de disposições pertinentes ao VCTBR, seguem as Seções que podem ser encontradas na [Política Global](#) e que devem ser seguidas assim como as Regras. Importante também seguir as diretrizes impostas nos apêndices anexados à Política Global (Official Competition Structure, Globally Prohibited Sponsorship Categories, Jersey Policy).

1. Acceptance, Modification and Enforcement of the Rules

Aceitação dos termos de participação, privacidade e mudanças na Política Global.

2. Players and Player Eligibility

Requerimentos de participação como: Idade, ranque de partida e múltiplas Equipes. Assim como requerimentos regionais, Riot ID e deveres de conteúdo.

3. Teams and Owners

Responsabilidade de Membros da Equipe, requerimentos de formação e inscrição. Assim como diretrizes de logos, nomes de Equipes e direito de uso da vaga.

4. Competition Format and Structure

Considerações de formatos competitivos e aplicações técnicas de premiações.

5. Uniforms and Apparel

Diretrizes gerais sobre o que pode ou não ser usado no design de uniformes e alternativas caso as mesmas não sejam atendidas.

6. Sponsorships

Critérios para análise e liberação de todos os tipos de patrocínios.

7. Code of Conduct

Integridade competitiva e proibições gerais.

8. Disciplinary Action and Sanctions

Cooperação de Equipes em investigações, deméritos, outras penalidades, casos reincidentes, abrangência de decisões e consideração de penalidades aplicadas por outras publicadoras.

9. Use of Names and Likeness

Direitos de uso de imagem de jogadores e qualquer conteúdo pertinente às equipes por parte da Riot.

10. Limitation of Liability

Considerações sobre danos e limites de responsabilidade.

11. Dispute Resolution

Jurisdição governante sobre as Regras e a Política Global.

12. Interpretation and Construction

Idioma principal que prevalece caso conflitos entre essas Regras e a Política Global sejam encontrados ou sobre a interpretação delas.

APÊNDICE A

Lista 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;
- Ativos de criptomoeda ou corretoras/traders que não tenham operação autorizada no Brasil; para corretoras/traders que tenham operação autorizada no Brasil, mediante consulta à Riot é possível obter autorização para o patrocínio mas não a cessão de naming rights a este patrocinador.
- 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 discrição.

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