

VCT Game Changers Brazil

Regulamento Competitivo Global

(Versão 24.2)

| | |
|--|-----------|
| 1. Introdução e Propósito | 6 |
| 1.1. Contexto | 6 |
| 1.2. Propósito | 6 |
| 1.3. Aplicação do Regulamento Competitivo Global | 6 |
| 1.4. Ação Disciplinar | 7 |
| 2. Propriedade | 7 |
| 2.1. Restrições de Propriedade | 7 |
| 2.2. Identificação de Propriedade | 7 |
| 3. Elegibilidade de Jogadores e Equipes | 8 |
| 3.1. Idade do Jogador | 8 |
| 3.2. Identidade de Gênero | 8 |
| 3.3. Reconhecimento de Elegibilidade | 9 |
| 3.4. Residência e Representação | 9 |
| 3.4.1. Representação Regional | 9 |
| 3.4.2. Definição de Residência; Certificação e Prova de Residência | 9 |
| 3.4.3. Status Único de Residência | 10 |
| 3.4.4. Dupla Cidadania | 10 |
| 3.4.5. Violações dos Critérios de Residência | 10 |
| 3.4.6. Exceção de Residência para Participantes do Game Changers | 10 |
| 3.5. Exceção de Movimentação para Participantes do Game Changers | 11 |
| 3.5.1. Movimentação entre Game Changers e Challengers | 11 |
| 3.6. Eventos de Mídia e Patrocinadores | 11 |
| 3.7. Elegibilidade de Trabalho | 12 |
| 3.8. Avaliação de Jogadores | 12 |
| 3.9. Proibição de funcionário da Riot ou do Organizador do Torneio | 12 |
| 3.10. Declaração de Elegibilidade e Termo de Liberação | 13 |
| 3.11. Critérios Gerais de Elegibilidade para Equipes | 13 |
| 4. Regras de Formação | 13 |
| 4.1. Titulares e Reservas | 13 |
| 4.2. Requisitos Mínimos de Formação | 13 |
| 4.2.1. Tamanho da Formação | 13 |
| 4.2.2. Direito de Progredir | 14 |
| 4.3. Exclusividade de Equipe | 14 |
| 4.4. Exceção de Criador de Conteúdo | 14 |
| 4.4.1. Propósito da Exceção de Criador de Conteúdo | 14 |
| 4.4.2. Critérios de Elegibilidade | 15 |
| 4.4.3. Restrições de Formação de Criadores de Conteúdo | 15 |
| 4.4.4. Restrições de Patrocínio | 15 |
| 4.5. Envio da Formação e Registro da Equipe | 16 |
| 4.6. Mudanças de Formação | 16 |

| | |
|---|-----------|
| 4.6.1. Fechamento da Janela | 16 |
| 4.6.2. Exceção do Período de Fechamento | 16 |
| 4.7. Substituições | 17 |
| 4.8. Manager da Equipe | 18 |
| 4.9. Capitão da Equipe | 18 |
| 4.10. Treinadores | 18 |
| 4.11. Nomes dos Jogadores | 20 |
| 4.12. Tag de Equipes (Tricodes) | 20 |
| 5. Formato Competitivo | 21 |
| 5.1. Formato da Liga Game Changers | 21 |
| 6. Viagens e Despesas | 21 |
| 6.1. Eventos LAN | 21 |
| 7. Patrocinadores | 21 |
| 7.2. Conformidade com as Diretrizes de Marca | 23 |
| 7.3. Decisões Relacionadas à Lista de Patrocínios Proibidos | 23 |
| 7.4. Uso não Autorizado de Marcas Registradas | 23 |
| 8. Uniformes e Vestuário | 24 |
| 8.1. Definições | 24 |
| 8.2. Uniforme da Equipe | 24 |
| 8.3. Camisa da Equipe | 25 |
| 8.6. Vestuário Opcional | 26 |
| 8.7. Vestuário Proibido | 26 |
| 8.8. Vestuário Permitido | 27 |
| 8.9. Conteúdo da Liga | 27 |
| 8.10. Vestuário do Treinador | 27 |
| 9. Área de Jogo | 27 |
| 9.1. Manager e outros Membros | 28 |
| 9.2. Acesso do Treinador à Área de Jogo | 28 |
| 9.3. Dispositivos Sem Fio | 28 |
| 9.4. Anotações e Blocos de Notas | 28 |
| 9.5. Restrições de Consumíveis | 28 |
| 9.5.1. Consumíveis Permitidos | 28 |
| 9.5.2. Consumíveis Proibidos | 29 |
| 10. Processo da Partida | 29 |
| 10.1. Alterações no Cronograma | 29 |
| 10.2. Pontualidade | 29 |
| 10.3. Patches Competitivos | 29 |
| 10.4. Contas de Jogadores | 30 |
| 10.5. Configurações do Jogo | 30 |
| 10.6. Preparação Pré-Partida | 31 |
| 10.7. Estado de Prontidão do Jogador e Criação do Saguão | 31 |
| 10.8. Obrigações de Conteúdo | 32 |

| | |
|---|-----------|
| 10.9. Configuração do Saguão e Restrições de Jogo | 32 |
| 10.9.1. Definição de Partida | 32 |
| 10.9.2. Configurações do Saguão | 32 |
| 10.9.3. Seleção do Servidor | 33 |
| 10.10. Processo de Seleção de Mapas | 33 |
| 10.10.4. Partidas Melhor de Um | 33 |
| 10.10.5. Partidas Melhor de Três | 34 |
| 10.10.6. Partidas Melhor de Cinco | 34 |
| 10.10.7. Partidas Melhor de Cinco para Grandes Finais de Dupla Eliminação | 35 |
| 10.11. Seleção de Agente e Início da Partida | 35 |
| 10.12. Início Controlado da Partida | 36 |
| 10.13. Carregamento Lento do Cliente | 36 |
| 10.14. Restrições aos Elementos de Jogo | 36 |
| 10.15. Restrições de Áudio | 36 |
| 11. Processo Pós-Partida | 36 |
| 11.1. Resultados | 36 |
| 11.2. Notas Técnicas | 36 |
| 11.3. Entre Mapas | 37 |
| 11.4. Entre Partidas | 37 |
| 11.5. Obrigações Pós-Partida | 37 |
| 11.6. Resultados de W.O. | 37 |
| 11.7. Desempates | 38 |
| 11.7.1. Desempate em Confronto Direto | 38 |
| 11.7.2. Desempate Triplo | 38 |
| 11.7.3. Desempate Múltiplo | 38 |
| 12. Pausas | 40 |
| 12.1. Pausas Táticas | 40 |
| 12.1.1. Protocolo de Pausa Tática | 40 |
| 12.1.2. Controle de Agente durante a Pausa Tática | 40 |
| 12.2. Pausas Técnicas | 40 |
| 12.2.1. Categorias de Pausas Técnicas | 40 |
| 12.2.2. Protocolo de Pausa Técnica | 41 |
| 12.2.3. Controle de Agente durante a Pausa Técnica | 41 |
| 12.2.4. Pausas Técnicas Inválidas | 41 |
| 12.3. Pausa Emergencial do Jogador | 41 |
| 12.3.1. Protocolo de Emergência do Jogador | 41 |
| 12.3.2. Doença, Lesão ou Deficiência | 42 |
| 13. Regras Adicionais para Eventos Online | 42 |
| 13.1. Espaço para Treinadores no Cliente VALORANT | 42 |
| 13.2. Comunicações durante a Partida | 42 |
| 13.2.4. Comunicações Permitidas durante a Partida | 43 |
| 13.2.5. Comunicações Proibidas durante a Partida | 43 |

| | |
|--|-----------|
| 13.2.6. Autorização de Comunicação durante a Partida | 43 |
| 13.2.7. Comunicação não Autorizada durante a Partida | 43 |
| 13.3. Pontos de Vista durante a Partida em Andamento | 43 |
| 13.3.2. POV Permitido | 44 |
| 13.3.3. POV Proibido | 44 |
| 13.4. Monitoramento de Jogadores e Treinadores | 44 |
| 13.4.1. Auditoria de Comunicação do Cliente | 44 |
| 13.4.2. Sistemas de Comunicação por Voz | 45 |
| 13.4.3. Monitoramento de Captura de Tela | 45 |
| 13.4.4. Monitoramento de Captura de Câmera | 45 |
| 13.4.5. Requisitos de Armazenamento de Dados de Captura de Tela e Câmera | 45 |
| 13.4.6. Auditoria de Dados de Captura de Tela e Câmera | 45 |
| 14. Bugs | 46 |
| 14.1. Tipos de Bugs | 46 |
| 14.1.1. Bug de Impacto Mínimo | 46 |
| 14.1.2. Bugs de Impacto Máximo | 46 |
| 14.1.3. Bugs Desconhecidos | 46 |
| 14.1.4. Bugs Graves | 46 |
| 14.2. Uso de Retrocenso de Rodada para Bugs | 46 |
| 14.2.1. Pré-Dano | 46 |
| 14.2.2. Pós-Dano | 47 |
| 14.2.3. Round Rollback para Bugs Graves | 47 |
| 15. Adjudicação de Exploits | 47 |
| 15.1. Exploits Específicos de Agentes | 47 |
| 15.1.1. Cypher | 47 |
| 15.1.2. Regra Geral de Utilidade de Agente | 47 |
| 15.1.3. Boosting de Modelos de Agentes | 48 |
| 15.2. Avaliação de Penalidades | 48 |
| 15.2.1. Classificação de Exploit | 49 |
| 15.2.2. Comunicação Prévia | 49 |
| 15.2.3. Impacto | 49 |
| 15.2.4. Intenção | 49 |
| 15.3. Tipos de Penalidades | 49 |
| 15.3.1. Advertência | 50 |
| 15.3.2. Round Rollback | 50 |
| 15.3.3. Perda de Round | 50 |
| 15.3.4. Perda por Desistência de Mapa | 51 |
| 15.3.5. Perda por Desistência de Partida | 51 |
| 15.4. Finalidade do Julgamento sobre Bugs e Adjudicação de Exploits | 51 |
| 16. Erros e Interrupções de Gameplay | 51 |
| 16.1. Descontinuidade do Gameplay | 51 |
| 16.2. Interrupções Individuais de Jogabilidade | 52 |

| | |
|--|-----------|
| 16.2.1. Interrupções Temporárias | 52 |
| 16.2.2. Falha/Interrupção de Jogabilidade | 52 |
| 17. Código de Conduta | 52 |
| 18. Regulamentação Disciplinar | 53 |
| 18.1. Ações Disciplinares | 53 |
| 18.2. Regras de Operações de Partida | 54 |
| 18.2.1. Âmbito de Aplicação | 54 |
| 18.2.2. Atraso de Jogo | 54 |
| 18.2.3. Não Cumprimento | 54 |
| 18.3. Regras de Comportamento dos Membros da Equipe | 55 |
| 18.3.1. Escopo de Aplicação | 55 |
| 18.3.2. Comportamento Não Profissional ou Hostil | 55 |
| 18.3.3. Comportamento Excludente | 56 |
| 18.4. Investigações Promovidas pelo Organizador do Evento | 56 |
| 18.5. Finalidade das Decisões | 56 |
| 19. Limitações de Responsabilidade | 57 |
| 19.1. Sem Indenização Punitiva | 57 |
| 19.2. Limite de Responsabilidade | 57 |
| 20. Resolução de Disputas | 57 |
| 20.1. Finalidade de Certas Decisões | 57 |
| 20.2. Recursos | 57 |
| 21. Estruturação, Emendas e Outras Disposições Gerais | 58 |
| 21.1. Prioridade e Conflitos | 58 |
| 21.2. Emendas ao Regulamento Competitivo Global | 58 |
| 21.3. Consentimentos e Aprovações | 58 |
| 21.4. Construção | 59 |
| 21.5. Idioma | 59 |
| Anexo 1 - Lista de Categorias de Patrocínio Proibidos | 60 |

1. Introdução e Propósito

1.1. Contexto

Riot Games, Inc. e/ou suas empresas afiliadas (coletivamente, "Riot" ou as "**Entidades Riot**", ou cada uma, uma "**Entidade Riot**") supervisionam uma série de competições ao vivo e online, com foco local em todo o mundo ("**Competição Oficial**"), incluindo (1) uma série de ligas de segundo nível coletivamente referidas como "**Ligas VALORANT Challengers**" (cada liga, uma "**CL**" ou "**Liga Challengers**" ou "**Liga**") e (2) uma série de eventos focados no desenvolvimento inclusivo de atletas nos esportes eletrônicos coletivamente referidos como "**VCT Game Changers Brazil**" ou "**Liga Game Changers**", que apresentam jogo competitivo do jogo eletrônico VALORANT ("**Jogo**"). As Ligas Challengers são o segundo nível mais alto de competição VALORANT abaixo do VALORANT Champions Tour (o "**VCT**").

1.2. Propósito

A Riot criou este Regulamento Competitivo Global de VALORANT (o "**Regulamento Competitivo Global**") para estabelecer políticas, regras e procedimentos que se aplicam a todas as equipes competindo nas Ligas VALORANT Challengers e eventos VALORANT Game Changers.

No entanto, a Riot também quer encorajar as entidades que organizam competições da Liga VALORANT Challengers em uma região ou país específico ("**Organizadores de Torneios**") a experimentar novos formatos e processos e inovar continuamente para que o VALORANT permaneça um esporte eletrônico de alto nível. Para atingir esse objetivo, a Riot autorizou seus Organizadores de Torneios a criar suas próprias regras complementares que abordem preferências de fãs e jogadores, condições de mercado e normas legais e culturais em um determinado país ou região, desde que tais regras complementares sejam aprovadas pela Riot e não entrem em conflito com este Regulamento Competitivo Global. Essas regras locais ("**Regulamento Complementar Game Changers**") podem estabelecer regras para questões como elegibilidade de jogadores, premiação, cronograma e estrutura de playoffs que variam com base nas leis aplicáveis e condições locais.

1.3. Aplicação do Regulamento Competitivo Global

Regras padronizadas beneficiam todas as partes envolvidas em uma competição profissional de VALORANT. Este Regulamento Competitivo Global se aplicará e será vinculativo para cada um dos (1) indivíduos (pessoa natural), entidade e/ou grupo ("**Proprietários**") que registraram uma equipe para participar de uma Liga VALORANT Challengers ou VALORANT Game Changers ("**Equipe**") e (2) para

cada um dos jogadores, gerentes, treinadores, proprietários e outros representantes das equipes (doravante coletivamente denominados como, "**Membros**").

1.4. Ação Disciplinar

O Organizador do Torneio, sob a supervisão da Riot, terá o direito de realizar os procedimentos disciplinares que julgar necessários em relação a qualquer violação ou falha no cumprimento deste Regulamento Competitivo Global e quaisquer regras do Regulamento Complementar por parte da Equipe, Proprietários ou Membros e aplicar multas, suspensões, desqualificações e outras ações disciplinares (ou combinações destas) a critério da Riot e do Organizador do Torneio (doravante coletivamente denominados como, "**Ações Disciplinares**"); e tais Ações Disciplinares (i) podem ser divulgadas publicamente pela Riot e pelo Organizador do Torneio, e (ii) são razoáveis e necessárias para manter a integridade competitiva da Competição Oficial ou a boa vontade associada ao VALORANT e aos eventos das Ligas VALORANT Challengers e VALORANT Game Changers.

Todos os Membros devem ler, entender, e concordar com o Regulamento Competitivo Global e qualquer regra do Regulamento Complementar Game Changers antes de concordar em participar de qualquer Competição Oficial.

2. Propriedade

2.1. Restrições de Propriedade

- 2.1.1.** A Política de Propriedade Simultânea do VCT proíbe que um proprietário ou administrador de uma equipe VALORANT tenha propriedade ou controle de, ou influência indevida sobre, mais de uma equipe que compete em uma Competição Oficial. A Política de Propriedade Simultânea do VCT se aplica a todas as Competições Oficiais.
- 2.1.2.** Uma Organização ou Equipe só pode possuir uma Equipe de Game Changers em todas as Ligas Game Changers.
- 2.1.3.** Como exceção, uma Organização também pode possuir uma Equipe elegível ao Game Changers que também compete nas Ligas Challengers.
- 2.1.4.** Organizações ou Equipes só podem participar em uma Liga Game Changers por etapa. Quaisquer alterações só podem entrar em vigor entre as divisões e devem seguir os procedimentos e o cronograma definidos pelos Oficiais do Game Changers.

2.2. Identificação de Propriedade

- 2.2.1.** A Liga Game Changers terá o direito de tomar decisões finais e vinculativas sobre a propriedade de uma Equipe, questões relacionadas à restrição de

múltiplas Equipes e outros relacionamentos que possam, de outra forma, afetar negativamente a integridade competitiva da Liga Game Changers. Qualquer pessoa que solicite a propriedade de uma Equipe em uma Liga Game Changers pode ser negada para tal admissão a critério exclusivo da Liga Game Changers. Os proprietários das Equipes concordam que não contestarão qualquer determinação final da Liga Game Changers a esse respeito.

- 2.2.2.** Se constatado que um Proprietário possui algum interesse financeiro ou benefício ou qualquer nível de influência sobre outra Equipe, o Proprietário será obrigado a se desligar imediatamente do interesse em uma das duas Equipes e poderá estar sujeito a Ação Disciplinar pela Liga Game Changers.
- 2.2.3.** A propriedade de uma Equipe que compete em uma Liga Game Changers deve ser claramente indicada pela Equipe aos Oficiais do Game Changers.

3. Elegibilidade de Jogadores e Equipes

Para ser elegível a competir em uma Liga, cada jogador deve atender todos os seguintes critérios:

3.1. Idade do Jogador

- 3.1.1.** Nenhum jogador será considerado elegível para participar de qualquer competição Game Changers antes de completar 16 anos (“**Idade Mínima Exigida**”).
- 3.1.2.** Se um jogador atender à Idade Mínima Exigida, mas for menor de idade em seu país de residência antes do início da Competição Oficial da Liga Game Changers aplicável, ele ainda poderá competir na Competição Oficial se (a) atender aos outros critérios de elegibilidade neste Regulamento Competitivo Global e quaisquer regras do Regulamento Complementar Game Changers, e (b) um parente ou responsável legal aceitar este Regulamento Competitivo Global e quaisquer regras do Regulamento Complementar Game Changers adicionais em nome do jogador e consentir a participação de tal jogador na Competição Oficial usando um formulário de consentimento parental fornecido pelos Oficiais do Game Changers.

3.2. Identidade de Gênero

O jogador deve identificar-se como mulher cisgênero, mulher transgênero ou pessoa não-binária.

3.3. Reconhecimento de Elegibilidade

A menos que permitido, conforme caso a caso, pelo Organizador do Torneio, a formação titular da Equipe deve ter jogado junta por pelo menos duas (2) semanas antes do prazo de inscrição para a Liga Game Changers. A Equipe deve garantir que todos os seus jogadores atendam aos requisitos de elegibilidade do jogador tanto no Regulamento Competitivo Global quanto em qualquer Regulamento Complementar Game Changers aplicável.

O Organizador do Torneio reserva-se o direito de reavaliar a elegibilidade de qualquer jogador durante um evento Game Changers. Se for determinado, a critério exclusivo dos Oficiais do Torneio, que um jogador participando de um evento Game Changers enganou o Organizador do Torneio com relação a esses requisitos de elegibilidade do jogador, todos os membros da Equipe no time do jogador podem ser sancionados.

3.4. Residência e Representação

3.4.1. Representação Regional

Com o objetivo de incentivar o treinamento e desenvolvimento de jogadores em cada Território da Liga Game Changers e manter a identidade regional das Equipes que competem na Liga Game Changers e incentivar o tipo de identificação regional que é importante para fãs e patrocinadores, cada Equipe deve manter na Formação Titular (conforme definido abaixo), durante toda a Competição Oficial da Liga Game Changers, pelo menos três (3) jogadores que sejam Residentes (conforme definido abaixo) de um país no Região da Liga Game Changers aplicável.

3.4.2. Definição de Residência; Certificação e Prova de Residência

Um jogador é considerado "Residente" de um país dentro de uma Região da Liga Game Changers se o jogador for (i) cidadão de um país na Região da Liga Game Changers ou detentor de direitos adicionais de cidadania (como os da União Europeia) para essa Região da Liga Game Changers, (ii) residente permanente legal ou (iii) detentor de outro status especial (por exemplo, refugiado ou asilado) em um país na Região da Liga Game Changers. Cada jogador deve certificar sua residência (a) enviando um formulário de elegibilidade e (b) fornecendo prova de que o jogador possui um dos status de residência estabelecidos nas causas (i)-(iii) acima.

3.4.3. Status Único de Residência

Para fins de determinação da Residência e conformidade com este Regulamento Competitivo Global, um jogador só pode ser Residente de um país por vez.

3.4.4. Dupla Cidadania

Um jogador que possui dupla cidadania ou que atenda às qualificações para ser considerado Residente de mais de um país (um "**Cidadão Duplo**") não pode ser Residente de mais de um país simultaneamente. Assim que um Cidadão Duplo se registrar por uma Equipe como Residente de um país dentro de uma Região da Liga Game Changers ao qual tal Equipe pertence (tal país em que o Cidadão Duplo declara sua residência, o "**País Residente Declarado**"), o Cidadão Duplo será considerado exclusivamente como Residente do País Residente Declarado. Apenas entre as Temporadas, um Cidadão Duplo pode solicitar a mudança de seu País Residente Declarado se (a) se qualificar para ser considerado Residente de tal país de acordo com a Seção 3.2.2 acima e (b) uma ou mais das seguintes situações se apliquem: (i) o país para o qual o Cidadão Duplo deseja mudar sua residência está na mesma Região da Liga Game Changers que o atual País Residente Declarado do Cidadão Duplo; ou (ii) o Cidadão Duplo estava, durante a etapa mais recente (ou Temporada mais recente, se não houver várias etapas), na Formação Titular de uma Equipe que pertence à mesma Região da Liga Game Changers em que o país para o qual o Cidadão Duplo deseja mudar sua residência se encontra, por pelo menos cinquenta por cento (50%) do número médio de partidas da temporada regular disputadas pelas Equipes na Liga Game Changers aplicável. Solicitações de mudança do País Residente Declarado devem ser enviadas aos Oficiais do Game Changers para análise; a aprovação de tais solicitações será concedida a critério do Organizador do Torneio e da Riot.

3.4.5. Violações dos Critérios de Residência

Cada Equipe é responsável por garantir que seus jogadores atendam aos requisitos de residência. Será uma violação deste Regulamento Competitivo Global, tanto pela Equipe quanto pelo jogador, se um jogador (ou seu responsável) fornecer informações falsas, enganosas ou incompletas, resultando na classificação incorreta da residência desse jogador. Tal violação sujeitará a Equipe e/ou o jogador a Ações Disciplinares.

3.4.6. Exceção de Residência para Participantes do Game Changers

A Riot deseja incentivar os Participantes do Game Changers (conforme definido abaixo) a ingressarem em equipes participantes da Liga Challengers.

Nesse sentido, os requisitos de residência nesta Seção 3.2 serão flexibilizados. Um ex-Participante do Game Changers que compete nas Challengers Leagues será considerado Residente em um país na Região da Challengers League aplicável, mesmo que esse jogador não cumpra os requisitos desta Seção 3.2. O termo "Participante do Game Changers" significa um jogador que competiu na formação titular de uma equipe em uma eliminatória regional oficial do VCT Game Changers Brazil.

3.5. Exceção de Movimentação para Participantes do Game Changers

Como uma exceção às definições de Janela de Transferências e *Safe Harbour* estabelecidas neste Regulamento Competitivo Global e no Regulamento Complementar, as Equipes Participantes do VCT podem assinar com Participantes do Game Changers a qualquer momento, incluindo fora das Janelas de Transferências ou *Safe Harbours*. A exceção estabelecida nesta Seção expirará com relação a um determinado participante do Game Changers, se ele for assinado por uma Equipe Participante do VCT a qualquer momento (incluindo dentro de uma Janela de Transferência onde a exceção não seria necessária para completar a assinatura) (ou seja, uma vez que um participante do Game Changers é assinado por qualquer Equipe Participante do VCT sob quaisquer circunstâncias, eles não são mais elegíveis para serem assinados utilizando esta exceção).

3.5.1. Movimentação entre Game Changers e Challengers

Equipes que tiverem formações inclusivas participantes do Game Changers e simultaneamente tiverem uma formação participante do Challengers, poderão inscrever jogadoras da formação participante do Game Changers também em sua formação participante do Challengers. A escalação dessas jogadoras participantes do Game Changers para o Challengers, está condicionada ao não conflito de participação e comparecimento em ambas as ligas.

3.6. Eventos de Mídia e Patrocinadores

Cada jogador concorda em participar de entrevistas, conteúdo de mídia, coletivas de imprensa, sessões de transmissão ao vivo, eventos de patrocinadores, sessões de fotos ou gravações de vídeo, eventos benéficos, visitas guiadas, transmissões online, webcasts, podcasts, chats e outros eventos de mídia que a Riot ou o Organizador do Torneio organizem em conexão com o marketing e a promoção da Competição Oficial, da Liga Game Changers e/ou VALORANT ("Eventos de Mídia"), desde que esses Eventos de Mídia não interfiram indevidamente na preparação ou participação do jogador no jogo. As despesas pré-aprovadas incorridas por um jogador na viagem de ida e volta a um Evento de Mídia serão custeadas pelo Organizador do Torneio ou pela Riot. O Organizador do Torneio

terá o direito de desclassificar qualquer jogador ou Equipe que não compareça e participe em qualquer Evento de Mídia agendado.

3.7. Elegibilidade de Trabalho

- 3.7.1.** Cada jogador deve apresentar prova, antes de ser adicionado à formação de uma Equipe, de que é elegível para trabalhar em sua respectiva jurisdição e/ou país/países anfitrião da Região da Liga Game Changers.

3.8. Avaliação de Jogadores

- 3.8.1.** Como parte do processo de registro de jogadores, as Equipes devem enviar os nomes de usuários e o Riot IDs das contas principais e até uma secundária (smurf) do VALORANT, usada nos últimos 3 meses, para cada jogador da Equipe, aos Oficiais. A falha em fazê-lo pode resultar em Ação Disciplinar.
- 3.8.2.** O processo de verificação pode consistir em verificações anti-cheat e de comportamento nas contas enviadas para determinar se estão de acordo com os padrões esperados dos jogadores nas Ligas Game Changers.
- 3.8.3.** Os Oficiais informarão as Equipes sobre os resultados da verificação de comportamento de seus jogadores após a conclusão. Este processo pode levar até 1 semana.
- 3.8.4.** Se um jogador falhar na verificação anti-cheat e/ou de comportamento, um relatório contendo informações sobre o motivo pelo qual o jogador não foi aprovado na verificação será compilado. Os Oficiais podem compartilhar este relatório com a Equipe após receber a permissão por escrito do jogador.
- 3.8.5.** Jogadores que falharem nas verificações também podem estar sujeitos a penalidades, dependendo da gravidade do caso. No mínimo, os jogadores serão monitorados mais rigorosamente e deverão demonstrar melhoria no comportamento durante a próxima rodada de verificações.
- 3.8.6.** Jogadores que passarem na verificação ainda podem estar sujeitos a Ação Disciplinar com base nos resultados específicos.

3.9. Proibição de funcionário da Riot ou do Organizador do Torneio

- 3.9.1.** Os proprietários das Equipes e os funcionários das Equipes não podem ser funcionários da Riot ou do Organizador do Torneio ou de qualquer uma de suas respectivas afiliadas. "Afiliada" é definida como qualquer pessoa ou outra entidade que possua ou controle, esteja sob propriedade ou controle de, ou esteja sob propriedade ou controle comum com as entidades mencionadas acima. "Controle" significa o poder, por qualquer meio, de determinar as políticas ou gerenciamento de uma entidade, seja através do poder de eleger,

nomear ou aprovar, direta ou indiretamente, os diretores, executivos, gerentes ou administradores dessa entidade ou de outra forma.

3.10. Declaração de Elegibilidade e Termo de Liberação

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 Game Changers em que participar, será considerado inelegível.

3.11. Critérios Gerais de Elegibilidade para Equipes

- 3.11.1.** Entidades administrativas, sejam Organizações ou Equipes Independentes, devem possuir Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica (CNPJ).
- 3.11.2.** 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.
- 3.11.3.** O nome oficial a ser utilizado pela equipe, bem como o logotipo que será divulgado durante as Etapas, deverá ser previamente informado e ter sido aprovado pelos Oficiais do Game Changers.

4. Regras de Formação

4.1. Titulares e Reservas

- 4.1.1.** Cada equipe deve manter, durante toda a Etapa do VCT Game Changers Brazil, cinco jogadores ("Titulares") na formação titular da equipe ("Formação Titular"). A equipe tem a opção de adicionar dois jogadores adicionais para atuar como reservas ("Reservas").

Nota: Os Oficiais do Game Changers têm o direito de desqualificar qualquer equipe com uma formação incompleta.

4.2. Requisitos Mínimos de Formação

4.2.1. Tamanho da Formação

A equipe é obrigada a manter, durante a etapa competitiva da Liga Game Changers, uma formação competitiva total de no mínimo cinco (5) jogadores ("Formação Mínima") e no máximo sete (7) jogadores (a "Formação Máxima").

Todos os Titulares e qualquer Reserva que substituir um Titular devem ser elegíveis para participar de uma competição da Liga Game Changers. As equipes devem cumprir o requisito de Formação Mínima em todos os

momentos durante a competição Game Changers. Se, em algum momento, a escalação de uma equipe ficar abaixo do requisito de Formação Mínima, essa equipe poderá ser desclassificada ou sujeita a Ações Disciplinares, a menos que receba permissão para ficar abaixo do requisito de Formação Mínima pelos Oficiais do Game Changers, a seu exclusivo critério.

4.2.2. Direito de Progredir

Se uma equipe conquistar o direito de avançar para outra fase da competição da Liga Game Changers (por exemplo, Evento Principal), o direito é condicionado à equipe manter um mínimo de três jogadores que estavam na formação e que jogaram pelo menos uma partida oficial da Liga Game Changers durante o processo de qualificação, incluindo a titularidade de pontos conquistados em qualquer momento.

4.3. Exclusividade de Equipe

- 4.3.1.** Um jogador ou treinador não poderá competir por mais de uma equipe simultaneamente e não poderá ser listado na formação de mais de uma equipe.
- 4.3.2.** Um jogador ou treinador não pode ter um acordo contratual ou financeiro com outra equipe, a menos que seja explicitamente permitido pela Liga Game Changers, por escrito, exceto de acordo com a Exceção de Criador de Conteúdo (definida abaixo).

4.4. Exceção de Criador de Conteúdo

4.4.1. Propósito da Exceção de Criador de Conteúdo

Esta exceção à regra de Exclusividade de Equipe (**"Exceção de Criador de Conteúdo"**) tem como objetivo fornecer uma oportunidade para indivíduos que são empregados ou afiliados a uma organização (**"Organização de Criador de Conteúdo"**) em que não exercem uma função que afeta diretamente ou fornece suporte competitivo para uma equipe ativa no VCT ou Liga Game Changers (**"Elegível para Exceção"**) (por exemplo, criadores de conteúdo) para participar como jogador ou treinador em uma Equipe (**"Equipe Competitiva"**) que compete nas Ligas Game Changers ou em suas qualificatórias diretas (**"Equipe Competitiva"**), ao mesmo tempo em que mitiga possíveis conflitos de interesse que possam surgir dessa participação.

A Exceção de Criador de Conteúdo não se destina a permitir que organizações gerenciem uma segunda equipe nas Liga Game Changers, nem a permitir que indivíduos compitam em mais de uma equipe no VCT ou Liga Game Changers

4.4.2. Critérios de Elegibilidade

- **Indivíduos Inelegíveis** - Indivíduos que estão participando como jogador, treinador, gerente de equipe ou analista ("Inelegível para Exceção") em uma equipe no VCT ou Liga Game Changers são inelegíveis. O espírito da regra é que indivíduos que participam diretamente ou fornecem suporte competitivo direto para uma equipe ativa no VCT ou Liga Game Changers são inelegíveis para a Exceção de Criador de Conteúdo.
- **Indivíduos Elegíveis** - Indivíduos afiliados a uma Organização de Criador de Conteúdo em uma função que atenda a todos os critérios a seguir são elegíveis para participar em uma Equipe Competitiva em uma Liga Game Changers ou suas qualificatórias diretas sob a Exceção de Criador de Conteúdo para a regra de Exclusividade de uma única equipe:
 - (1) O indivíduo não está afiliado a nenhuma organização como Indivíduos Elegível; e
 - (2) A Organização de Criador de Conteúdo onde o indivíduo é Elegível para Exceção não possui uma Equipe que está na mesma Liga Game Changers da Equipe Competitiva do indivíduo.

4.4.3. Restrições de Formação de Criadores de Conteúdo

As Equipes que competem nas Ligas Game Changers ou em suas qualificatórias diretas podem incluir qualquer número de jogadores (até a Formação Máxima) e/ou treinadores que são elegíveis para a Exceção de Criador de Conteúdo, mas podem incluir apenas até dois (2) jogadores e/ou treinadores da mesma Organização de Criador de Conteúdo.

4.4.4. Restrições de Patrocínio

Ao participar de uma Liga Game Changers ou de suas qualificatórias diretas sob esta exceção, os indivíduos não podem:

- (1) representar ou promover sua Organização de Criador de Conteúdo durante uma transmissão de uma Liga Game Changers ou qualquer uma de suas qualificatórias diretas, incluindo através do nome no jogo, roupas e/ou gritos de guerra; ou
- (2) representar ou promover os patrocinadores da Organização de Criador de Conteúdo durante uma transmissão de uma Liga Game Changers ou qualquer uma de suas qualificatórias diretas.

Ao participar de uma Liga Game Changers ou de suas qualificatórias diretas sob esta exceção, os indivíduos têm permissão expressa para:

- (1) representar sua Organização de Criador de Conteúdo por meio de suas próprias contas de mídia social; e
- (2) representar sua Organização de Criador de Conteúdo fora das transmissões ou eventos oficiais de mídia das Ligas Game Changers.

4.5. Envio da Formação e Registro da Equipe

4.5.1. Antes do início da competição da Liga Game Changers, cada Equipe deve registrar sua formação (incluindo todos os titulares, eventuais reservas e treinadores) usando as ferramentas e formulários fornecidos pela Riot ou pelos Oficiais do Game Changers. Exceto conforme estabelecido na regra de Mudanças da Formação, nenhuma alteração na formação de uma equipe será permitida após o registro da Equipe ter sido processado sem a aprovação prévia dos Oficiais do Game Changers (incluindo para mudanças devido a doenças, problemas de visto, etc.)

4.6. Mudanças de Formação

4.6.1. Fechamento da Janela

Uma Equipe pode realizar trocas envolvendo jogadores de outras Equipes, contratar novos jogadores ou agentes livres ou alterar os jogadores em sua formação a qualquer momento fora dos períodos em que as Equipes são proibidas de fazer mudanças em sua formação ("Períodos de Fechamento"), usando as ferramentas e formulários fornecidos pela Riot ou pelos Oficiais do Game Changers.

Os Períodos de Fechamento mudarão de ano para ano e serão comunicados às Equipes pelos Oficiais do Game Changers. A menos que seja acordado de outra forma pelos Oficiais do Game Changers, a adição ou remoção de um jogador da formação da Equipe a qualquer momento durante os Períodos de Fechamento é uma violação deste Regulamento Competitivo Global.

4.6.2. Exceção do Período de Fechamento

No caso de uma emergência que faça com que uma Equipe não consiga escalar cinco (5) Titulares na formação titular da Equipe durante um Período de Fechamento, a Equipe pode receber uma exceção para adicionar jogadores à sua lista durante o Período de Fechamento. A equipe pode realizar trocas envolvendo jogadores de outras equipes ou contratar novos jogadores ou agentes livres para adicionar jogadores à sua lista a fim de escalar cinco (5)

titulares na formação titular da Equipe. Os Oficiais determinarão se um evento se qualifica como emergência. Qualquer jogador que competiu como Titular em uma Equipe em uma fase imediatamente anterior da Competição Oficial não é elegível para ser adicionado à lista de uma Equipe sob a Exceção do Período de Fechamento.

Exemplo: Um Jogador que competiu como Titular em uma Equipe na Fase Eliminatória da Liga Challengers não seria elegível para ser adicionado à formação de uma Equipe sob a Exceção do Período de Fechamento para uma Equipe que se classificou para o evento Ascension da Liga VALORANT Challengers.

Em caso de circunstâncias excepcionais, como problemas temporários de visto, suspensão competitiva ou emergência médica, os requisitos de formação podem ser temporariamente flexibilizados. A concessão desta isenção fica a critério exclusivo da Liga Game Changers.

Qualquer jogador que seja retirado da formação de uma Equipe não poderá retornar à formação dessa Equipe até que um mínimo de três semanas tenha decorrido após a data efetiva da remoção anterior do jogador da Formação da Equipe.

4.7. Substituições

- 4.7.1. Qualquer substituição deve resultar na Equipe tendo uma Formação ou Formação Titular elegível.
- 4.7.2. No caso de um Jogador se desconectar durante um mapa e não conseguir retornar dentro do tempo de pausa disponível, a Equipe terá permissão para substituí-lo por um Reserva de sua Formação. O saúdo precisará ser refeito.
- 4.7.3. Em caso de emergência em qualquer momento durante uma Partida, uma Equipe terá até dez minutos para apresentar um Reserva elegível no local. Se não for possível encontrar um substituto, a Equipe perderá por desistência. Os Oficiais do Game Changers determinarão se um incidente se qualifica como emergência. Qualquer substituto deve ser um membro elegível da formação da Equipe.
- 4.7.4. O Treinador da Partida de uma Equipe pode servir como substituto em partidas ao decorrer da Liga Game Changers, mas apenas em uma situação que se enquadre como emergencial, conforme critério dos Oficiais do Game Changers. O Treinador Principal ainda deve se enquadrar em todos os critérios de elegibilidade impostos ao jogadores neste Regulamento Competitivo Global , como restrição de ranque, residência e gênero para que

então esse tipo de substituição seja permitida. Caso o Treinador da Partida não se enquadre nos critérios de elegibilidade de jogadores, a equipe deverá inscrever obrigatoriamente um jogador substituto.

- 4.7.5.** Para Partidas que envolvam mais de um Mapa (por exemplo, melhores de três ou melhores de cinco), uma Equipe pode substituir os então Titulares 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.

4.8. Manager da Equipe

Cada Equipe deve manter, em todos os momentos durante uma Competição Oficial, uma pessoa que atuará como gerente geral da Equipe ("**Manager da Equipe**"). O Manager da Equipe será designado quando a Equipe concluir o processo de registro e será responsável por todas as comunicações logísticas e operacionais entre a Riot, o Organizador do Torneio e os Proprietários de tal Equipe. A Riot e o Organizador do Torneio podem confiar em qualquer comunicação do Manager da Equipe como sendo feita por todos os Proprietários da Equipe. Qualquer Proprietário ou qualquer Membro, incluindo o Capitão da Equipe (conforme definido abaixo), é elegível para atuar como Manager da Equipe. Uma Equipe não pode mudar seu Manager da Equipe sem fornecer aviso prévio por escrito à Riot e ao Organizador do Torneio.

4.9. Capitão da Equipe

Cada Equipe deve designar um jogador como seu capitão ao concluir o processo de registro ("**Capitão da Equipe**"). Caso o Manager da Equipe não esteja disponível, o **Capitão** da Equipe será responsável por todas as comunicações da Equipe com os Oficiais. Os Oficiais podem confiar em qualquer comunicação do Capitão da Equipe como sendo feita por todos os jogadores da Equipe. O Capitão da Equipe deve ser sempre um jogador na formação da Equipe. Para evitar dúvidas, o Manager da Equipe (conforme definido abaixo) ou qualquer Proprietário é elegível para atuar como Capitão da Equipe, desde que também seja um jogador na formação da Equipe. Uma Equipe não pode mudar seu Capitão da Equipe durante uma Competição Oficial sem a aprovação prévia por escrito dos Oficiais.

4.10. Treinadores

- 4.10.1.** Se uma Equipe tiver mais de um treinador, as Equipes devem designar um (1) treinador como o "**Treinador da Partida**" que tem permissão para se comunicar com os jogadores da Equipe durante o processo de seleção de Agentes e Mapas para cada Partida, pausas táticas, intervalos, entre o tempo

regular e a prorrogação e entre os Mapas (se aplicável). Se a Equipe tiver um treinador, esse treinador será classificado como Treinador da Partida.

4.10.2. O Treinador da Partida pode estar presente em todas as Partidas em que a Equipe participar.

- Para torneios ao vivo e presenciais ("Eventos LAN"), o Treinador da Partida da Equipe pode estar no local durante cada uma dessas Partidas.
- Para torneios online ("Eventos Online"), o Treinador da Partida da Equipe pode estar conectado ao sistema de comunicação por voz no lobby e só terá permissão para falar com os jogadores durante o processo de seleção de Agentes e Mapas para cada Partida, pausas táticas, intervalos, entre o tempo regular e a prorrogação, e entre os Mapas (se aplicável).

4.10.3. O Treinador da Partida da Equipe só tem permissão para estar na Área da Partida durante a seleção de Agentes e Mapas, Pausas Táticas, Intervalos, entre o tempo regular e a prorrogação, e entre os Mapas. Para fins de competição online, qualquer sala em que o jogador compete será considerada parte da Área da Partida.

4.10.4. A critério exclusivo dos Oficiais do Game Changers, até dois (2) outros treinadores e/ou membros da Equipe podem ser fornecidos com meios para se comunicar com o Treinador da Partida durante a partida. Os outros treinadores e/ou pessoal da Equipe só podem se comunicar com o Treinador da Partida usando os meios fornecidos pelos Oficiais do Game Changers.

4.10.5. Os outros treinadores e/ou Membros não têm permissão para estar na Área da Partida e não podem se comunicar com os jogadores durante uma Partida, a menos que autorizados pelos Oficiais.

Nota: Para Qualificatórias Abertas, o uso de "Vagas para Treinadores" será determinado pelos Oficiais e comunicado às Equipes antes do torneio. Para partidas do Game Changers, as vagas para treinadores serão permitidas. (Funcionalidade Atual das Vagas para Treinadores: Os treinadores podem assistir aos jogos no Modo Torneio e ficam bloqueados para observar a equipe escolhida no lobby do jogo personalizado.)

4.10.6. Em caso de emergência, a Equipe pode designar um Treinador da Partida interino. Se um evento se qualifica como emergencial ou não, fica a critério exclusivo dos Oficiais do Game Changers. O Treinador da Partida interino pode ser um Gerente da Equipe.

4.11. Nomes dos Jogadores

- 4.11.1.** O nickname oficial de um jogador (“**Tournament Handle**”) ou Riot ID será selecionado no momento do registro e não poderá ser alterado a qualquer momento sem a aprovação prévia por escrito dos Oficiais do Game Changers.
- 4.11.2.** Os Tournament Handles não podem exceder 11 caracteres, incluindo espaços, e podem usar letras maiúsculas, letras minúsculas, dígitos, sublinhados ou espaços simples entre palavras.
- 4.11.3.** Os Tournament Handles devem ser únicos globalmente. Em caso de conflito, os Oficiais notificarão as Equipes e solicitarão a apresentação de um novo nome.
- 4.11.4.** Um Tournament Handles não pode incluir nenhuma palavra ou frase em qualquer idioma que seja ofensiva, tóxica ou prejudicial.
- 4.11.5.** Um Tournament Handle não pode incluir total ou parcialmente um nome corporativo ou fazer uso de marcas comerciais ou outras propriedades intelectuais da Riot, VALORANT ou de terceiros sem a aprovação prévia por escrito dos Oficiais do Game Changers. Para obter tal aprovação, um jogador deve fornecer um acordo de licença, contrato de patrocínio ou outras evidências documentais aos Oficiais do Game Changers suficientes para demonstrar, a contento dos próprios Oficiais do Game Changers, que o jogador está devidamente licenciado para usar a propriedade intelectual de tal terceiro. Não obstante qualquer aprovação que possa ser fornecida pelos Oficiais do Game Changers, todo o risco e responsabilidade de obter o direito de usar um nome corporativo ou a propriedade intelectual de um terceiro no nome ou Riot ID de um jogador será do jogador.
- 4.11.6.** Os Oficiais do Game Changers reservam-se o direito de rejeitar qualquer Tournament Handle ou Riot ID escolhido por um jogador por qualquer motivo e exigir que o jogador selecione um nome alternativo que esteja de acordo com este Regulamento Competitivo Global ou Regulamento Complementar Game Changers.

4.12. Tag de Equipes (Tricodes)

- 4.12.1.** As Equipes terão permissão para usar uma tag de equipe de 2 a 4 caracteres para ser adicionada à frente do Tournament Handle de cada jogador no Servidor de Torneio. Essas tags de equipe devem ser uma combinação de letras maiúsculas e/ou dígitos, e devem ser únicas globalmente no VALORANT.

5. Formato Competitivo

5.1. Formato da Liga Game Changers

- 5.1.1.** O formato da competição para cada Liga Game Changers será descrito no Regulamento Complementar, fornecido pela Riot e/ou pelo Organizador do Torneio.

6. Viagens e Despesas

6.1. Eventos LAN

- 6.1.1.** Para até cinco (5) Titulares, um (1) Treinador, um (1) Reserva OU Manager por equipe que tenham ganho o direito de participar em Eventos LAN realizados como parte de uma Liga Game Changers, o Organizador do Torneio fornecerá (a) viagens de custo razoável, acomodação e refeições enquanto competem nesses Eventos LAN ou (b) reembolso de viagens de custo razoáveis, acomodação e refeições enquanto competem nesses Eventos LAN. A Riot se responsabilizará apenas pelos custos de viagem em território nacional.
- 6.1.2.** Os jogadores que se qualificarem para competir em quaisquer Eventos LAN realizados como parte de uma Liga Game Changers devem ter todos os vistos, passaportes ou outros documentos de viagem necessários para viajar para a cidade onde os Eventos LAN são realizados e concordam em cumprir as diretrizes COVID-19 fornecidas pelos Oficiais do Game Changers. Jogadores menores de idade, de acordo com as leis aplicáveis, podem ser obrigados a viajar com um dos pais ou responsável legal. Nesses casos, os Oficiais Game Changers também podem fornecer a um único parente ou responsável de cada jogador menor de idade em viagens de custo razoável, acomodação e refeições ou reembolso dos mesmos enquanto tal jogador competir no Evento LAN.

7. Patrocinadores

- 7.1.1.** As equipes, jogadores e treinadores são encorajados a desenvolver relacionamentos com patrocinadores e anunciantes, sujeitos às restrições estabelecidas neste Regulamento Competitivo Global, que são projetadas para evitar conflitos de patrocínio e preservar a integridade da competição e a reputação das Ligas VALORANT Game Changers, VALORANT e Riot.
- 7.1.2.** Nenhuma equipe, jogador ou treinador deve firmar qualquer contrato de patrocínio, endosso, publicidade ou relacionado, para qualquer linha de negócios VALORANT, com qualquer pessoa ou entidade que seja

determinada pela Riot ou pelos Oficiais do Game Changers a conduzir negócios em qualquer categoria de produto ou serviço que esteja na Lista de Patrocínio Proibidos (Apêndice 1).

- 7.1.3.** Uma equipe, jogador ou treinador terá o direito, sujeito à aprovação prévia por escrito da Riot ou dos Oficiais do Game Changers, caso a caso, de firmar um contrato de patrocínio, endosso, publicidade ou relacionado, para qualquer linha de negócios de esports VALORANT da equipe, com qualquer pessoa ou entidade que seja determinada pela Riot ou pelos Oficiais do Game Changers a conduzir negócios em qualquer categoria de produto ou serviço que esteja na Lista Internacional de Categorias de Patrocínio Proibidas (Apêndice 2); desde que, no entanto, qualquer categoria dentro da Lista de Categorias de Lista Internacional de Categorias de Patrocínio Proibidas seja promovida ou exibida apenas em eventos regionais ou locais (e não em eventos internacionais). Equipes interessadas em buscar um patrocínio regional na Lista Internacional de Categorias de Patrocínio Proibidas devem entrar em contato com os Oficiais do Game Changers para obter mais informações sobre o processo de aprovação, incluindo listas de certos patrocinadores pré-aprovados na Lista de Categorias de Patrocínio Internacionalmente Proibidas.
- 7.1.4.** Além disso, um jogador ou treinador não deve firmar qualquer contrato de patrocínio, endosso, publicidade ou relacionado, para qualquer linha de negócios (mesmo não relacionada ao VALORANT), com qualquer pessoa ou entidade que seja determinada pela Riot ou pelos Oficiais do Game Changers a conduzir negócios em qualquer categoria de produto ou serviço que esteja na Lista de Categorias de Patrocínio Proibidos (Apêndice 1).
- 7.1.5.** As Ligas Game Changers podem implementar restrições adicionais à aquisição de patrocínio, conforme definido no Regulamento Competitivo Global. As equipes são obrigadas a notificar a Liga Game Changers da aquisição pretendida de um novo patrocinador antes que a aquisição seja finalizada. Se o patrocínio for classificado como Patrocínio Proibido, o patrocínio não poderá ser exibido pela equipe ou pelos jogadores durante o uso ou jogo do VALORANT, adjacente ao material relacionado ao VALORANT, VCT, Ligas VALORANT Challengers, VALORANT Challengers Ascension ou qualquer outro evento afiliado à Riot.
- 7.1.6.** Nenhuma pessoa ou entidade pode deter os naming rights de mais de uma Equipe da Liga Game Changers ao mesmo tempo. Um patrocinador que detenha os naming rights de uma Equipe não pode patrocinar outras Equipes na Liga Challengers em nenhuma capacidade. Nenhuma pessoa ou entidade atuando como proprietário, parcial ou total, ou como dirigente corporativo de

uma Equipe pode patrocinar uma Equipe de uma entidade diferente por si mesma, uma conexão direta, outra entidade que representa, ou por meio de um representante.

- 7.1.7.** Uma equipe pode ter uma marca patrocinadora em seu nome. Por exemplo, um nome de equipe permitido seria "ACME Corp. Lions", onde "ACME Corp." é a marca patrocinadora.

7.2. Conformidade com as Diretrizes de Marca

- 7.2.1.** Todos os contratos de patrocínio, endosso, publicidade ou relacionados que uma Equipe, jogador ou treinador celebre, e todas as transações ou ações subjacentes realizadas de acordo com esses acordos devem:

- Cumprir os termos dos Guias, sendo eles o Guia de Marca e Guia de Uniforme vigente.
- Não ter qualquer exclusividade ou outra disposição que seja vinculante para a Riot, a Liga Game Changers ou qualquer outra pessoa ou entidade (além da equipe, jogador ou treinador que está celebrando o acordo).

7.3. Decisões Relacionadas à Lista de Patrocínios Proibidos

- 7.3.1.** A Riot pode fazer alterações na Lista de Patrocínios Proibidos. É responsabilidade da equipe, do jogador e do treinador revisar a Lista de Patrocínios Proibidos para atualizações ou alterações.

- 7.3.2.** A Riot ou os Oficiais do Game Changers podem, a seu exclusivo critério, rejeitar ou encerrar o direito de uma equipe, jogador ou treinador de exibir um anúncio ou patrocínio em qualquer uma das categorias na Lista de Patrocínios Proibidos.

7.4. Uso não Autorizado de Marcas Registradas

- 7.4.1.** Nada neste Regulamento Competitivo Global concede, por implicação, renúncia, preclusão ou de outra forma, a uma equipe, jogador ou treinador qualquer direito ou licença para usar o nome VALORANT ou qualquer outra marca registrada, nome comercial ou logotipo de propriedade ou licenciado à Riot ou suas afiliadas.

- 7.4.2.** Qualquer uso não autorizado por uma equipe, jogador ou treinador de uma marca registrada, nome comercial ou logotipo de propriedade ou licenciado à Riot ou suas afiliadas é proibido e será considerado uma violação desta regra.

- 7.4.3.** Uma equipe, jogador ou treinador não pode endossar ou patrocinar qualquer produto ou serviço de maneira que possa levar as pessoas a acreditar que o produto ou serviço foi endossado ou aprovado pela Riot, pelos Oficiais do Game Changers ou por qualquer uma de suas respectivas afiliadas.

8. Uniformes e Vestuário

8.1. Definições

- 8.1.1. Vestuário da Equipe.** Qualquer peça de roupa ou vestuário que seja marcado com o logotipo e/ou cores oficiais da equipe ("Vestuário da Equipe"). Os Oficiais do Challengers reservam-se o direito de proibir o Vestuário da Equipe que seja considerado inadequado ou impróprio.
- 8.1.2. Vestuário Oficial do Torneio.** Qualquer peça de roupa ou vestuário que tenha sido criada pela Liga e marcada para o torneio ou evento ("Vestuário Oficial do Torneio"). Para maior clareza, apenas o Vestuário Oficial do Torneio criado especificamente para um torneio ou evento será considerado Vestuário Oficial do Torneio para partidas oficiais naquele torneio ou evento. O Vestuário Oficial do Torneio criado para torneios ou eventos anteriores não será considerado Vestuário Oficial do Torneio.

8.2. Uniforme da Equipe

Os jogadores devem usar o vestuário aprovado ("Uniforme da Equipe") em todas as partidas oficiais. O Uniforme da Equipe inclui os seguintes elementos obrigatórios: Camisa da Equipe, Vestuário Inferior e Calçados.

- 8.2.1. Colocação de Logotipo do Patrocinador.** É permitida a colocação de logotipos de patrocinadores no Uniforme da Equipe. Não há restrições quanto ao número de logotipos de patrocinadores e a área de colocação dos logotipos no Uniforme da Equipe. As equipes podem escolher como os logotipos da equipe e dos patrocinadores são distribuídos pelo Uniforme da Equipe. No entanto, as equipes devem evitar criar a impressão de que um patrocinador é o patrocinador principal da equipe, caso não seja esse o caso.
- 8.2.2. Restrições Regionais.** As Ligas podem definir padrões adicionais para a colocação de logotipos de patrocinadores a seu exclusivo critério na respectiva Liga, e essas restrições serão aplicadas em Competições Internacionais.
- 8.2.3. Patrocinadores Condicionais.** Patrocínios em quaisquer das Categorias Condicionais para cada Liga, conforme estabelecido no Anexo 1, podem ser aprovados para colocação de logotipos de patrocinadores no Uniforme da Equipe na Liga. As Entidades da Equipe devem obter uma aprovação escrita

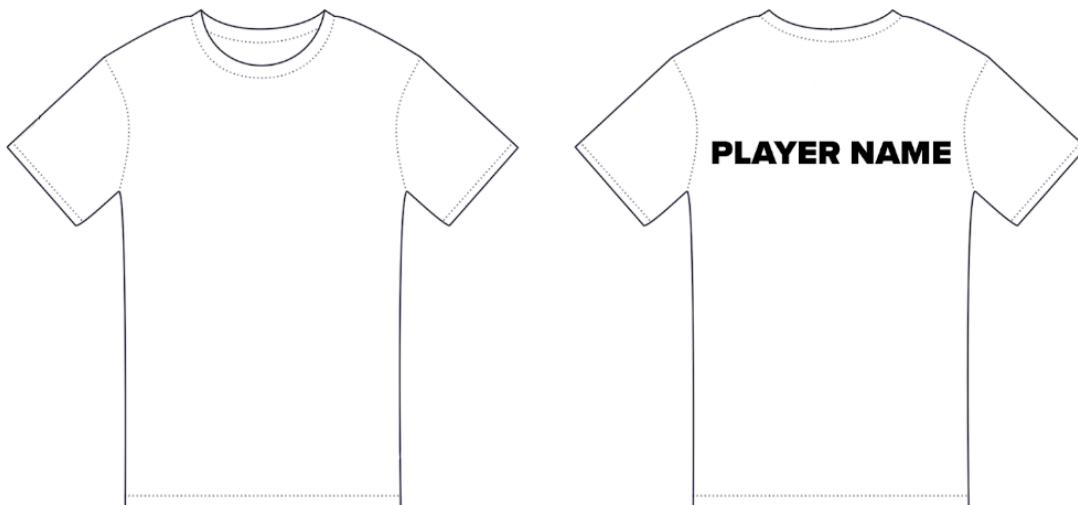
específica para a colocação de logotipos de patrocinadores de quaisquer patrocínios nas Categorias Condicionais.

- 8.2.4. Símbolos Nacionais.** Bandeiras e outros símbolos que representam ou simbolizam uma nação são proibidos de serem incluídos em qualquer vestuário usado pela Equipe.

8.3. Camisa da Equipe

Os jogadores devem usar camisas oficiais, aprovadas e idênticas nos dias de jogo durante todas as Partidas da Liga (“Camisas da Equipe”). Todas as Camisas da Equipe devem cumprir com o seguinte:

- 8.3.1. Propriedade Intelectual da Riot.** De modo geral, as equipes não podem usar quaisquer marcas ou propriedade intelectual da Riot sem permissão expressa por escrito da Riot. Isso inclui, mas não se limita a: o logotipo da Riot Games, logotipos de eventos, logotipos de VALORANT ou propriedade intelectual de VALORANT (como arte de agentes, etc.).



- 8.4. Vestimenta Inferior.** Todos os jogadores de uma equipe devem usar calças ou shorts ("Vestimenta Inferior"). As vestimentas inferiores devem ser iguais para todos os jogadores e não podem variar entre calças e shorts. Todas as vestimentas inferiores devem ser (a) roupas oficiais e aprovadas da equipe, (b) roupas de cor neutra sem marca (por exemplo, preto, branco ou cinza), ou (c) roupas oficiais do torneio.
- 8.5. Calçados.** Os jogadores devem usar calçados fechados. Os jogadores podem usar qualquer marca de calçados.

8.6. Vestuário Opcional

- 8.6.1. Acessórios para Cabeça.** Os Jogadores podem usar acessórios para cabeça (por exemplo, gorros, chapéus, etc.), desde que esses acessórios não (a) interfiram no uso do fone de ouvido de competição e/ou fones de ouvido intra-auriculares, como cobrir as orelhas do jogador, (b) bloqueiem o rosto do jogador, ou (c) bloqueiem qualquer luz de transmissão de iluminar o rosto do jogador. Os acessórios para cabeça devem ser sem marca, Vestuário da Equipe ou Vestuário Oficial do Torneio.
- 8.6.2. Vestimenta por baixo da Camisa da Equipe.** Camisas de manga comprida ou suéteres podem ser usados por baixo das Camisas da Equipe, desde que não cubram a Camisa da Equipe. A roupa por baixo da camisa não precisa ser a mesma, porém deve ser de cores da Equipe ou de cor neutra (por exemplo, preto, branco ou cinza). Nenhum logotipo de patrocinador será permitido na roupa de baixo da camisa. A marca individual do jogador (por exemplo, jogador [Nome no Jogo]) e a logotipo da Equipe (por exemplo, o nome ou logotipo da Equipe) são aceitáveis.
- 8.6.3. Vestimenta por cima da Camisa da Equipe.** Roupas sobre a camisa, moletons e jaquetas, que são usadas sobre e cobrem a Camisa da Equipe, só podem ser usadas no palco se replicarem com precisão as Camisas da Equipe aprovadas ou se forem aprovadas antecipadamente pela Liga Challengers, ou (a) refletir as cores oficiais da Equipe; e (b) estarem de acordo com as Diretrizes de Uniforme (por exemplo, ter um logotipo ou letras da Equipe na frente e não ter patrocinadores em locais ou tamanhos restritos pelas Diretrizes de Uniforme). Roupas sobre a camisa que são Uniformes Oficiais do Torneio específicas para o evento em que o jogador está competindo atualmente, também são aceitáveis.
- 8.6.4. Acessórios.** Os jogadores podem usar uma quantidade razoável (conforme determinado pelos Oficiais Challengers) de jóias, anéis, pulseiras e colares.
- 8.6.5. Relógios.** Os jogadores podem usar qualquer marca de relógio. Smartwatches e qualquer outro tipo de dispositivo de pulso capaz de receber sinais sem fio são proibidos.

8.7. Vestuário Proibido

- 8.7.1. Marcas.** Além do Uniforme da Equipe que é oficial e aprovado pelo Organizador do Torneio, os jogadores estão proibidos de usar outros artigos de vestuário ou acessórios que exibam logotipos de patrocinadores ou outras palavras, caracteres ou imagens ou mensagens visíveis, exceto conforme expressamente permitido pelos Oficiais do Challengers.

- 8.7.2. Dispositivos Eletrônicos.** Os jogadores estão proibidos de usar qualquer tipo de dispositivo inteligente, dispositivo de condicionamento físico ou outros dispositivos eletrônicos capazes de receber sinais sem fio. Os jogadores devem solicitar aprovação dos Oficiais antes de usar qualquer tipo de dispositivo eletrônico com capacidades de computação.
- 8.7.3. Óculos Opacos.** Os jogadores estão proibidos de usar óculos totalmente opacos durante uma Partida oficial. Óculos totalmente opacos podem ser usados durante a entrada antes do início de uma partida.

8.8. Vestuário Permitido

Os jogadores podem solicitar o uso de vestuário adicional apenas em circunstâncias especiais. Os Oficiais do Challengers aprovarão ou recusarão qualquer solicitação de vestuário adicional da Equipe ou do jogador caso a caso.

8.9. Conteúdo da Liga

Durante todas as entrevistas pré-jogo e pós-jogo em um local de propriedade ou operado pela Liga VALORANT Challengers (“Local da Liga”), ou no conteúdo do dia do jogo criado pela Liga Challengers, os jogadores devem usar o Uniforme da Equipe apropriado ou o Uniforme Oficial do Torneio. Para outros conteúdos, incluindo mesa de analistas, conteúdo de recursos e conteúdo adicional, as diretrizes de vestuário serão comunicadas pelos Oficiais de acordo com essas aparições.

8.10. Vestuário do Treinador

Os treinadores da Equipe e outros funcionários que estarão na área da partida o devem usar trajes adequados enquanto estiverem no palco ou em conteúdo da Liga VALORANT Challengers, incluindo entrevistas. O traje adequado inclui traje profissional, o Uniforme da Equipe e Uniforme Oficial do Torneio. Se escolhido, o traje profissional inclui calças cáqui, calças sociais e calças pantalona, saias, blazers, camisas de botão, camisas polo, blusas e outros trajes que pareçam profissionais.

9. Área de Jogo

A “Área de Jogo” é a área ao redor de quaisquer PCs utilizados durante uma Partida em LAN ou online. Durante a preparação para a Partida, a presença do Membros na Área de Jogo é restrita apenas aos jogadores das Equipes participantes da Partida.

9.1. Manager e outros Membros

9.1.1. Os Membros da equipe, incluindo os managers, podem estar na Área de Jogo durante o processo de preparação da Partida, mas devem sair antes da fase de Seleção de Agentes e Mapas e não podem retornar até o final da Partida.

9.2. Acesso do Treinador à Área de Jogo

9.2.1. Os Treinadores das Equipes que participarem das partidas de um determinado dia terão acesso à Área de Jogo e poderão se comunicar com a sua Equipe durante o processo de seleção de Mapas. Nenhum outro Membro será permitido na Área de Jogo durante este período sem a permissão expressa dos Oficiais.

9.2.2. Todos os Treinadores sairão da Área de Jogo para uma posição designada imediatamente após o término do processo de seleção de Mapas. Para competições online, qualquer sala em que o jogador compete será considerada parte da Área de Jogo.

9.3. Dispositivos Sem Fio

9.3.1. Dispositivos sem fio, incluindo telefones celulares, tablets e smartwatches, não são permitidos na Área de Jogo enquanto os jogadores estiverem competindo, incluindo durante a fase de seleção de mapas, pausas, remakes e entre Mapas de Partidas com vários Mapas.

9.3.2. Em eventos LAN, os Oficiais recolherão tais dispositivos dos jogadores na Área de Jogo e os devolverão após o término da Partida. Para partidas online, os jogadores devem deixar seus dispositivos fora da Área de Jogo. Esta regra também se aplica a anotações e blocos de notas.

9.4. Anotações e Blocos de Notas

9.4.1. Os jogadores não têm permissão para trazer materiais escritos ou impressos para a Área de Jogo durante uma partida. Quaisquer materiais escritos ou impressos devem ser removidos da Área de Jogo antes do início da partida.

9.5. Restrições de Consumíveis

9.5.1. Consumíveis Permitidos

- Bebidas são permitidas na Área de Jogo. Durante eventos LAN, bebidas são permitidas apenas em recipientes aprovados e que possam ser fechados novamente. Os Oficiais do Game Changers fornecerão tais recipientes aos jogadores mediante solicitação.
- Goma de mascar é permitida na Área de Jogo.

9.5.2. Consumíveis Proibidos

- Comidas são proibidas na Área de Jogo.
- Tabaco e outros produtos de nicotina são proibidos na Área de Jogo..

9.5.3. As Equipes não podem deixar lixo ou goma de mascar na Área de Jogo após a conclusão da Partida.

10. Processo da Partida

10.1. Alterações no Cronograma

Os Oficiais podem, a seu exclusivo critério, reorganizar a programação das Partidas em um determinado dia e/ou alterar a data de uma Partida para uma data diferente ou, de outra forma, modificar a programação das Partidas. No caso de os Oficiais modificarem o cronograma de uma Partida, eles notificarão todas as Equipes o mais breve possível.

10.2. Pontualidade

- 10.2.1.** Os jogadores e treinadores que participam de uma partida oficial devem estar totalmente prontos no respectivo saguão do jogo, no máximo, no horário especificado pelos Oficiais do Game Changers no Regulamento Complementar Game Changers.
- 10.2.2.** Se uma Equipe não estiver totalmente pronta nos horários especificados, poderão ser aplicadas Ações Disciplinares.
- 10.2.3.** Se uma Equipe ou qualquer um de seus jogadores não comparecer no horário especificado para qualquer uma de suas Partidas, devido a circunstâncias imprevistas, as Equipes devem informar os Oficiais imediatamente. Os Oficiais podem adiar, suspender ou cancelar a Partida a seu exclusivo critério.
- 10.2.4.** Se uma Partida for adiada, ela será remarcada para uma data dentro da mesma semana ou da semana seguinte, a menos que outro acordo possa ser encontrado entre as Equipes e os Oficiais. A data exata da Partida será comunicada pelos Oficiais do Game Changers o mais breve possível.

10.3. Patches Competitivos

- 10.3.1.** As partidas durante a temporada de 2024 serão disputadas no respectivo patch disponível no Servidor de Torneio, após um período de testes. As alterações no patch competitivo e na disponibilidade dos agentes serão a critério exclusivo da Liga Game Changers. Um cronograma de atualizações

será fornecido para cada competição como parte do Regulamento Complementar.

- 10.3.2.** Novos Agentes - estarão automaticamente restritos por duas semanas após seu lançamento na fila ranqueada. Exemplo: O Agente A foi lançado em 5 de fevereiro, então o Agente A se tornará elegível para ser usado em todas as Partidas em 19 de fevereiro..
- 10.3.3.** Novos Mapas - estarão automaticamente restritos por quatro semanas após seu lançamento na fila do Servidor Aberto. Exemplo: O Mapa A foi lançado em 1º de janeiro, então o Mapa A se tornará elegível para ser usado em todas as Partidas em 29 de janeiro.
- 10.3.4.** Restrições Adicionais - (por exemplo, desabilitar certas armas) podem ser adicionadas pela Riot ou pelos Oficiais do Game Changers a qualquer momento antes ou durante uma partida, se houver bugs conhecidos com itens, Agentes, skins ou habilidades. Novos agentes e mapas podem ser restritos por períodos mais longos a critério dos Oficiais do Game Changers.

10.4. Contas de Jogadores

- 10.4.1.** Os jogadores receberão contas ("**Contas do Servidor de Torneio**") fornecidas pela Riot e/ou pelo Organizador do Torneio. É responsabilidade dos jogadores configurar sua conta de acordo com suas preferências. O nome da Conta do Servidor de Torneio será definido como o identificador oficial do jogador no torneio, conforme aprovado pela Liga Game Changers.
- 10.4.2.** No caso de servidores de torneios estarem indisponíveis, os jogadores usarão sua conta principal "Live" fornecida durante o processo de registro. É responsabilidade dos jogadores configurar sua conta "Live" principal de acordo com suas preferências, incluindo a definição do Riot ID para seu identificador oficial do torneio. Se um jogador não puder alterar seu nome, deverá entrar em contato com um Oficial do Game Changers para obter suporte.

10.5. Configurações do Jogo

- 10.5.1.** Todos os jogadores serão obrigados a desativar as configurações de sangue e corpos no jogo.
- 10.5.2.** Títulos e acessórios de armas concedidos por vencer um evento, incluindo Masters, Champions e Game Changers Champions, só podem ser equipados por jogadores que conquistaram esses títulos e acessórios de armas.
- 10.5.3.** Os textos e gráficos de FPS/Latência devem ser desativados durante o jogo.

10.6. Preparação Pré-Partida

- 10.6.1.** Os jogadores terão blocos de tempo designados antes da hora da Partida para garantir que estejam totalmente preparados. Os Oficiais do Game Changers informarão os jogadores e as Equipes sobre o tempo de preparação agendado e a duração como parte de seu cronograma de Partidas.
- 10.6.2.** Os Oficiais do Game Changers podem alterar o cronograma a qualquer momento. O tempo de preparação é considerado iniciado assim que os jogadores entram na Área de Jogo, momento em que não têm permissão para sair sem a autorização de um Oficial do Game Changers.
- 10.6.3.** A preparação consiste no seguinte:
 - Confirmar o nome da Conta do Servidor de Torneio.
 - Garantir o funcionamento de todos os equipamentos, conexão de rede e proteção DDOS..
 - Conectar e calibrar periféricos.
 - Garantir o funcionamento adequado do sistema de chat por voz.
 - Selecionar skins.
 - Ajustar as configurações do jogo.
 - Aquecimento limitado dentro do jogo.
- 10.6.4.** Falha Técnica do Equipamento - Se um jogador encontrar problemas em qualquer equipamento durante qualquer fase do processo de preparação, o jogador deve notificar um Oficial imediatamente.
- 10.6.5.** Os jogadores são responsáveis por garantir o desempenho de sua configuração escolhida, incluindo hardware e periféricos de computador, conexão à Internet, proteção DDOS e energia. Problemas com essa configuração não são motivo aceitável para atrasos ou pausas além da permissão de uma Equipe.

10.7. Estado de Prontidão do Jogador e Criação do Saguão

- 10.7.1.** Espera-se que os jogadores resolvam qualquer problema com o processo de configuração dentro do tempo alocado e que a Partida comece no horário agendado. Sanções por atrasos podem ser aplicadas a critério dos Oficiais do Game Changers.
- 10.7.2.** No horário especificado antes do início da Partida, um Juiz confirmará com cada jogador que sua configuração está completa. Depois que todos os dez

jogadores em uma Partida confirmarem a conclusão da configuração, os jogadores não poderão entrar em uma Partida de aquecimento nem sair da Área de Jogo.

- 10.7.3.** Exceto em relação às partidas de qualificatórias online, todas as Partidas que fazem parte de um evento VCT Game Changers serão disputadas em saguões de Partida organizados por um Oficial do Game Changers. Os Oficiais decidirão como o saguão oficial da Partida será criado e os jogadores serão orientados por um Juiz a entrar no saguão da Partida assim que os testes forem concluídos.

10.8. Obrigações de Conteúdo

- 10.8.1.** As Equipes deverão disponibilizar pelo menos um jogador que pretende iniciar qualquer Partida naquele dia para conteúdos por no mínimo 15 minutos. Se um jogador começou pelo menos 2 Partidas na Liga Game Changers, o jogador deverá ter se disponibilizado para a mídia pelo menos uma vez durante o evento.
- 10.8.2.** Uma Equipe não pode disponibilizar o mesmo jogador para conteúdo por 4 dias consecutivos de Partida.
- 10.8.3.** Os jogadores serão informados sobre quaisquer obrigações de pré-Partida, incluindo, mas não se limitando a, aparições na mídia, entrevistas ou discussões adicionais sobre quaisquer assuntos relacionados à Partida.

10.9. Configuração do Saguão e Restrições de Jogo

10.9.1. Definição de Partida

Um “jogo” é uma instância de competição em um mapa VALORANT que é jogado até que um vencedor seja determinado em um mapa. Uma “Partida” é um conjunto de jogos que é disputado até que uma Equipe vença a maioria dos jogos totais (por exemplo, vencendo dois jogos de três (“melhor de três” ou “Md3”); vencendo três jogos de cinco (“melhor de cinco” ou “Md5”). Para fins de esclarecimento, uma Partida que conclui com uma Equipe vencendo três jogos de cinco será considerada uma “Partida Md5”. A Equipe vencedora receberá uma contagem de vitórias em um formato de liga ou avançará para a próxima rodada em um formato de torneio. Em um formato de “melhor de um” (“Md1”), os termos jogo e Partida podem ser usados de forma intercambiável.

10.9.2. Configurações do Saguão

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

10.9.3. Seleção do Servidor

Antes de cada Partida, o Oficial do Game Changers selecionará o servidor que esteja o mais próximo possível da mesma distância entre as Equipes. Cada Liga Game Changers terá uma localização de servidor “padrão” designada no caso de não haver uma opção equidistante.

10.10. Processo de Seleção de Mapas

- 10.10.1.** Em um horário especificado pelos Oficiais do Game Changers antes do início de uma partida, o processo de seleção de mapa será realizado. Sob nenhuma circunstância um mapa poderá ser jogado duas vezes em uma Partida, a menos que todos os outros mapas disponíveis já tenham sido jogados. Quando instruído no Processo de Seleção de Mapas, a Equipe deve banir um mapa e não pode escolher pular o banimento do mapa.
- 10.10.2.** A Liga Game Changers pode modificar o processo de seleção de mapas para a competição, mas deve fornecer aviso prévio por escrito a todos os participantes e receber aprovação da Riot antes de fazê-lo. Processos de seleção de mapa modificados serão descritos no Regulamento Complementar do Game Changers.
- 10.10.3.** O conjunto de mapas é composto por sete (7) mapas. O conjunto completo de mapas será comunicado no Regulamento Complementar do Game Changers ou diretamente pelos Oficiais do Game Changers.

10.10.4. Partidas Melhor de Um

A equipe melhor posicionada decidirá se são a Equipe A ou Equipe B. Se a Liga Game Changers em questão não tiver uma posição pré-determinada, a "equipe melhor posicionada" para fins desta Seção será determinada aleatoriamente. A Equipe A inicia o processo e o mapa para a Partida será selecionado de acordo com o seguinte procedimento:

- Equipe A bane um Mapa
- Equipe B bane um Mapa
- Equipe A bane um Mapa
- Equipe B bane um Mapa
- Equipe A bane um Mapa
- Equipe B bane um Mapa
- Mapa 7 é o único Mapa restante

- Equipe A escolhe seu lado inicial

10.10.5. Partidas Melhor de Três

A equipe melhor posicionada decidirá se são a Equipe A ou Equipe B. Se a Liga Game Changers em questão não tiver uma posição pré-determinada, a "equipe melhor posicionada" para fins desta Seção será determinada aleatoriamente. A Equipe A inicia o processo e o mapa para a Partida será selecionado de acordo com o seguinte procedimento:

- Equipe A bane um Mapa
- Equipe B bane um Mapa
- Equipe A escolhe o Mapa 1
- Equipe B escolhe o lado para o Mapa 1
- Equipe B escolhe o Mapa 2
- Equipe A escolhe o lado para o Mapa 2
- Equipe A bane um Mapa
- Equipe B bane um Mapa
- Mapa 3 é o único Mapa restante
- Equipe A escolhe o lado para o Mapa 3

10.10.6. Partidas Melhor de Cinco

A equipe melhor posicionada decidirá se são a Equipe A ou Equipe B. Se a Liga Game Changers em questão não tiver uma posição pré-determinada, a "equipe melhor posicionada" para fins desta Seção será determinada aleatoriamente. A Equipe A inicia o processo e o mapa para a Partida será selecionado de acordo com o seguinte procedimento:

- Equipe A bane um Mapa
- Equipe B bane um Mapa
- Equipe A escolhe o Mapa 1
- Equipe B escolhe o lado para o Mapa 1
- Equipe B escolhe o Mapa 2
- Equipe A escolhe o lado para o Mapa 2

- Equipe A escolhe o Mapa 3
- Equipe B escolhe o lado para o Mapa 3
- Equipe B escolhe o Mapa 4
- Equipe A escolhe o lado para o Mapa 4
- Mapa 5 é o único Mapa restante
- Equipe B escolhe o lado para o Mapa 5

10.10.7. Partidas Melhor de Cinco para Grandes Finais de Dupla Eliminação

A equipe da chave superior decidirá se são a Equipe A ou Equipe B. Escolhas e banimentos de mapas para a Partida serão selecionados de acordo com o seguinte procedimento:

- Equipe da chave superior bane dois mapas
- Equipe A escolhe o mapa 1
- Equipe B escolhe o lado para o mapa 1
- Equipe B escolhe o mapa 2
- Equipe A escolhe o lado para o mapa 2
- Equipe A escolhe o mapa 3
- Equipe B escolhe o lado para o mapa 3
- Equipe B escolhe o mapa 4
- Equipe A escolhe o lado para o mapa 4
- Mapa 5 é o único mapa restante
- Equipe B escolhe o lado para o mapa 5

10.11. Seleção de Agente e Início da Partida

- ##### **10.11.1.** Uma vez iniciada a Seleção de Agente, os jogadores terão 85 segundos para escolher seu Agente, com ambas as Equipes escolhendo simultaneamente. Se um jogador escolher um Agente por engano durante esta fase, o Jogador deve notificar um Oficial do Game Changers de sua escolha pretendida antes que o tempo da Seleção de Agente expire. Nesse caso, o processo de Seleção de Agente será reiniciado com as mesmas escolhas até o erro ocorrer, após o qual o jogador deve escolher seu Agente pretendido. No caso de o jogador notificar um Oficial do Game Changers após o tempo expirar, o processo de

Seleção de Agente não será reiniciado, e o jogador será obrigado a jogar como Agente selecionado.

- 10.11.2.** Uma Partida começará imediatamente após o processo de Seleção de Agente/Mapa ser concluído, a menos que indicado de outra forma por um Oficial do Game Changers.
- 10.11.3.** Os jogadores não têm permissão para sair de um Mapa durante o tempo entre a conclusão das escolhas/banimentos e o carregamento do Mapa, também conhecido como "Tempo Livre".

10.12. Início Controlado da Partida

- 10.12.1.** No caso de um erro no início do Jogo ou uma decisão dos Oficiais do Game Changers de separar o processo de escolha do início do Jogo, um Oficial do Game Changers pode iniciar o Jogo de maneira controlada e todos os agentes serão selecionados de acordo com o processo de escolha válido anteriormente concluído.

10.13. Carregamento Lento do Cliente

Se um travamento de jogo, desconexão ou qualquer outra falha ocorrer, interrompendo o processo de carregamento e impedindo que um jogador entre no Mapa no início do Jogo, o Jogo deve ser pausado imediatamente até que todos os dez jogadores estejam conectados ao Mapa.

10.14. Restrições aos Elementos de Jogo

Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento antes ou durante uma Partida, se houver bugs conhecidos ou suspeitos com quaisquer Agentes, skins ou mapas, ou por qualquer outro motivo, a critério dos Oficiais do Game Changers.

10.15. Restrições de Áudio

Jogadores devem manter os níveis de volume acima da configuração mínima. Oficiais do Game Changers podem requerer que os jogadores aumentem o volume caso julguem necessário.

11. Processo Pós-Partida

11.1. Resultados

Os Oficiais do Game Changers irão confirmar e registrar o resultado da Partida.

11.2. Notas Técnicas

Os jogadores identificarão quaisquer problemas técnicos com os Oficiais do Game Changers.

11.3. Entre Mapas

Os Oficiais do Game Changers informarão aos jogadores o tempo restante antes do próximo Mapa na Partida, se aplicável. Para eventos online, o tempo padrão para transições entre Mapas é de oito (8) a dez (10) minutos desde o último Round do Mapa até que os jogadores sejam obrigados a estar em seus assentos para o próximo Mapa. Para eventos presenciais, o tempo padrão para transições entre Mapas é de cinco (5) a dez (10) minutos desde o último Round do Mapa até que os jogadores sejam obrigados a estar em seus assentos para o próximo Mapa. O próximo Mapa, se aplicável, começará assim que ambas as Equipes confirmarem a um Juiz ou Oficial do Game Changers que todos os jogadores estão prontos para jogar e, em Eventos LAN, em seus assentos.

11.4. Entre Partidas

Para eventos online, o tempo padrão para transição entre Partidas é de oito (8) a dez (10) minutos desde o último Round da Partida até que os jogadores sejam obrigados a estar em seus assentos para a próxima Partida. Para eventos presenciais, o tempo padrão para transições entre Partidas é de dez (10) a quinze (15) minutos desde o último Round da Partida até que os jogadores sejam obrigados a estar em seus assentos para a próxima Partida. A próxima Partida, se aplicável, começará assim que ambas as Equipes confirmarem a um Juiz ou Oficial Game Changers que todos os jogadores estão prontos para jogar e, em Eventos LAN, em seus assentos. Se todos os jogadores não estiverem prontos para jogar e em seus assentos (se aplicável) no momento designado pelos Juizes ou Oficiais do Game Changers, a Equipe pode ser sancionada por atraso no Jogo.

11.5. Obrigações Pós-Partida

Os jogadores serão informados sobre quaisquer obrigações pós-partida, incluindo, mas não se limitando a, aparições na mídia, entrevistas ou discussões adicionais sobre qualquer assunto da Partida. Os jogadores são obrigados a cumprir essas obrigações pós-partida.

11.6. Resultados de W.O.

Partidas ganhas por W.O. serão relatadas com a pontuação mínima necessária para uma Equipe vencer a Partida (por exemplo, 1-0 para Partidas melhor de 1, 2-0 para Partidas melhor de três, 3-0 para Partidas melhor de cinco). Nenhuma outra estatística será registrada para Partidas com W.O.

11.7. Desempates

As Ligas Game Changers que incluem formatos em que empates podem ocorrer entre Equipes devem usar o seguinte processo de desempate para determinar colocações finais.

11.7.1. Desempate em Confronto Direto

- (1) Vitórias de Partidas em confronto direto
- (2) Saldo de Mapas em confronto direto
- (3) Saldo de Rounds em confronto direto
- (4) Saldo Total de Mapas na fase
- (5) Saldo Total de Rounds na fase

11.7.2. Desempate Triplo

- (1) Confronto Direto entre todas as três Equipes
 - (a) A equipe com duas vantagens no confronto direto avança automaticamente para o primeiro lugar entre os empatados. As duas equipes restantes iniciam o sistema de desempate acima, começando pelo primeiro critério.
 - (b) Se nenhuma equipe obtiver duas vantagens no confronto direto (ou seja, todas as equipes com 1-1 no confronto direto), siga para os critérios abaixo.
- (2) Saldo Total de Mapas na Fase
- (3) Saldo Total de Rounds na Fase
- (4) Melhor de 1 (“Md1”) como critério de desempate

11.7.3. Desempate Múltiplo

- (1) Saldo total de Mapas na fase
- (2) Saldo total de Rounds na fase
- (3) Saldo de Mapas em Confronto Direto
- (4) Saldo de Rounds em Confronto Direto
 - (a) Observação: Se o empate for reduzido para 2 ou 3 equipes, utilize os critérios de desempate apropriados acima. Caso não exista histórico de confrontos diretos, os demais critérios de desempate se aplicam.

Exemplo 1: Equipe A, B, C e D estão empatadas com 4 vitórias e 3 derrotas registradas.

- A Equipe A tem o saldo total de Mapas na fase de +2.
- A Equipe B tem o saldo total de Mapas na fase de -3.
- A Equipe C tem o saldo total de Mapas na fase de 0.
- A Equipe D tem o saldo total de Mapas na fase de +2.

A Equipe A e a Equipe D estão agora em um empate duplo pelas posições 1 e 2 com um saldo total de Mapas de +2. Ao ser considerado o confronto direto entre as Equipes, a Equipe D derrotou a Equipe A. Portanto, a distribuição das posições deve ser a seguinte:

- 1º: Equipe D
- 2º: Equipe A
- 3º: Equipe C
- 4º: Equipe B

Exemplo 2: As Equipes A, B, C e D estão todas empatadas com 3 vitórias e 2 derrotas registradas.

- A Equipe A tem o saldo total de Mapas na fase de +1.
- A Equipe B tem o saldo total de Mapas na fase de +1.
- A Equipe C tem o saldo total de Mapas na fase de -2.
- A Equipe D tem o saldo total de Mapas na fase de +1.

As Equipes A, B e D estão em um empate triplo pelas posições 1, 2 e 3 com um saldo total de Mapas na fase de +1. Equipes A, B e D não jogaram todas umas contra as outras e portanto não há confronto direto registrado entre as três equipes. Neste caso, o critério de desempate passará a ser o saldo total de Rounds na fase.

- A Equipe A tem um saldo total de Rounds na Fase de +27.
- A Equipe B tem um saldo total de Rounds na Fase de +9.
- A Equipe D tem um saldo total de Rounds na Fase de +27.

As Equipes A e D estão agora em um empate duplo pelas posições 1 e 2. A Equipe B tem um saldo menor de Rounds na fase se comparado com as Equipes A e D e portanto fica na posição 3. As Equipes A e D disputaram confronto direto (nenhuma das duas enfrentou a Equipe B e com base nisso o passo acima foi considerado), mas agora o confronto direto pode ser aplicado. A Equipe D venceu a Equipe A em confronto direto e portanto venceu o empate, resultando na seguinte colocação final:

- 1º: Equipe D
- 2º: Equipe A
- 3º: Equipe B
- 4º: Equipe C

12. Pausas

12.1. Pausas Táticas

As equipes têm permissão para pedir intervalos de sessenta (60) segundos de duração ("**Pausa Táticas**") duas vezes por mapa, a qualquer momento. O cronômetro de sessenta segundos começará quando os Treinadores de Partida de ambas as equipes estiverem conectados e aptos a se comunicar com seus jogadores. No caso de uma prorrogação, cada equipe receberá um Intervalo adicional. Pausas Táticas do Tempo Regular não serão consideradas para a Prorrogação.

12.1.1. Protocolo de Pausa Tática

A comunicação será limitada a jogadores e treinadores. Todas as Pausas Táticas devem ser feitas nos primeiros vinte (20) segundos da Fase de Compra. Qualquer Pausa Tática feita após vinte segundos será adiada para o próximo round, a menos que o próximo round seja após o final da metade ou o final do jogo regular, caso em que a Pausa Tática será gasto sem tempo adicional concedido.

Os jogadores não têm permissão para sair da Área da Partida a qualquer momento durante uma Pausa Tática.

12.1.2. Controle de Agente durante a Pausa Tática

Durante uma Pausa Tática, os headsets devem permanecer ligados e os jogadores são proibidos de controlar seu agente (ou seja, os jogadores não podem se mover ou usar utilitários durante uma Pausa Tática).

12.2. Pausas Técnicas

12.2.1. Categorias de Pausas Técnicas

- Suspensão de Jogo (Atraso esperado: maior que 10 minutos)

Exemplos: jogador desconectado do jogo, monitor ficou preto, computador travou por mais de 3 segundos (menos tempo pode ser classificado como verificação de equipamento), programas travaram durante o jogo, etc.

- Verificação de Equipamento (Atraso esperado: 3-5 minutos)

Exemplos: bateria do mouse acabou, periférico parou de funcionar, áudio ficou com problema, configurações reiniciaram repentinamente, etc.

12.2.2. Protocolo de Pausa Técnica

Se um jogador tiver um problema que o impeça de continuar jogando, ele deve notificar os Oficiais do Game Changers e solicitar uma pausa técnica. O jogador deve anunciar o motivo ao solicitar uma pausa técnica, e os Oficiais do Game Changers irão pausar o jogo se o motivo for considerado válido. Os jogadores não têm permissão para iniciar uma pausa técnica no jogo por conta própria.

Se um jogador usar a função do jogo para iniciar uma pausa técnica, a equipe do jogador poderá ser sancionada por atraso no jogo.

Os jogadores não têm permissão para sair da Área da Partida a qualquer momento durante uma pausa técnica.

12.2.3. Controle de Agente durante a Pausa Técnica

Durante uma pausa técnica, os headsets devem permanecer e os jogadores são proibidos de controlar seu agente (ou seja, os jogadores não podem se mover ou usar utilitários durante uma Pausa Técnica). Qualquer forma de comunicação, incluindo, mas não se limitando a comunicação por texto e voz entre jogadores e treinadores, é proibida durante uma pausa técnica, a menos que instruído a fazê-lo por um Oficial do Game Changers.

12.2.4. Pausas Técnicas Inválidas

Pausas técnicas não serão concedidas, mas não se limitando, pelos seguintes motivos:

- Apertar acidentalmente o botão liga/desliga do monitor
- Ajustes menores de áudio; ou
- Ajustes de fones de ouvido intra-auriculares

12.3. Pausa Emergencial do Jogador

12.3.1. Protocolo de Emergência do Jogador

As equipes receberão no máximo uma (1) pausa para uma situação de emergência ("Pausa Emergencial do Jogador") por mapa em uma partida, com um total acumulado máximo de dez (10) minutos ao longo da partida. Se uma equipe precisar de mais de dez (10) minutos de Pausas Emergencial do Jogador, os jogadores que utilizarem a Pausa Emergencial do Jogador serão considerados inelegíveis para continuar jogando e deverão ser substituídos.

Se a equipe não conseguir escalar os cinco (5) jogadores, a equipe perderá a partida, a menos que um Oficial, a seu critério, determine que a vitória na partida será concedida a uma das equipes. As equipes que fizerem mau uso

da Pausa Emergencial do Jogador para situações não emergenciais serão sancionadas.

12.3.2. Doença, Lesão ou Deficiência

Doenças, lesões ou deficiências leves do jogador não são motivos aceitáveis para uma Pausa Emergencial do Jogador. Os jogadores podem informar os Oficiais antes do início de uma partida para reservar o direito de usar a Pausa Emergencial do Jogador. Os Oficiais podem conceder uma Pausa Emergencial do Jogador durante a partida para avaliar o problema e determinar se o jogador está pronto, disposto e apto a continuar jogando.

13. Regras Adicionais para Eventos Online

13.1. Espaço para Treinadores no Cliente VALORANT

Para garantir e proteger a integridade competitiva dos eventos online das Ligas do Game Changers contra o uso indevido do privilégio de espaço para treinadores concedido às equipes durante esses eventos, os Oficiais do Game Changers possuem o direito de proibir o acesso ao espaço para treinadores, auditar as comunicações no cliente de um jogador ou treinador em um evento online e exigir regras e processos adicionais para monitorar a adesão de um jogador ou treinador a este Regulamento Competitivo Competitivo Global para eventos online das Ligas Game Changers.

13.2. Comunicações durante a Partida

- 13.2.1.** Jogadores e treinadores em uma partida em andamento de um evento online devem apenas se comunicar com os outros jogadores e treinadores na mesma partida em andamento e com os Oficiais do Game Changers.
- 13.2.2.** Qualquer comunicação não autorizada com qualquer pessoa que não seja os jogadores e treinadores na partida em andamento e os Oficiais do Game Changers é proibida. Jogadores e treinadores devem obter autorização de um Oficial do Game Changers antes de se envolver em qualquer comunicação com qualquer pessoa fora da partida em andamento.
- 13.2.3.** Se uma equipe tiver mais de um treinador, a equipe deve designar um dos treinadores como Treinador da Partida. A critério exclusivo dos Oficiais do Game Changers, o Treinador da Partida poderá receber meios para se comunicar com até dois (2) outros treinadores e/ou Membros. O Treinador da Partida e os dois outros treinadores e/ou Membros só podem se comunicar de maneira autorizada pelos Oficiais.

13.2.4. Comunicações Permitidas durante a Partida

Os seguintes tipos de comunicação serão permitidos em uma partida em andamento:

- Comunicação por voz ou chat entre jogadores da mesma equipe.
- Comunicação por voz ou chat entre o treinador e os jogadores da mesma equipe durante o processo de seleção de agentes e mapas para cada partida, pausas táticas, intervalos e entre mapas (se aplicável).
- Qualquer comunicação com os Oficiais do Game Changers.
- Qualquer comunicação que tenha sido expressamente autorizada por um Oficial.

13.2.5. Comunicações Proibidas durante a Partida

Os seguintes tipos de comunicação são proibidos em uma partida em andamento de um evento online sem autorização de um Oficial do Game Changers:

- Qualquer comunicação com alguém fora da partida em andamento do evento online.
- Qualquer comunicação entre um treinador e os jogadores da mesma equipe fora do processo de seleção de agentes e mapas para cada partida, pausas táticas, intervalos e entre mapas (se aplicável).

13.2.6. Autorização de Comunicação durante a Partida

Os jogadores e treinadores são obrigados a obter autorização dos Oficiais do Game Changers antes de se envolver em qualquer tipo de comunicação com alguém que não seja uma comunicação permitida durante a partida.

13.2.7. Comunicação não Autorizada durante a Partida

Um jogador ou treinador em uma partida em andamento de um evento online que viole estas regras de comunicação durante a partida estará sujeito a Ação Disciplinar.

13.3. Pontos de Vista durante a Partida em Andamento

13.3.1. Jogadores e treinadores em uma partida em andamento só devem visualizar o Ponto de Vista ("POV") concedido a esse jogador ou treinador pelo cliente VALORANT usado para o evento online.

13.3.2. POV Permitido

- Jogadores em uma posição de jogador do cliente VALORANT têm permissão para visualizar o POV concedido a essa posição de jogador pelo cliente VALORANT.
- Jogadores da mesma equipe têm permissão para observar os monitores uns dos outros, mostrando o POV concedido a esses jogadores pelo cliente VALORANT.
- Treinadores em uma posição de treinador do cliente VALORANT têm permissão para visualizar os POVs concedidos a essa posição de treinador pelo cliente VALORANT.

13.3.3. POV Proibido

- Jogadores e treinadores em uma partida em andamento são proibidos de usar qualquer transmissão, stream ou outro método para apresentar conteúdo de vídeo ou áudio da partida em andamento fora do POV concedido a esse jogador ou treinador pelo cliente VALORANT.
- Um jogador ou treinador que visualiza um POV proibido sem autorização de um Oficial do Game Changers estará sujeito a Ação Disciplinar.

13.4. Monitoramento de Jogadores e Treinadores

Os Oficiais do Game Changers do evento online terão o direito de implementar um processo de monitoramento e auditoria para proteger a integridade do evento online. Jogadores e treinadores devem cumprir o processo de monitoramento e auditoria, e quaisquer outros requisitos estabelecidos pelos Oficiais do Game Changers para implementar esse processo de monitoramento e auditoria.

Jogadores e treinadores que não cumprirem os requisitos estabelecidos pelos Oficiais do Game Changers não poderão participar de quaisquer partidas do evento online. Os Oficiais do Game Changers têm o direito de negar aos jogadores e treinadores o acesso às posições de jogador ou treinador de uma partida do evento online se esses jogadores ou treinadores não aderirem aos requisitos estabelecidos pelos Oficiais do Game Chancers.

13.4.1. Auditoria de Comunicação do Cliente

Os Oficiais do Game Changers e a Riot têm o direito de auditar qualquer comunicação por voz ou chat dentro do cliente VALORANT de qualquer jogador ou treinador no evento online. Os Oficiais do Game Changers e a Riot podem visualizar o registro de bate-papo geral, o registro de bate-papo

da equipe e os registros de sussurro de qualquer jogador ou treinador no evento online.

13.4.2. Sistemas de Comunicação por Voz

Jogadores e treinadores são proibidos de usar qualquer sistema de comunicação por voz ou chat fora dos sistemas de comunicação nativos de voz e chat do cliente VALORANT sem autorização dos Oficiais do Game Changers.

Os Oficiais do Game Changers têm o direito de monitorar qualquer sistema de comunicação por voz ou chat utilizado pelos jogadores e treinadores de uma partida em andamento. Os Oficiais do Game Changers têm o direito de auditar qualquer comunicação por voz ou chat dos jogadores e treinadores que ocorra durante uma partida em andamento.

13.4.3. Monitoramento de Captura de Tela

Os Oficiais do Game Changers têm o direito de implementar requisitos para que os jogadores e treinadores usem um programa de captura de tela especificado pelos Oficiais do Game Changers para gravar a tela e/ou saída de vídeo do jogador ou treinador durante uma partida em andamento.

13.4.4. Monitoramento de Captura de Câmera

Os Oficiais do Game Changers têm o direito de implementar requisitos para que os jogadores e treinadores usem um dispositivo de gravação para capturar um ponto de vista específico dos jogadores, treinadores e seu entorno.

13.4.5. Requisitos de Armazenamento de Dados de Captura de Tela e Câmera

Jogadores e treinadores devem armazenar quaisquer dados resultantes do monitoramento de captura de tela e/ou dos requisitos de monitoramento de captura de câmera por no mínimo duas (2) semanas após o término do evento online.

13.4.6. Auditoria de Dados de Captura de Tela e Câmera

Os Oficiais do Game Changers têm o direito de solicitar e auditar os dados de captura de tela e câmera a qualquer momento durante o evento online e por duas (2) semanas após o término do evento online.

Qualquer jogador ou treinador que recusar ou não conseguir fornecer os dados solicitados para fins de auditoria estará sujeito a Ação Disciplinar.

14. Bugs

14.1. Tipos de Bugs

Um bug é um erro, falha ou defeito no Jogo que produz um resultado incorreto, não intencional ou inesperado. A classificação de bugs será comunicada por meio da Lista de Bugs de Esports compartilhada a cada patch.

14.1.1. Bug de Impacto Mínimo

Um "Bug de Impacto Mínimo" é definido como um bug que não altera significativamente a integridade competitiva do jogo. Isso pode significar que existem etapas de mitigação disponíveis ou que o impacto foi considerado insuficiente para justificar uma desabilitação ou remake.

14.1.2. Bugs de Impacto Máximo

Um "Bugs de Impacto Máximo" é definido como um bug que tem o potencial de impactar significativamente a capacidade de um jogador competir no jogo, altera significativamente as estatísticas do jogo ou mecânicas de jogabilidade, e não possui medidas de mitigação razoáveis. A determinação do impacto ficará a critério exclusivo dos Oficiais do Game Changers.

14.1.3. Bugs Desconhecidos

Um "Bug Desconhecido" é definido como um bug que não está na Lista de Bugs de Esports compartilhada com o patch atual.

14.1.4. Bugs Graves

Um "Bug Grave" é definido como um bug cuja ocorrência compromete a integridade competitiva de uma rodada como um todo e faz com que o resultado da rodada se torne indeterminável. Todos os bugs que se enquadram nesta categoria serão listados explicitamente na Lista de Bugs de Esports compartilhada a cada patch.

14.2. Uso de Retrocesso de Rodada para Bugs

14.2.1. Pré-Dano

Se, no momento em que um bug ocorre em uma rodada, nenhum dano foi causado diretamente por qualquer jogador a um oponente na rodada, os Oficiais podem iniciar um rollback de round para Bugs Desconhecidos e Bugs de Impacto Máximo que impactam a capacidade do jogador de competir no jogo por razões fora do controle do jogador.

14.2.2. Pós-Dano

Se, no momento em que um bug ocorrer em uma rodada, o dano já foi causado diretamente por um jogador a um oponente na rodada, os Oficiais do Game Changers não iniciarão um retrocesso de rodada, a menos que o bug seja um Bug Que Quebra o Jogo.

14.2.3. Round Rollback para Bugs Graves

Se um Bug Grave ocorrer a qualquer momento durante uma rodada, os Oficiais iniciarão um round rollback para restaurar o jogo ao início da rodada.

15. Adjudicação de Exploits

Um bug causado por um jogador que tem o potencial de alterar significativamente a integridade competitiva do jogo e proporcionar uma vantagem competitiva não intencional. Como padrão, independentemente do impacto, o uso de exploits não é permitido e, se encontrado, resultará em uma penalidade, conforme descrito abaixo.

15.1. Exploits Específicos de Agentes

Exemplos não se limitam ao "Exploits Específicos de Agentes", que estão detalhados na Lista de Bugs de Esports. Qualquer uso de um bug ou exploit especificamente listado na Lista de Bugs de Esports, ou coberto por uma proibição geral, será considerado uma violação destas regras.

15.1.1. Cypher

Todas as colocações de câmera do Cypher que proporcionam uma vantagem competitiva injusta, abusando das texturas e/ou geometria do mapa para impedir que a câmera do Cypher seja destruída ou vista, são consideradas exploits proibidos. Todas as colocações de câmera do Cypher devem resultar em uma câmera do Cypher que seja destrutível, visível por ambas as equipes e que não explore texturas e/ou geometria do mapa para criar uma visão unidirecional que proporciona uma vantagem injusta. Quaisquer outros usos de uma câmera do Cypher que sejam determinados por um Oficial como proporcionando uma vantagem competitiva injusta também serão considerados exploits proibidos.

15.1.2. Regra Geral de Utilidade de Agente

Todos os usos de utilidade de agente que proporcionam uma vantagem competitiva injusta, abusando das texturas e/ou geometria do mapa para impedir que a utilidade do agente seja destruída ou vista, são considerados exploits proibidos. A utilidade do agente não pode ser usada em áreas que

estão fora dos limites do mapa enquanto potencialmente fornecendo qualquer informação útil ou vantagem em qualquer momento. Áreas dentro dos limites do mapa são definidas como áreas onde toda a utilidade é (1) destrutível conforme pretendido para essa utilidade, (2) tem a capacidade de ser vista por ambas as equipes conforme pretendido para essa utilidade, e (3) não explora texturas e/ou geometria do mapa para proporcionar uma vantagem competitiva injusta.

Um jogador não deve alterar o propósito e escopo de uso da utilidade, abusando das texturas e/ou geometria do mapa, abusando de interações não intencionais com outras utilidades, interações não intencionais com armas ou outros tipos de interações não intencionais para obter uma vantagem competitiva injusta. Quaisquer outros usos da utilidade de um agente que sejam determinados por um Oficial do Game Changers como proporcionando uma vantagem competitiva injusta também serão considerados exploits proibidos.

EXCEÇÕES ESPECIAIS: A habilidade ZERO/POINT de KAY/O é destinada a ser usável fora dos limites do mapa e é uma exceção especial em relação a essas regras. A habilidade ZERO/POINT de KAY/O é permitida para ser colocada fora dos limites do mapa e em outros locais que fazem com que a habilidade ZERO/POINT de KAY/O seja indestrutível e/ou invisível para os jogadores inimigos. No entanto, o modelo de faca da habilidade ZERO/POINT de KAY/O não pode abusar ou explorar texturas e/ou geometria do mapa para se locomover para locais não intencionais. Por exemplo, o modelo de faca da habilidade ZERO/POINT de KAY/O não pode viajar através ou dentro de texturas e/ou geometria do mapa que se destinam a ser sólidas. As equipes devem esclarecer trajetórias específicas ou locais finais para a habilidade ZERO/POINT de KAYO com os Oficiais antes do uso, se a equipe não tiver certeza de que esse uso está de acordo com esta regra de exceção especial.

15.1.3. Boosting de Modelos de Agentes

Os jogadores são proibidos de usar o modelo de personagem de outro agente para impulsionar a um local fora do alcance de salto pretendido.

15.2. Avaliação de Penalidades

Ao avaliar a penalidade apropriada, os Oficiais do Game Changers levarão em conta as punições passadas para a mesma situação ou similar, classificação do exploit, comunicação prévia, impacto e intenção. As seguintes questões e avaliações devem ser consideradas pelos Oficiais em cada categoria para aplicar penalidades apropriadas.

15.2.1. Classificação de Exploit

- O exploit está na Lista de Bugs de Esports e como ele é classificado?
- Se o exploit não estiver na Lista de Bugs de Esports, ele é semelhante o suficiente a outro que uma pessoa razoável presumiria que a classificação seria a mesma?
- Se o exploit não estiver na Lista de Bugs de Esports e não for semelhante a outro exploit conhecido, os Oficiais do Game Changers devem usar os outros critérios para ajudar a informar qualquer ação.

15.2.2. Comunicação Prévia

- A Lista de Bugs de Esports foi compartilhada com a equipe e/ou jogador?
- A Lista de Bugs de Esports para a versão do patch designada pelos Oficiais do Game Changers para o evento foi compartilhada dentro de um prazo razoável para que eles se informassem e fizessem os ajustes necessários?
- Se a Lista de Bugs de Esports não foi comunicada de forma alguma ou em um prazo razoável, isso deve ser um fator atenuante.

15.2.3. Impacto

- Qual impacto o exploit teve na rodada e/ou resultado do mapa - por exemplo, Dano causado, informações obtidas (visão, som, etc.), ações do oponente impedidas (desarme/plantio de bomba).
- Qual impacto esse exploit pode ter na percepção do esporte? Poderia prejudicar a reputação do esporte?

15.2.4. Intenção

- Quão difícil é usar o exploit accidentalmente? Ele requer um conjunto específico de ações que não ocorrem no curso normal do jogo?
- O jogador ou equipe já recebeu penalidades pelo mesmo exploit no passado?
- O jogador ou equipe discutiu o uso em comunicações por voz?
- O jogador ou equipe notificou um Juiz imediatamente após o exploit ter ocorrido?

15.3. Tipos de Penalidades

A lista a seguir de penalidades é uma lista completa. Os Oficiais do Game Changers podem, a seu exclusivo critério, emitir outros tipos de Ações Disciplinares, como Multas ou Suspensões, caso a caso.

15.3.1. Advertência

Os Oficiais do Game Changers podem emitir advertências para uma primeira infração de impacto mínimo, a fim de evitar o uso generalizado de exploits de impacto mínimo.

Advertências podem ser emitidas para bugs não intencionais que não deram uma vantagem competitiva ou bugs considerados pequenos o suficiente para não ter um impacto significativo na integridade competitiva da Partida.

15.3.2. Round Rollback

Os Oficiais podem realizar um round rollback quando um exploit teve um impacto significativo no resultado do round, mas a intenção do jogador que realizou o exploit não pode ser determinada ou para infrações de baixo impacto pela segunda vez.

Round rollbacks podem ser usados para exploits não intencionais que proporcionam uma vantagem competitiva. Os Oficiais devem avaliar a intenção do jogador que realizou o exploit caso a caso. Se um jogador entrar em contato com um oficial imediatamente após a ocorrência do exploit não intencional, os Oficiais devem considerar emitir um round rollback.

Round rollbacks também podem ser feitos para um exploit de impacto máximo que afeta a integridade da rodada, mas não é culpa de nenhum jogador ou treinador.

15.3.3. Perda de Round

Os Oficiais do Game Changers podem emitir uma perda de round quando um exploit tem um impacto significativo no resultado da rodada, e os Oficiais do Game Changers determinaram que o jogador ou equipe pretendia realizar o exploit. Perdas de round também podem ser emitidas se um limite de round rollback for excedido, conforme determinado pelos Oficiais do Game Changers.

As perdas de rounds podem ser aplicadas usando os seguintes métodos:

- Round rollback em que o exploit for usado e conceder a vitória da rodada à Equipe que não realizou o exploit por eliminação nas configurações de round rollback.
- Se o round rollback não for uma opção, a perda de round deve ser aplicada no início do próximo round. Se o round atual puder resultar no fim do mapa, a perda deve ser aplicada na rodada atual.

Perda de rounds podem ser emitidas para exploits intencionais que proporcionam uma vantagem competitiva. A intenção será avaliada pelos Oficiais do Game Changers. Se o exploit estiver listado na Lista de Bugs de Esports atual fornecida às Equipes em um prazo razoável, o exploit será

automaticamente classificado como um exploit intencional se considerado grave.

15.3.4. Perda por Desistência de Mapa

Os Oficiais podem emitir uma perda por desistência de um mapa da Partida nos seguintes cenários:

- Um exploit teve um impacto significativo no resultado de um mapa ou proporcionou uma vantagem competitiva não intencional significativa, mas o mapa foi concluído e o round rollback e/ou remake não é possível.
- Segundas infrações para exploits de impacto mínimo em que o round rollback e/ou remake não é possível.
- Segundas infrações para exploits de impacto máximo enquanto o mapa ainda está sendo jogado, e uma perda de round já foi aplicada.
- Casos graves que justifiquem uma penalidade imediata e agravada, conforme determinado a critério exclusivo dos Oficiais.

15.3.5. Perda por Desistência de Partida

Os Oficiais podem emitir uma perda por desistência de uma Partida quando as ações dos Membros de uma das equipes participantes comprometerem irreversivelmente a integridade competitiva da Partida, incluindo, mas não se limitando à, trapaças e manipulação de resultados. Os Oficiais podem emitir uma perda por desistência de uma Partida em que uma das Equipes usou um exploit que resultaria em uma perda por desistência de mapa, mas não foi descoberto até que a Partida já tivesse sido concluída, e não há medidas razoáveis de mitigação disponíveis.

15.4. Finalidade do Julgamento sobre Bugs e Adjudicação de Exploits

Os Oficiais têm o direito de avaliar e tomar decisões finais sobre todos os exploits. Todas as decisões relativas à interpretação disso estão exclusivamente com os Oficiais; tais decisões são finais, não podem ser contestadas e não darão origem a nenhuma reivindicação por danos monetários ou qualquer outro meio legal ou equitativo.

16. Erros e Interrupções de Gameplay

16.1. Descontinuidade do Gameplay

Se uma Partida for interrompida por motivos além do controle dos jogadores (por exemplo, falha no servidor, interrupção geral da internet, interrupção geral de energia, DDOS, etc.), os Oficiais do Game Changers podem restaurar a rodada

usando o recurso de restauração de rodada do jogo para o início da rodada mais recente.

16.2. Interrupções Individuais de Jogabilidade

Os jogos não serão interrompidos e os rounds não serão restaurados ou refeitos nos casos em que o problema seja claramente culpa do jogador (por exemplo, comprar uma arma errada, usar alt-tab, desligar o monitor, etc.).

16.2.1. Interrupções Temporárias

Os rounds não serão refeitos devido a problemas que causem uma instabilidades de curto prazo na jogabilidade e que não persistam durante o restante do round (por exemplo, alt-tab, minimização do cliente, perda de pacotes temporárias, problemas de rede temporárias, etc.). Se vários jogadores enfrentarem instabilidades temporárias na jogabilidade na mesma rodada por motivos além de seu controle, os Oficiais podem, a seu critério, determinar que afetou negativamente na jogabilidade.

16.2.2. Falha/Interrupção de Jogabilidade

Se um round de uma Partida apresentar um problema que cause interrupção na jogabilidade e impeça jogadores individuais de jogar a rodada (por exemplo, falha do cliente, falha do computador, interrupção individual da internet, interrupção individual de energia, etc.), os Oficiais podem restaurar o round usando o recurso de round rollback jogo para o início do round mais recente no seguinte cenário:

- Todas as seguintes condições são atendidas: (a) o problema ocorreu durante o primeiro minuto do round, (b) o problema ocorreu antes de qualquer dano ser causado ao agente de qualquer jogador pela equipe adversária e (c) o Oficial foi notificado imediatamente.

Instabilidades na jogabilidade que ocorram após o agente de um jogador ter sido eliminado da rodada não serão consideradas.

17. Código de Conduta

17.1. Cada Equipe deverá cumprir e garantir que todos os Proprietários e Membros cumpram com o [Código de Conduta Global de Esports](#) da Riot Games. Cada Equipe reconhece e concorda que uma violação, ou falha em cumprir com o Código de Conduta Global de Esports da Riot Games por qualquer Proprietário ou Membro será considerada uma violação, ou falha em cumprir com o Código de Conduta Global de Esports da Riot Games pela Equipe, em cada instância mesmo nos casos em que a Equipe não estivesse, ela mesma, em falta.

18. Regulamentação Disciplinar

18.1. Ações Disciplinares

18.1.1. Se os Oficiais determinarem que os Membros ou uma Equipe cometem uma violação do Regulamento Competitivo ou Regulamento Complementar Game Changer ou lei aplicável, a Riot e os Oficiais podem emitir qualquer ou todas as seguintes ações disciplinares: (a) advertência(s) verbal(ais) ou escrita(s) pública(s); (b) perda(s) de prêmio(s); (c) perda(s) de jogo(s); (d) perda(s) de torneio(s); (e) perda(s) de vaga(s); (f) suspensão(ões); e (g) desqualificação(ões) e banimento(s), inclusive de futuras Competições Oficiais ou outros eventos relacionados ao VALORANT ou outros jogos eletrônicos ou propriedades de esports de propriedade ou controlados pela Riot ou suas afiliadas.

(1) O tipo e extensão das Ações Disciplinares que podem ser impostas são baseados nas circunstâncias específicas de cada caso, levando em consideração a gravidade da infração, bem como circunstâncias agravantes e atenuantes.

(2) Violações ou infrações repetidas podem ser consideradas como circunstâncias agravantes e podem estar sujeitas a sanções agravantes.

(3) Múltiplas medidas podem ser usadas em combinação para uma única violação quando as circunstâncias o justificarem.

(4) Violações estão sujeitas a ação, independentemente de terem sido cometidas intencionalmente ou como parte de uma piada, uma farsa ou alguma forma de desempenho nas mídias sociais.

(5) Tentativas de cometer tais infrações ou violações também estão sujeitas a sanções.

18.1.2. Se uma Equipe ou Membros forem previamente desqualificados ou banidos de participar em eventos de VALORANT em qualquer jurisdição do mundo, ou cometeu um ato especialmente grave fora do ecossistema de esports da Riot, os Oficiais podem desqualificar ou banir essa Equipe ou Membros da participação em uma Competição Oficial.

18.1.3. Qualquer Membro que estiver cumprindo uma suspensão ativa, emitida por uma publisher de esports ou um órgão regulador reconhecido pelo setor, é proibido de participar em qualquer competição oficial, a menos que explicitamente permitido pela Riot.

18.2. Regras de Operações de Partida

18.2.1. Âmbito de Aplicação

A cooperação com os Oficiais do Game Changers é essencial para a realização eficiente de um evento competitivo. Por exemplo, comportamentos não conformes incluem, mas não estão limitados a, recusa em seguir prontamente as instruções do saguão da Partida, não aderir ao cronograma da Partida, não cumprir prontamente as instruções, demora em entrar no Estado de Prontidão ou qualquer outro comportamento que possa causar atrasos na transmissão agendada.

Estas Regras de Operações de Partida se aplicam a todas as Partidas de Competição Oficial de uma Liga Game Changers. Essas Regras de Operações de Partida se aplicam durante a duração de uma Partida, entre o início da preparação pré-Partida e o final das obrigações pós-Partida.

18.2.2. Atraso de Jogo

As equipes podem ser sancionadas por atraso no jogo de acordo com o cronograma de penalidades a seguir. Os Oficiais do Game Changers têm o direito de avaliar e tomar decisões finais sobre todas as decisões de atraso no jogo. As decisões dos Oficiais do Game Changers em relação às sanções por atraso no jogo não podem ser contestadas e não darão origem a qualquer reivindicação por danos monetários ou qualquer outro recurso legal ou equitativo.

O seguinte cronograma de penalidades pode ser levado em consideração pelos Oficiais do Game Changers ao tomar uma decisão.

| Contagem de Atraso por Partida | Penalidade |
|---------------------------------------|-----------------------|
| 1 | Advertência |
| 2-4 | Perda de Pausa Tática |
| 5 | Desistência de Mapa |

O cronograma de penalidades não exclui a competência dos Oficiais de tomar decisões caso a caso, levando em consideração as circunstâncias particulares de cada caso.

As multas podem ser aumentadas a cada caso adicional de repetição.

18.2.3. Não Cumprimento

Jogadores, treinadores e outros membros da Equipe devem cooperar com os Oficiais do Game Changers e cumprir as instruções de maneira rápida e eficiente. A falha em cooperar com as instruções dos Oficiais do Game Changers durante uma Partida Presencial ou Online pode ser sancionada por atraso de jogo, além de outras Ações Disciplinares.

18.3. Regras de Comportamento dos Membros da Equipe

18.3.1. Escopo de Aplicação

Os Oficiais do Game Changers, segurança do evento, equipe de apoio da equipe e outros membros da equipe de competição trabalhando em uma função oficial, ocupam uma posição de confiança e desempenham um papel crítico na operação da competição. Portanto, qualquer comportamento não profissional ou hostil em relação à equipe da competição, ou recusa em cumprir instruções razoáveis da equipe da competição resultará em Ação Disciplinar.

As regulamentações de comportamento dos Membros da Equipe se aplicam a todas as Competições Oficiais das Ligas Game Changers. As regulamentações de comportamento dos Membros se aplicam durante quaisquer interações entre os Membros e qualquer equipe trabalhando em uma função oficial para uma Competição Oficial das Ligas Game Changers.

Durante um evento LAN realizado como parte das Ligas Game Changers, as regulamentações de comportamento dos Membros se aplicam em todas as áreas de competição, incluindo o local do evento, hotel do evento, local da festa, locais de destaque e todos os outros locais oficiais designados pela Riot e/ou pelo Organizador do Torneio.

18.3.2. Comportamento Não Profissional ou Hostil

Os seguintes comportamentos serão considerados uma violação destas regulamentações de comportamento dos Membros.

- Comportamento Não Profissional: Qualquer comportamento que prejudique o bom andamento da competição, ou que impeça a equipe da competição de desempenhar sua função oficial na competição.
- Comportamento Hostil: Qualquer comportamento que seja considerado ou possa ser considerado agressivo ou rude. Por exemplo, esse comportamento inclui, mas não se limita a, gritar com a equipe da competição, ser beligerante com a equipe da competição ou recusar-se a cooperar com a equipe da competição.

- Não conformidade com Instruções: Jogadores, treinadores e outros Membros da Equipe devem cumprir as instruções dos Oficiais. Discussão razoável sobre uma instrução é permitida. No entanto, o Pessoal da Equipe deve cooperar com os Oficiais do Game Changers na execução dessas instruções.

18.3.3. Comportamento Excludente

Comportamentos geralmente considerados antiéticos por natureza ou violações do Código de Conduta (Seção 17) ou outras regulamentações de esportes da Riot não serão sancionados adicionalmente sob estas regulamentações de comportamento dos Membros.

18.4. Investigações Promovidas pelo Organizador do Evento

- 18.4.1. A Riot, o Organizador do Torneio e os Oficiais do Game Changers terão o direito de monitorar a conformidade com este Regulamento Competitivo Global e quaisquer Regras Complementares Game Changers e investigar possíveis violações. Ao concordar com este Regulamento Competitivo Global, os Membros concordam em cooperar com a Riot, o Organizador do Torneio e os Oficiais em qualquer investigação interna ou externa realizada relacionada a uma suspeita de violação.
- 18.4.2. Os Membros tem o dever de dizer a verdade em conexão com qualquer investigação conduzida por ou para a Riot e o Organizador do Torneio e tem um dever adicional de não obstruir qualquer investigação, enganar os investigadores ou ocultar evidências.
- 18.4.3. A Riot e o Organizador do Torneio terão o direito de publicar uma declaração afirmando que os Membros e/ou uma Equipe foram penalizados. Qualquer Membro e/ou Equipe que possa ser referenciado em tal declaração, desde já renuncia a qualquer direito de ação legal contra o Organizador de Torneio, Riot e/ou qualquer um dos seus controladores, subsidiárias, afiliadas, funcionários, agentes ou contratados pela publicação de tal declaração.

18.5. Finalidade das Decisões

Todas as decisões tomadas pela Riot, pelo Organizador do Torneio e pelos Oficiais do Game Changers em relação a (a) violações deste Regulamento Competitivo Global e Regulamento Complementar; (b) a Ação Disciplinar apropriada (ou combinação de Ações Disciplinares) são finais e vinculativas.

19. Limitações de Responsabilidade

19.1. Sem Indenização Punitiva

Na máxima extensão permitida pela lei aplicável, nem a Riot, o Organizador do Torneio nem qualquer de suas respectivas afiliadas ou licenciadores (coletivamente, as "Partes da Riot") serão responsáveis de qualquer maneira por perda de lucros ou quaisquer danos indiretos, incidentais, consequenciais, especiais, punitivos ou exemplares, decorrentes de ou em conexão com este Regulamento Competitivo Global, Regulamento Complementar, as Competições Oficiais ou VALORANT, ou o atraso ou incapacidade de usar ou falta de funcionalidade de VALORANT, mesmo se uma Parte da Riot estiver em falta e mesmo que uma Parte da Riot esteja ciente da possibilidade de tais danos.

19.2. Limite de Responsabilidade

Na máxima extensão permitida pela lei aplicável, a responsabilidade agregada das Partes da Riot decorrente de ou em conexão com este Regulamento de Competição Global, as Regras Complementares, as Competições Oficiais ou VALORANT será limitada aos danos diretos de um jogador ou treinador em um valor não superior a US \$25.000. Reivindicações múltiplas não expandirão essa limitação.

20. Resolução de Disputas

20.1. Finalidade de Certas Decisões

Todas as decisões relativas à elegibilidade do jogador, restrições de patrocinadores, programação e realização das Competições Oficiais e violações e infrações cometidas sob este Regulamento Competitivo Global e as Regras Complementares são de responsabilidade exclusiva da Riot e do Organizador do Torneio ou, a critério da Riot e do Organizador do Torneio, dos Oficiais do Game Changers. As decisões da Riot, do Organizador do Torneio e/ou dos Oficiais do Game Changers são finais e vinculativas e não darão origem a qualquer reivindicação por danos monetários ou outros recursos.

20.2. Recursos

Não obstante o acima exposto, a Riot e o Organizador do Torneio terão o direito de iniciar e processar qualquer ação ou processo perante qualquer tribunal de jurisdição competente para obter medidas cautelares ou outros recursos equitativos contra uma Equipe, Jogador ou Treinador no caso de tal ação ser necessária ou desejável. No caso de violação pela Riot ou pelo Organizador do Torneio de qualquer uma das disposições deste Regulamento Competitivo Global ou do Regulamento Complementar, uma Equipe, jogador ou treinador estará limitado aos seus recursos legais por danos, se houver, e em nenhum caso uma Equipe, jogador

ou treinador terá o direito de impedir ou restringir a Riot ou o Organizador do Torneio de operar qualquer Competição Oficial, realizar qualquer Evento de Mídia ou distribuir quaisquer transmissões, streams ou outro conteúdo audiovisual. Nem a Riot nem qualquer de suas afiliadas ou empresas do grupo têm qualquer relação fiduciária com ou dever para com uma Equipe, jogador ou treinador.

21. Estruturação, Emendas e Outras Disposições Gerais

21.1. Prioridade e Conflitos

Em caso de conflito entre (a) qualquer termo deste Regulamento Competitivo Global e os termos de um Contrato de Participação da Equipe, ou (b) qualquer termo deste Regulamento Competitivo Global e os termos do Regulamento Complementar Game Changers e/ou Diretriz Operacional, a Riot, a seu exclusivo critério, determinará os termos que regerão e prevalecerão. Quaisquer recursos estabelecidos neste Regulamento Competitivo Global, Regulamento Complementar ou Diretriz Operacional serão adicionais e não substituirão quaisquer recursos estabelecidos em um Contrato de Participação da Equipe.

21.2. Emendas ao Regulamento Competitivo Global

Este Regulamento Competitivo Global pode ser alterado, modificado, atualizado ou complementado pelo Organizador do Torneio e pela Riot de tempos em tempos, desde que nenhuma dessas alterações, modificações, atualizações ou complementações tenha o efeito de alterar, cancelar, substituir ou modificar qualquer termo material de um Contrato de Participação da Equipe. A Riot e o Organizador do Torneio podem discutir alterações, modificações, atualizações ou complementações materiais propostas a este Regulamento Competitivo Global com as Equipes, sendo entendido que a Riot e o Organizador do Torneio mantêm a autoridade para alterar, modificar, atualizar ou complementar este Regulamento Competitivo sem se envolver em tais discussões.

21.3. Consentimentos e Aprovações

Sempre que este Regulamento Competitivo Global conceder, conferir ou reservar à Riot ou ao Organizador do Torneio o direito de tomar medidas, abster-se de tomar medidas, conceder ou negar seu consentimento ou conceder ou negar sua aprovação ou fazer qualquer outra determinação, a menos que a disposição especificamente estabeleça o contrário, a Riot e o Organizador do Torneio terão o direito de se envolver em tais atividades a seu exclusivo critério, com base em seu próprio julgamento comercial, levando em consideração sua avaliação dos melhores interesses da Riot, do Organizador do Torneio, das Ligas Game Changers e do VALORANT. Se qualquer uma das atividades ou decisões mencionadas for apoiada pelo julgamento comercial da Riot, então um tribunal, juiz, tribunal ou árbitro que analise essas atividades ou decisões não substituirá seu próprio julgamento definido pela Riot.

21.4. Construção

Para fins deste Regulamento Competitivo, (a) as palavras "incluir", "inclui" e "incluindo" serão consideradas seguidas pelas palavras "sem limitação"; e (b) as palavras "aqui", "deste", "por meio deste", "a este" e "de acordo com" referem-se a este Regulamento Competitivo Global como um todo. A menos que o contexto exija o contrário, (i) referências aqui: (A) a seções, anexos e exposições significam as seções de, e anexos e exposições anexadas a, este Regulamento de Competição Global do Game Changers; (B) a um acordo, instrumento ou outro documento significa tal acordo, instrumento ou outro documento conforme alterado, complementado e modificado de tempos em tempos, na medida permitida pelas disposições do mesmo; (C) a um estatuto significa tal estatuto conforme alterado de tempos em tempos e inclui qualquer legislação sucessora e quaisquer regulamentos promulgados nos termos do mesmo; e (ii) o singular inclui o plural, o plural inclui o singular, o uso de qualquer gênero é aplicável a todos os gêneros e a palavra "ou" tem o significado inclusivo representado pela frase "e/ou".

21.5. Idioma

O Regulamento Competitivo Global original foi escrito em inglês. No caso de um conflito não intencional na interpretação entre a versão em inglês e tal tradução, a versão em inglês prevalecerá.

Anexo 1 - Lista de Categorias de Patrocínio Proibidos

Categorias Proibidas. Patrocínios em qualquer uma das categorias listadas abaixo não serão aprovados e constituirão em uma violação por parte da Equipe se acordado de maneira a associar o patrocinador a uma Equipe, Jogador ou Treinador.

- Qualquer desenvolvedora e distribuidora de videogame que não seja da Riot;
- Qualquer console de videogame;
- Qualquer esporte eletrônico, torneio de videogame, liga ou evento que não seja da Riot;
- Jogos de azar, casas de apostas e cassinos;
- Operadores de esportes eletrônicos de fantasia (incluindo fantasia diária);
- Qualquer medicamento prescrito ou medicamentos que não sejam “vendidos sem receita”;
- Armas de fogo, munições ou outras armas, e utensílios destas;
- Pornografia, produtos pornográficos e outras plataformas ou conteúdos para adultos;
- Produtos ou parafernália de tabaco;
- Produtos de álcool que não sejam cerveja/vinho (incluindo bebidas não alcoólicas comercializadas por empresas de álcool), ou outros intoxicantes cuja venda ou uso seja regulamentado por Lei;
- Vendedores ou mercados de itens virtuais conhecidos por serem falsificados ou ilegais;
- Vendedor ou mercados de bens ou serviços que violem os Termos de Serviço da Riot Games;
- Criptomoedas ou quaisquer outros instrumentos ou mercados financeiros não regulamentados;
- Campanhas políticas ou comitês de ação política;
- Caridades que endossam posições religiosas ou políticas particulares, ou que não sejam respeitáveis (a título de exemplo, Cruz Vermelha, Stand-Up to Cancer e outras instituições de caridade convencionais seriam consideradas respeitáveis);
- Qualquer outra equipe de esportes eletrônicos, proprietário ou afiliado.
- Entidades governamentais (qualquer agência governamental ou projetos financiados por governos).
- Produtos que contém não psicoativos derivados de composto de cannabis, incluindo canabidiol (CBD).

Categorias Condicionais. Patrocínios em qualquer uma das categorias listadas abaixo estão permitidos no VCT Game Changers Brazil:

- Bolsas de criptomoedas;
- NFTs;
- Empresas de tecnologia blockchain;