

VCT Game Changers Brazil

Regulamento Complementar

(Versão 24.2)

1. Introdução e Abrangência	3
1.1. Contexto	3
1.2. Aplicação dos Regulamentos	3
2. Estrutura Competitiva	3
3. Eventos Principais	3
3.1. Calendários dos Eventos Principais	4
3.1.1. Evento Principal da Etapa 1	4
3.1.2. Evento Principal da Etapa 2	4
3.2. Mapas Disponíveis	5
3.3. Seleção de Mapas para Partidas Melhor de Três	5
3.4. Seleção de Mapas para a Final da Chave Inferior	5
3.5. Seleção de Mapas para a Grande Final	5
3.6. Pontos de Circuito	6
3.7. Critérios de Desempate dos Pontos de Circuito	6
3.8. Premiação dos Eventos Principais	6
3.9. Inscrições para o Evento Principal da Segunda Etapa	7
3.10. Formação Titular	7
3.11. Periféricos e Equipamentos para Eventos Presenciais	7
3.12. Inspeção de Saúde	9
4. Qualificatórias	10
4.1. Cronograma das Qualificatórias da Etapa 1	10
4.2. Cronograma das Qualificatórias da Etapa 2	11
4.3. Classificação para o Evento Principal da Etapa 1	12
4.4. Classificação para o Evento Principal da Etapa 2	12
4.5. Classificação para o Evento Principal da Etapa 3	12
4.6. Continuidade de Participação nas Qualificatórias	12
4.7. Pontos de Classificação	13
4.8. Seeds	13
4.9. Critérios de Desempate de Pontos de Classificação	13
4.10. Premiação das Qualificatórias	14
4.11. Processo de Verificação Obrigatória	14
4.12. Ranque Mínimo	15
4.13. Inscrições para as Qualificatórias	15
4.14. Line Up Base	15
4.15. Lista de Espera para as Qualificatórias	16
4.16. Usa da Plataforma	16
4.17. Check-in de Torneio	16
4.18. Check-in da Partida	17
4.19. Criação da Partida	17
4.20. Envio de Resultados	18
4.21. Início da Partida	18

4.22. Problemas Externos	19
4.23. Pausa Técnica em Qualificatórias	19
4.24. Pausa Tática em Qualificatórias	20
4.25. Remake de Jogo	20
4.26. Reinício de Round nas Qualificatórias	20
4.27. Contas do VALORANT	20
4.28. Substituição de Jogadores nas Qualificatórias Abertas	21
4.29. Comunicação Oficial nas Qualificatórias	21
4.30. Comunicação Durante as Partidas	22
4.31. Compartilhamento de Vídeo	23
4.32. Seleção de Mapas	23
5. Transmissão de Partidas	25
6. Direito de Uso da Vaga e Pontuação	26
6.1. Responsabilidades das Organizações e Equipes Independentes	26
6.2. Uso da Vaga	26
6.3. Transferência do Direito de Uso da Vaga	26
6.4. Condições de Permanência	27

1. Introdução e Abrangência

1.1. Contexto

Riot Games, Inc. (“**Riot**”), detentora do jogo VALORANT, realizou uma parceria com a Gamers Club, que será o Organizador do Torneio (“**Organizador do Torneio**” ou “**Administração**”) responsável por operar o VCT Game Changers Brazil (“**Liga Game Changers**”). Riot delegou para o Organizador do Torneio a responsabilidade de criar este regulamento que será aplicável para toda a Liga Game Changers e seus confrontos, Partidas e Torneios (“**Regulamento Complementar Game Changers**” ou “**Regulamento Complementar**”).

1.2. Aplicação dos Regulamentos

O Regulamento Complementar e Regulamento Competitivo Global são vinculativos e se aplicam para: (1) o indivíduo (pessoa física), entidade administrativa e/ou grupo (“**Dono**”) que registrou uma Equipe (“**Equipe**”) para participar da Liga Game Changers, e (2) para membros de uma Equipe, sendo eles jogadores, administradores, treinadores, donos e outros que se enquadrem como representantes. Jogadores, administradores, treinadores, donos e outros representantes são referidos como “**Membros da Equipe**”.

As regras do Regulamento Complementar se aplicam conjuntamente e não contra ao Regulamento de Competição Global do VCT Game Changers Brazil (“**Regulamento Competitivo Global**”). Caso haja algum conflito entre o Regulamento Competitivo Global e este Regulamento Complementar Game Changers, as medidas que são de maior caráter protetivo para com a Riot e Gamers Club, conforme determinado pela própria Riot, irão prevalecer.

****Membros da Equipe devem ler, entender, e concordar com este Regulamento Complementar antes de participar em qualquer evento da Liga Game Changers.**

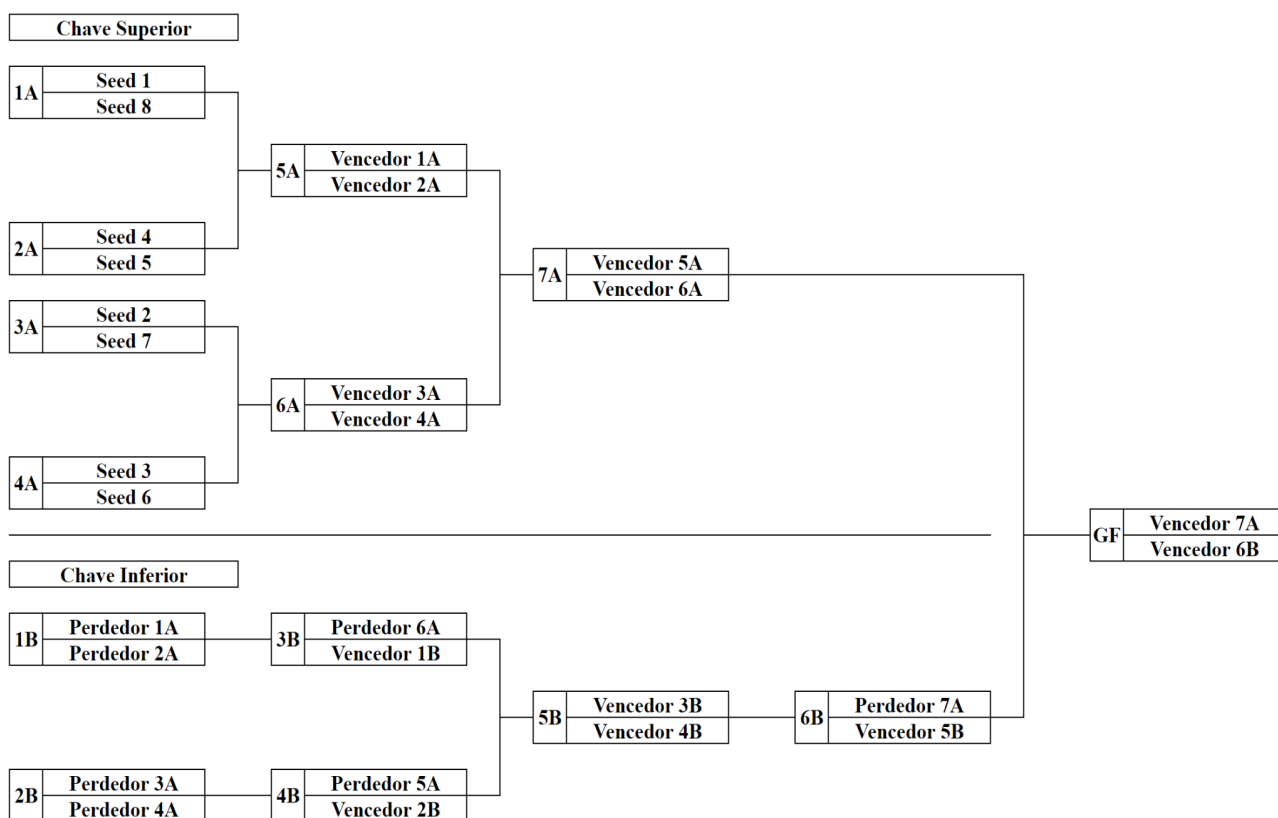
2. Estrutura Competitiva

A Temporada do VCT Game Changers Brazil de 2024 consistirá de três Etapas, sendo cada com duas competições classificatórias abertas onde Equipes disputarão por Pontos de Classificação para o Evento Principal da respectiva Etapa. As Equipes disputarão pelo título de campeão da Etapa e por Pontos de Circuito ao participarem de um Evento Principal.

3. Eventos Principais

Todos os Eventos Principais contarão com oito Equipes participantes e serão de formato idêntico, sendo este dupla eliminação. As Partidas serão melhor de três (“**Md3**”), exceto a Final da Chave Inferior e Grande Final, que serão melhor de cinco (“**Md5**”). As Equipes

participantes acumularão Pontos de Circuito em cada Evento Principal de acordo com sua colocação final. Os confrontos serão distribuídos conforme a colocação final no Ranque de Classificação da respectiva Etapa e, se aplicável, classificações diretas da Etapa anterior.



3.1. Calendários dos Eventos Principais

3.1.1. Evento Principal da Etapa 1

- 17/04 a partir das 17h: 1A (Md3), 2A (Md3)
- 18/04 a partir das 17h: 3A (Md3), 4A (Md3)
- 19/04 a partir das 17h: 1B (Md3), 2B (Md3)
- 25/04 a partir das 17h: 5A (Md3), 6A (Md3)
- 26/04 a partir das 17h: 3B (Md3), 4B (Md3)
- 14/05 a partir das 17h: 5B (Md3), 7A (Md3)
- 15/05 a partir das 17h: 6B (Md5)
- 16/05 a partir das 17h: GF (Md5)

3.1.2. Evento Principal da Etapa 2

- 22/07 a partir das 17h: 1A (Md3), 2A (Md3)
- 23/07 a partir das 17h: 3A (Md3), 4A (Md3)
- 24/07 a partir das 17h: 1B (Md3), 2B (Md3)
- 29/07 a partir das 17h: 5A (Md3), 6A (Md3)
- 30/07 a partir das 17h: 3B (Md3), 4B (Md3)

- 19/08 a partir das 17h: 5B (Md3), 7A (Md3)
- 20/08 a partir das 17h: 6B (Md5)
- 21/08 a partir das 17h: GF (Md5)

3.2. Mapas Disponíveis

Os mapas disponíveis em Qualificatórias e em Eventos Principais serão comunicados pelo Organizador do Torneio.

3.3. Seleção de Mapas para Partidas Melhor de Três

Especificamente para os Eventos Principais, os seguintes critérios serão considerados para seleção de mapas em partidas Md3.

O seed pré-determinado de uma Equipe para a definição de vantagem na escolha de mapas será considerado de acordo com o seguinte critério:

- Ser um confronto da Chave Superior (1A, 2A, 3A, 4A, 5A, 6A e 7A).

A vantagem na escolha de mapas em um confronto será determinado com base na performance de uma Equipe durante o Evento Principal de acordo com o seguinte critério:

- Caso uma Partida seja entre uma Equipe que já estava na Chave Inferior contra uma Equipe que acabou de cair da Chave Superior, a Equipe que acabou de cair terá a vantagem na escolha de mapas de ser Time A ou Time B (3B e 4B).

A vantagem de escolha de mapas em um confronto será determinado aleatoriamente de acordo com o seguinte critério:

- Confronto da Semifinal da Chave Inferior (5B).

3.4. Seleção de Mapas para a Final da Chave Inferior

A Equipe que cair da Chave Superior para a final da Chave Inferior (6B) tem a vantagem, decidindo se será Time A ou Time B. O Time A inicia o processo de seleção vetando o primeiro Mapa de acordo com os procedimentos definidos no Regulamento Competitivo Global.

3.5. Seleção de Mapas para a Grande Final

Para a Grande Final de um Evento Principal, a Equipe vencedora da final da Chave Superior deverá banir dois mapas e escolher se será o Time A ou Time B. O Time A inicia o processo de seleção de acordo com os procedimentos definidos no Regulamento Competitivo Global.

3.6. Pontos de Circuito

Pontos de Circuito servem de parâmetro de classificação para o campeonato mundial que irá coroar a melhor Equipe Game Changers do mundo. Os Pontos de Circuito serão distribuídos conforme a colocação das equipes ao final de cada Evento Principal.

	Primeira Etapa	Segunda Etapa	Terceira Etapa
1º	60	80	100
2º	50	65	80
3º	45	55	65
4º	40	45	50
5º	35	40	45
6º	35	40	45
7º	20	25	30
8º	20	25	30

3.7. Critérios de Desempate dos Pontos de Circuito

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

1. Melhor colocação no VALORANT Game Changers Evento Principal Etapa 3;
2. Melhor colocação no VALORANT Game Changers Evento Principal Etapa 2;
3. Melhor colocação no VALORANT Game Changers Evento Principal Etapa 1;
4. Melhor colocação em Pontos de Classificação ao fim da Etapa 3;
5. Novo confronto direto entre as equipes empatadas (jogo único);

Caso seja necessário o confronto direto (critério 5), as Equipes empatadas se enfrentarão em partida única (Md3), para definir quem ficará a frente em Pontos de Circuito.

No caso de empate entre mais de duas Equipes após o critério 5, será criada uma tabela adicional em que as Equipes serão sorteadas para definição dos confrontos.

3.8. Premiação dos Eventos Principais

Todos os três Eventos Principais de 2024 seguirão a mesma distribuição de premiação:

1º	R\$25.000,00
2º	R\$20.000,00
3º	R\$10.000,00
4º	R\$7.000,00
5º	R\$5.000,00
6º	R\$5.000,00
7º	R\$4.000,00
8º	R\$4.000,00

3.9. Inscrições para o Evento Principal da Segunda Etapa

As Equipes classificadas para o Evento Principal da Segunda Etapa poderão fazer novas inscrições, desde que mantenham pelo menos 3 (três) Jogadores que participaram do processo de classificação, respeitando os requisitos de Formação Mínima e Formação Máxima definidos no Regulamento Competitivo Global. Novas inscrições poderão ser feitas pelas Equipes de **09/07** a **11/07**, às 23h59. Estas mudanças ainda estão condicionadas ao Direito de Progredir definido no Regulamento Competitivo Global, assim como às Condições de Permanência.

3.10. Formação Titular

Para cada Partida que acontecer em um Evento Principal, a Equipe deve designar cinco (5) Titulares que irão constituir a “**Formação Titular**”.

Equipes devem enviar a Formação Titular da sua primeira Partida do dia (dentre os Jogadores registrados) para o Organizador do Torneio para uma Partida não mais tarde do que 10:00 pm horário local do dia anterior em que a Equipe jogar, ou após a última Partida do dia ser finalizada, dependendo do que ocorrer por último.

Ao fim desse período, as formações são consideradas públicas.

3.11. Periféricos e Equipamentos para Eventos Presenciais

- 3.11.1.** Em torneios presenciais, Jogadores são permitidos trazer as seguintes categorias de periféricos, que são dos próprios Jogadores ou suas organizações, para a Área da Partida (conforme abaixo) e que podem ser usados como: (1) teclados, (2) mouses e bungees, (3) mousepads. Jogadores não podem trazer e nem utilizar headsets e/ou microfones que não são disponibilizados pelos Oficiais de Torneio. Para torneios internacionais

presenciais cada Equipe deverá levar pelo menos dois sets de periféricos, próprios ou da equipe, por Jogador. Se a equipe não puder levar um segundo set de periféricos, ela deve informar aos Oficiais de Torneio antes do início do evento.

- 3.11.2.** Todos os periféricos dos Jogadores ou Entidades da Equipe usados em eventos presenciais podem ser submetidos com antecedência para aprovação, conforme critério dos Oficiais de Torneio. Os equipamentos aprovados irão permanecer no local com os Oficiais e apenas serão acessíveis antes da Partida ou no momento que for aprovado pelo Juiz (conforme abaixo). Os equipamentos reprovados ou suspeitos pelos Oficiais de Torneio que possam ser considerados injustos, não serão permitidos o uso, e será exigido que o jogador utilize o periférico disponibilizado pelo Organizador do Torneio. Conforme julgamento dos Oficiais de Torneio, é possível a proibição de qualquer peça de periféricos que possa ser um risco à segurança ou à eficiência e efetividade do evento. Nenhum equipamento dos Jogadores ou Organizações podem ser trazidos para a Área da Partida que se assemelham ou expõem nenhum nome, forma ou logo de uma empresa ou marca que seja concorrente da Riot Games ou VALORANT. Os Oficiais de Torneio têm o direito de requisitar que um Jogador cubra a logo ou marca durante o evento.
- 3.11.3.** O Organizador de Torneio irá prover, e os Jogadores irão utilizar exclusivamente os equipamentos conforme as seguintes categorias para eventos presenciais: (1) PC e monitor, (2) headsets e/ou earbuds e/ou microfones e (3) mesas e cadeiras. Todo equipamento fornecido pelo Organizador de Torneio será escolhido e determinado conforme critérios do próprio Organizador de Torneio. Modificações não autorizadas de equipamentos fornecidos ou o uso de hardware, software ou qualquer outro equipamento que não é disponibilizado ou aprovado pelos Oficiais de Torneio, será considerado como trapaça. Os Jogadores devem devolver todo o equipamento que foi fornecido pelo Organizador do Torneio quando um evento presencial for finalizado ou quando solicitado.
- 3.11.4.** Se os equipamentos apresentarem ou levantarem suspeitas de problemas técnicos em um evento presencial, a Equipe ou Oficial de Torneio podem solicitar análise técnica da situação. Um técnico designado pelo Oficial de Torneio irá diagnosticar e resolver problemas conforme necessário. Técnicos podem criteriosamente solicitar que os Oficiais de Torneio solicitem a troca de qualquer equipamento. O Organizador de Torneio pode decidir a troca de equipamentos em qualquer momento. Se o Jogador desejar a troca de um periférico que apresente problemas para outro que seja seu próprio, o periférico em questão deve ter sido aprovado previamente pelos Oficiais de

Torneio; caso contrário um periférico reserva será fornecido pelos Oficiais de Torneio.

3.11.5. Será disponibilizado um sistema de comunicação nativo pelo Organizador de Torneio para os Eventos Principais, se aplicável. O uso de programas de comunicação de terceiros (por exemplo, TeamSpeak) não são permitidos nem em eventos presenciais ou em eventos online, salvo liberação dos Oficiais de Torneio. Os Oficiais de Torneio irão monitorar a comunicação das Equipes.

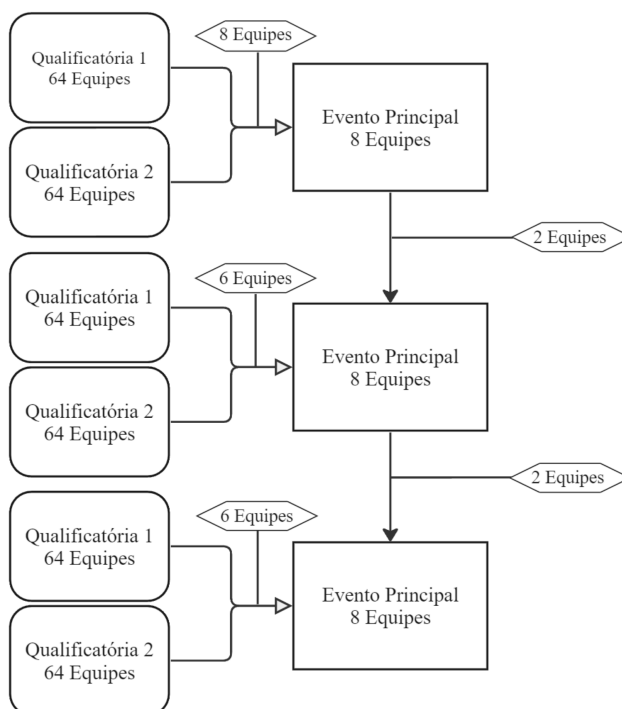
3.11.6. É proibido o uso de equipamentos fornecidos pelo Organizador de Torneio para acessar qualquer tipo de rede social ou sites de comunicação. Isso inclui, mas não se limita a, Facebook, Twitter, fóruns e email.

3.12. Inspeção de Saúde

Caberá à Equipe assegurar-se que todos os seus profissionais que compareçam a Partidas presenciais estão aptos e não apresentem sintomas que sejam associados com COVID-19. Em eventos presenciais, cada membro de uma Equipe deve comprovar sua identidade para os Oficiais de Torneio antes de adentrar o local das Partidas oficiais. Os Oficiais de Torneio têm o direito de (antes de permitir a entrada de qualquer membro de uma equipe ou qualquer outra pessoa) checar a temperatura de indivíduos para verificação de seu estado de saúde. Se em qualquer momento antes ou durante uma Partida, o Oficial de Torneio determinar, ao seu critério e com base em padrões razoáveis, que um indivíduo apresenta sintomas que sejam associados com COVID-19 e não deve permanecer ou acessar o local, esse indivíduo poderá ter sua entrada negada e/ou será exigido que deixe o local imediatamente. Se requerido por lei que qualquer medida ou inspeção de saúde adicional seja efetuada, por motivos de higienização ou de segurança pública, os Oficiais de Torneio possuem a autoridade de implementar esses procedimentos, e todos os Membros da Equipe devem cooperar com a implementação destes. Estes procedimentos podem incluir e condicionar a participação de cada membro de uma Equipe ou à Partida ao resultado não-reagente para COVID-19 de testes RT-PCR, RT-LAMP ou Antígeno de resultado imediato. Membros da organização que apresentem diagnóstico positivo ou que estejam com qualquer sintoma compatível com COVID-19 não poderão entrar em qualquer evento do VCT Game Changers Brazil, mesmo mediante apresentação de certificado de vacinação com esquema vacinal completo. Caso seja negada a entrada ou ocorra a remoção de um Jogador ou Treinador da Equipe, pelos motivos aqui indicados, caberá exclusivamente à Equipe garantir que existe no local profissionais reservas aptos e imediatamente disponíveis para participar da Partida. Na ausência do mínimo de profissionais titulares tidos como necessários para participação da Equipe no VCT Game Changers Brazil, serão aplicáveis as regras cabíveis a esse cenário.

4. Qualificatórias

Cada Etapa contará com duas competições abertas de eliminação simples, sendo elas a Qualificatória 1 e Qualificatória 2, com o limite de 64 Equipes participantes. Cada uma dessas competições dará Pontos de Classificação às Equipes participantes de acordo com sua colocação ao final de cada competição. A classificação através da Qualificatória 1 e Qualificatória 2 estará condicionada também à disponibilidade de vagas no respectivo Evento Principal.



4.1. Cronograma das Qualificatórias da Etapa 1

4.1.1. Qualificatória 1 da Etapa 1

Dia 1 - 14/03

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

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

Dia 2 - 15/03

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

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

Dia 3 - 21/03

18h - Rodada 5 (4 equipes) Semifinal 1, melhor-de-três (Md3);

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

Dia 4 - 22/03

18h - Rodada 6 (2 equipes), melhor-de-cinco (Md5);

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

4.1.2. Qualificatória 2 da Etapa 1

Dia 1 - 01/04

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

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

Dia 2 - 02/04

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

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

Dia 3 - 05/04

18h - Rodada 5 (4 equipes) Semifinal 1, melhor-de-três (Md3);

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

Dia 4 - 06/04

13h - Rodada 6 (2 equipes), melhor-de-cinco (Md5);

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

4.2. Cronograma das Qualificatórias da Etapa 2

4.2.1. Qualificatória 1 da Etapa 2

Dia 1 - 16/06

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

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

Dia 2 - 17/06

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

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

Dia 3 - 22/06

13h - Rodada 5 (4 equipes) Semifinal 1, melhor-de-três (Md3);

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

Dia 4 - 23/06

13h - Rodada 6 (2 equipes), melhor-de-cinco (Md5);

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

4.2.2. Qualificatória 2 da Etapa 2

Dia 1 - 02/07

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

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

Dia 2 - 03/07

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

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

Dia 3 - 07/07

13h - Rodada 5 (4 equipes) Semifinal 1, melhor-de-três (Md3);

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

Dia 4 - 08/07

18h - Rodada 6 (2 equipes), melhor-de-cinco (Md5);

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

4.3. Classificação para o Evento Principal da Etapa 1

Para o Evento Principal da Etapa 1, todas as oitos Equipes participantes serão provenientes da Qualificatória 1 e Qualificatória 2, de acordo com o ranque de Pontos de Classificação.

4.4. Classificação para o Evento Principal da Etapa 2

As duas Equipes melhores colocadas ao fim do Evento Principal da Etapa 1 garantem classificação direta para Evento Principal da Etapa 2, se juntando às outras seis Equipes que garantirem participação através das Qualificatórias 1 e Qualificatória 2, de acordo com o Ranque de Classificação, da respectiva Etapa.

4.5. Classificação para o Evento Principal da Etapa 3

As duas Equipes melhores colocadas ao fim do Evento Principal da Etapa 2 garantem classificação direta para Evento Principal da Etapa 3, se juntando às outras seis Equipes que garantirem participação através das Qualificatórias 1 e Qualificatória 2, de acordo com o Ranque de Classificação, da respectiva Etapa.

4.6. Continuidade de Participação nas Qualificatórias

Equipes classificadas diretamente para um Evento Principal através de um Evento Principal anterior, poderão ainda competir em Qualificatórias da respectiva Etapa em busca de premiação. Caso uma Equipe que já esteja classificada para o Evento Principal da respectiva Etapa adquira posição para recebimento de Pontos de

Classificação em qualquer Qualificatória, a pontuação para tal posição será anulada e não será repassada para a seguinte posição mais alta ou mais baixa.

4.7. Pontos de Classificação

O Ranque de Pontos de Classificação é o sistema de pontuação que definirá as Equipes classificadas, através das Qualificatórias, para o Evento Principal da respectiva Etapa. As colocações finais no Ranque de Pontos de Classificação serão baseadas na somatória dos pontos acumulados pelas Equipes em cada competição.

Colocação	Qualificatória 1	Qualificatória 2
1º	400	440
2º	300	330
3º/4º	200	220
5º a 8º	100	110
9º a 16º	50	55

4.8. Seeds

Os seeds da Qualificatória 1 da Etapa 1 serão distribuídos considerando as colocações apenas das organizações presentes no ranque final do Game Changers Series 2023, caso uma ou mais equipes não estejam presentes no critério citado acima, seu seed será definido aleatoriamente.

Para a Qualificatória 2 de cada Etapa, o seed será distribuído considerando a posição das equipes na Qualificatória anterior da mesma Etapa.

O seed da Qualificatória 1 das Etapas seguintes (sendo elas Etapa 2 e Etapa 3), será distribuído considerando a classificação das equipes no Evento Principal anterior.

Para ser elegível aos critérios informados acima, a equipe precisa cumprir a condição de permanência de ao menos três Jogadoras que atuaram como Line up Base durante a Etapa ou Qualificatória anterior da temporada atual. Exceto na Qualificatória 1 da Etapa 1, onde será considerado a organização presente no ranque final do Game Changers Series 2023.

4.9. Critérios de Desempate de Pontos de Classificação

Em caso de empate de pontuação das Equipes presentes no ranque de Pontos de Classificação, serão utilizados os seguintes critérios de desempate, respectivamente:

- Maior número de vezes em primeiro lugar na soma das Qualificatórias Abertas;
- Maior número de vezes em segundo lugar na soma das Qualificatórias Abertas;
- Maior número de vezes em terceiro e quarto lugar na soma das Qualificatórias Abertas;
- Maior número de vezes no Top 8 na soma das Qualificatórias Abertas;
- Maior número de vezes no Top 16 na soma das Qualificatórias Abertas;
- Maior saldo de mapas na soma das Qualificatórias Abertas;
- Maior saldo de rounds na soma das Qualificatórias Abertas;
- A equipe que teve a melhor colocação na Qualificatória 2;
- A equipe que teve a melhor colocação na Qualificatória 1;
- Novo confronto direto entre as equipes (jogo único Md3).

4.10. Premiação das Qualificatórias

A premiação total das Qualificatórias será de R\$ 120.000,00 (cento e vinte mil reais), que serão distribuídos de forma igual ao longo das 6 (seis) qualificatórias de 2024 da seguinte forma:

- 1º lugar - R\$ 8.000,00 (oito mil reais);
- 2º lugar - R\$ 5.000,00 (cinco mil reais);
- 3º lugar - R\$ 2.000,00 (dois mil reais);
- 4º lugar - R\$ 2.000,00 (dois mil reais);
- 5º a 8º lugar - R\$ 750,00 (setecentos e cinquenta reais cada).

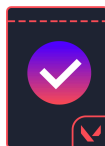
4.11. Processo de Verificação Obrigatória

O Processo de Verificação Obrigatória será realizado ao Jogador se inscrever em uma das Qualificatórias da Liga Game Changers, de acordo com os seguintes passos:

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

Todo Jogador que o processo de verificação for realizado com sucesso receberá um “Passaporte” na plataforma Gamers Club VALORANT. Este Passaporte fica

disponível visualmente no perfil do Jogador na plataforma da Gamers Club. Exemplo de Passaporte:



É obrigatório que todos os Jogadores de uma Equipe possuam o “Passaporte” ativo para se inscrever em uma Qualificatória, inclusive os reservas. O processo de verificação é único - uma vez verificado, o Jogador não precisará mais realizar o processo.

4.12. Ranque Mínimo

Não há nenhuma restrição referente ao ranque dos Jogadores de participarem em qualquer Qualificatória ou Evento Principal da Liga Game Changers.

4.13. Inscrições para as Qualificatórias

As Equipes que desejarem participar das Qualificatórias de qualquer Etapa deverão efetuar suas inscrições na plataforma Gamers Club VALORANT. Qualquer Equipe que tenha Jogadores que não se enquadrarem nos critérios para participação, como idade ou gênero, terá sua participação indeferida.

4.13.1. Equipes poderão se inscrever em todas as Qualificatórias, mesmo que já estejam classificadas para o Evento Principal da respectiva Etapa.

4.14. Line Up Base

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

- Se uma Equipe jogar a Qualificatória 1 e ficar em 4º lugar (pontuou), as Jogadoras participantes na primeira partida será a line up base para todo o restante das Qualificatórias. Portanto, para que essa mesma Equipe continue sendo válida para somar pontos no ranking no restante das Qualificatórias, é necessário manter, pelo menos, três Jogadoras da line up base.
- Se uma Equipe não participar da Qualificatória 1, mas inicie na Qualificatória 2 e fique em 1º lugar (pontuou), sua line up base será formada de acordo com sua primeira partida na Qualificatória 2.

- Se uma Equipe participar da Qualificatória 1, mas não pontuou e voltou a jogar novamente na Qualificatória 2 e ficou em 2º lugar (pontuou), sua line up base será formada de acordo com a sua primeira partida na Qualificatória 2.

Apenas a line up base das Equipes que estão presentes no ranking será regulada e controlada pelo Organizador do Torneio.

Caso seja utilizada uma Jogadora reserva (complete) na primeira partida da Qualificatória, que constituirá a line up base de uma Equipe, é necessário informar ao Operador do Torneio. Se não informado, a Jogadora reserva será automaticamente considerada como line up base, mesmo que exista outra Jogadora cadastrada com o cargo de “titular” na Equipe. Se não for possível verificar a Line Up Base da equipe, a formação titular será considerada como a Line Up Base.

4.15. Lista de Espera para as Qualificatórias

As Equipes inscritas em uma Qualificatória serão divididas em duas listas:

- Lista Principal: São as Equipes que se inscrevem enquanto ainda existem vagas disponíveis na Qualificatória, ou seja, dentro das 64 primeiras inscrições de cada evento.
- Lista de Espera: São as Equipes que se inscreverem após preenchimento total das vagas de cada Qualificatória. As Equipes presentes nesta lista necessitam aguardar liberação de vagas em caso de desistência das Equipes presentes na Lista Principal durante o processo de check-in.

A ordenação da Lista de Espera é realizada de acordo com a ordem de inscrição, ou seja, a primeira Equipe que se inscrever logo após completar as 64 vagas regulares, será o nº 1 da Lista de Espera e terá prioridade durante o processo de check-in.

4.16. Usa da Plataforma

Qualquer especificidade sobre o uso da plataforma da Gamers Club não especificada neste Regulamento Complementar será informada através do meio de comunicação oficial pelo Organizador do Torneio, seja qual for.

4.17. Check-in de Torneio

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

- 4.17.1.** Equipes que não efetuarem o check-in não poderão participar da Qualificatória, exceto se comprovado para o Organizador do Torneio como consequência de algum erro na plataforma da Gamers Club. Em caso de

erros, a Equipe deverá reportar o problema até 15 minutos antes do fim do check-in.

- 4.17.2. Todas as Equipes inscritas, seja da Lista Principal ou Lista de Espera, precisam realizar o check-in obrigatório antes do início da Qualificatória dentro prazo determinado. Apenas o Capitão da equipe conseguirá realizar o Check-in de Torneio.
- 4.17.3. Após a realização do Check-in de Torneio, as Equipes não conseguirão mais realizar alterações em sua formação, seja remover um Jogador ou alterar cargos.
- 4.17.4. Realizar o Check-in de Torneio estando na Lista de Espera não garante a participação na Qualificatória.

4.18. Check-in da Partida

A cada Partida, as Equipes terão uma contagem regressiva de 15 minutos, onde cada Capitão deverá clicar no botão de “ready” para confirmar a participação da Equipe no confronto da respectiva Partida. Caso uma ou mais Equipes não confirmem a participação no confronto através do botão, elas serão automaticamente desclassificadas da Qualificatória.

- 4.18.1. O Organizador do Torneio não se responsabilizará por problemas que possam ocorrer com as Equipes ao tentarem confirmar a participação apertando o botão. Caso a equipe detecte algum problema na funcionalidade do sistema, a Equipe deverá imediatamente procurar o Organizador do Torneio através do chat da partida ou Discord oficial da Qualificatória e apresentar comprovação da falha.

4.19. Criação da Partida

Os capitães de cada Equipe serão as responsáveis por executar todo o fluxo de Partida da plataforma, sendo eles:

- Realizar os Vetos e Escolha dos Mapas na plataforma da Gamers Club;
 - É importante que o Capitão da equipe fique atento às informações dispostas na plataforma, como o tempo para execução de vetos, seleção de Mapas e escolha de lados. Caso o tempo limite para qualquer uma dessas escolhas seja excedido, resultando em seleção aleatória pela plataforma ou alguma escolha errada seja feita, o processo não será refeito.
- Criar a partida personalizada e configurá-la de acordo com as orientações de sua partida (mapa, lado inicial de cada time, desabilitar o “cheats”, etc.);
- Convidar suas companheiras de time para a sala da partida personalizada

criada;

- Convidar a Capitã do time inimigo para a partida personalizada, para que ele convide as demais jogadoras do time adversário ou encaminhar o código da sala para a equipe adversária;
- Iniciar a partida quando as dez jogadoras estiverem prontas na lobby.

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

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



4.20. Envio de Resultados

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

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

4.21. Início da Partida

A Equipe que não estiver com todos os Jogadores prontos para o início da Partida no saguão da respectiva Partida em até 10 minutos após o término do processo de vetos na plataforma da Gamers Club, sua partida será penalizada com desclassificação. Para solicitar a desclassificação da Equipe oponente não-presente no período determinado, a Equipe deverá enviar uma comprovação para o Organizador do Torneio. Por exemplo, duas capturas de tela mostrando o saguão do

jogo e o horário do sistema operacional (com intervalo mínimo de 10 minutos entre elas), além de todo conteúdo de chat do saguão. As provas estarão sujeitas à análise e em caso de fraude ou suspeita de fraude, serão invalidadas e a Equipe desclassificada.

- 4.21.1.** Caso um Jogador caia no decorrer da Partida e a Equipe fique com apenas 4 Jogadores, será autorizado que continuem a partida após o tempo limite de Pausa Técnica ser atingido, porém, caso a Equipe tenha menos de 4 Jogadores para concluir a Partida, será declarado derrota à Equipe que estiver incompleta.
- 4.21.2.** Caso o dono da saguão da Partida inicie intencionalmente a Partida com menos de 5 Jogadores de cada Equipe, ou de uma única Equipe, presentes e/ou com as configurações de saguão incorretas, deverá ser reportado imediatamente para o Organizador do Torneio. O Organizador do Torneio analisará e, se necessário, aplicará as devidas penalidades.
- 4.21.3.** É responsabilidade dos membros de cada Equipe verificar se os Jogadores presentes no saguão da Partida são os mesmos inscritos pelas Equipes na plataforma da Gamers Club. A verificação e denúncia devem ocorrer antes do início da Partida. Caso seja reportado após o início, será considerado que a Equipe estava de acordo e, caso perca, o resultado não será alterado, mesmo que a Equipe com a formação irregular seja desclassificada da Qualificatória.

4.22. Problemas Externos

O Organizador do Torneio não se responsabilizará por qualquer tipo de problemas externos que possam afetar uma Equipe e/ou seus Jogadores. As Equipes e seus Jogadores serão responsáveis por seus equipamentos e conexões.

4.23. Pausa Técnica em Qualificatórias

Em caso de problemas técnicos, cada Equipe poderá utilizar até 5 minutos de pausa por mapa. A pausa poderá ser acionada na Fase de Compra (*Buy Phase*). A Equipe que pausar o Jogo deverá informar o motivo ao adversário imediatamente. Caso uma Equipe abuse de Pausas Técnicas, será passível de advertência e até mesmo desclassificação da Qualificatória. Para Jogos com transmissão oficial, o tempo de Pausa Técnica pode ser estendido de acordo com a avaliação da Administração do torneio.

4.24. Pausa Tática em Qualificatórias

Cada Equipe terá direito a duas Pausas Táticas de 1 minuto por lado (uma pausa do lado Defensor e uma pausa do lado Atacante). A Pausa Tática deverá ser acionada pela Equipe através do sistema de Pausas Táticas nativo do jogo.

4.24.1. Em caso de prorrogação, cada Equipe terá direito a 1 pausa tática. Para efeitos desta regra, não serão permitidas a utilização das pausas anteriores caso a equipe ainda não tenha utilizado, ou seja, a equipe só poderá realizar uma pausa durante toda a prorrogação, independentemente de ter utilizado ou não as pausas anteriores.

4.24.2. Durante uma Pausa Tática ambas as Equipes estão livres para se comunicarem até que o limite de tempo seja atingido..

4.25. Remake de Jogo

Um Remake de Jogo só poderá ser autorizado pela Organizador do Torneio, nas seguintes situações:

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

4.25.1. Não será permitido remake por problemas técnicos dos Jogadores se o Jogo já estiver em andamento, exceto em casos de fair play de ambas as Equipes.

4.25.2. É necessário solicitar a autorização do Organizador do Torneio para realizar o remake, mesmo que ele preencha os requisitos de remake citados acima.

4.26. Reinício de Round nas Qualificatórias

As condições definidas para reinício de round (*round rollback*) no Regulamento Competitivo Global não serão aplicáveis aos jogos das Qualificatórias que não forem supervisionados pelos Oficiais de Torneio. O reinício de round nestes casos ficará a critério exclusivo dos Oficiais de Torneio.

4.27. Contas do VALORANT

Todos os Jogadores devem jogar as Partidas com suas contas do VALORANT utilizadas no momento do cadastro na plataforma da Gamers Club. Caso ocorram divergências que impeçam a verificação de um Jogador, entre o Riot ID informado

no cadastro da plataforma e a conta utilizada para participar de uma Qualificatória, será analisado pelo Organizador do Torneio. O Organizador do Torneio será responsável por tomar a melhor decisão para preservar a integridade competitiva.

- 4.27.1.** Se um Jogador for considerado irregular pelo Organizador do Torneio e for a primeira Partida da Equipe na respectiva Qualificatória, o Jogador irregular será impedido de participar e a Equipe tem a opção de prosseguir com 4 Jogadores ou substituí-lo por um Jogador regular caso a equipe possua reserva inscrito. Não será permitido iniciar uma Partida nas Qualificatórias com menos de 5 jogadores por Equipe, exceto em caso de Jogador irregular.
- 4.27.2.** Se um Jogador for considerado irregular pelo Organizador do Torneio e já tiver jogado em uma Partida da respectiva Qualificatória, a Equipe será desclassificada.
- 4.27.3.** O capitão de uma equipe obrigatoriamente precisa ter seu RIOT ID idêntico na plataforma da Gamers Club e sua conta do VALORANT.
- 4.27.4.** Um Jogador deve usar apenas uma única conta durante uma Temporada. Se dois Jogadores com nomes de conta idênticos estiverem participando da mesma competição, os Jogadores deverão trabalhar juntos do Organizador do Torneio para encontrar uma solução. Se nenhuma solução puder ser encontrada, o nome da conta será rejeitado para ambos Jogadores e ambos deverão selecionar um novo nome de conta elegível. O Organizador do Torneio se reserva o direito de negar ou revogar o uso de um nome de conta a seu exclusivo critério.

4.28. Substituição de Jogadores nas Qualificatórias Abertas

Cada Equipe pode utilizar até duas substituições por Qualificatória desde que sejam cumpridas as regras de Line Up Base para Equipes que estão presentes no Ranque de Pontos de Classificação e o Jogador reserva esteja inscrito na Equipe antes do início do torneio (liberação da tabela de jogos).

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

4.29. Comunicação Oficial nas Qualificatórias

A comunicação oficial do Organizador do Torneio com as Equipes participantes será realizada através do Discord oficial das Qualificatórias. Para acessar o Discord, basta [clicar aqui](#).

O canal oficial no Discord será para comunicarmos informações importantes e também para operação das Qualificatórias. É imprescindível que todas as Equipes

participantes tenham pelo menos um representante no Discord, pois será o único meio de contato com o Organizador do Torneio.

- 4.29.1.** Para contactar o Organizador do Torneio, basta acessar o Discord e solicitar ajuda através do sistema de ticket no canal #suporte. Este canal é específico para resolução de problemas e sanar dúvidas do campeonato.
- 4.29.2.** Durante o andamento de uma Qualificatória, cada Partida terá um chat exclusivo para comunicação entre as Equipes e o Organizador do Torneio para solução de qualquer tipo de problema e dúvida relacionada aquela Partida. Para solicitar a presença de um Oficial do Torneio no chat, utilize o botão chamado “Preciso de ajuda” e descreva o motivo de sua solicitação.
- 4.29.3.** A comunicação entre Equipes participantes poderá ser realizada conforme a preferência de ambos, seja por chat da plataforma da Gamers Club, chat do jogo ou pelo Discord. Caso ambas as Equipes participantes não entrem em acordo por onde realizar a comunicação, ela deverá ser feita através do chat da plataforma da Gamers Club.
- 4.29.4.** Durante as partidas das Semifinais e Finais de cada Qualificatória Aberta, a comunicação das equipes (jogadoras e treinadoras(es)) será obrigatória através do Discord Oficial da competição. A comunicação será monitorada pela Administração do Campeonato. A comunicação durante as partidas das demais rodadas será livre, de acordo com a preferência de cada equipe.
- 4.29.5.** Durante as partidas das Semifinais e Finais de cada Qualificatória Aberta, a comunicação das equipes (jogadoras e treinadoras(es)) será obrigatória através do Discord Oficial da competição. A comunicação será monitorada pela Administração do Campeonato. A comunicação durante as partidas das demais rodadas será livre, de acordo com a preferência de cada equipe.

4.30. Comunicação Durante as Partidas

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

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

4.30.1. Comunicação dos Treinadores

Os Treinadores(as) só poderão se comunicar durante a seleção de Agentes e Mapas para cada Partida, Pausas Táticas, durante a fase de compra da primeira rodada do lado inicial, durante a fase de compra da primeira rodada

após a virada de lado, durante a fase de compra da primeira rodada da prorrogação e entre Mapas (se aplicável). Caso a comunicação seja feita fora desses períodos, a Equipe será advertida, podendo ser desclassificada da competição.

4.31. Compartilhamento de Vídeo

Durante as partidas das Semifinais e Finais de cada Qualificatória, as Equipes (Jogadores e Treinadores deverão enviar uma imagem de vídeo de cada Jogador/Treinador ou da sala em que todas as atletas estarão jogando. Este envio deverá ser feito através do Discord Oficial, por câmera individual de cada atleta ou câmera única, desde que a imagem seja nítida e frontal, para que os Oficiais consigam identificar os atletas.

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

4.32. Seleção de Mapas

O capitão de cada Equipe serão os únicos responsáveis por executar todo o fluxo de Vetos e Escolha dos Mapas na plataforma da Gamers Club.

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

4.32.1. Seleção de Mapas em Partidas Md3

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

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

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

- Time B veta um Mapa;
- Time A veta um Mapa;

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

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

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

A ordem que são realizados os vetos, escolhas de mapas e escolhas de lado inicial pode ser alterada conforme orientação do Organizador do Torneio.

4.32.2. Seleção de Mapas em Partidas Md5

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

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

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

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

A ordem que são realizados os vetos, escolhas de mapas e escolhas de lado inicial pode ser alterada conforme orientação do Organizador do Torneio.

5. Transmissão de Partidas

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

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

A transmissão dos dias 3 e 4 (Quartas, Semis e Final) de cada Qualificatória será realizada pelo Organizador do Torneio, ficam vedadas as transmissões feitas por terceiros (Equipes, streamers, Jogadores, etc.).

- 5.1.1.** Os casters oficiais do VCT Challengers Brazil assim como do VCT Game Changers Brazil poderão realizar transmissões das Partidas em seus próprios

canais de transmissão, seguindo as diretrizes citadas acima. Os casters poderão acessar o saguão de qualquer Partida para realizar a transmissão.

- 5.1.2.** Não poderão ser veiculadas marcas que façam parte da lista de patrocínios e publicidades restritas conforme disposto no Regulamento Competitivo Global. Não será permitida a utilização da logo do VCT Challengers Brazil, VCT Game Changers Brazil, ou propriedade intelectual do VALORANT Champions Tour e da Riot. Poderá ter ativação de marcas na transmissão, desde que não sejam inseridas sobre a imagem do jogo. Dentro da partida, a inserção da marca deverá ser feita no canto inferior esquerdo ou direito.

6. Direito de Uso da Vaga e Pontuação

6.1. Responsabilidades das Organizações e Equipes Independentes

As Organizações (também denominadas como “**Entidade da Equipe**”) serão responsáveis por:

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

As Equipes que não pertencem a uma Organização, serão consideradas como Equipes Independentes. Uma Equipe Independente é caracterizada pela necessidade de um Jogador exercer não apenas sua função de Jogador, mas também a de administrador da Equipe. O Capitão da Equipe na plataforma Gamers Club será considerado como o único responsável pela Equipe Independente.

6.2. Uso da Vaga

As Organizações e as Equipes Independentes participantes da Liga Game Changers terão o Direito de Uso da Vaga. Esse direito de uso é da Entidade da Equipe e do Dono, em caso de Organização, não dos jogadores ou de qualquer outra pessoa, ou entidade.

6.3. Transferência do Direito de Uso da Vaga

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

6.4. Condições de Permanência

Pontos de Circuito e Pontos de Classificação, assim como classificação para um Evento Principal e benefício de seeding em Qualificatórias, estão condicionados à permanência de ao menos três Jogadores que jogaram como Jogadores Titulares até o momento, independentemente se a classificação ou pontuação ganha ser através de uma Equipe Independente ou Organização. Caso mais de dois Jogadores que participaram do processo de classificação sejam removidos da Equipe, a Equipe perderá o Pontos de Circuito, Pontos de Classificação e qualquer outra condição que use para seus critérios de Pontos de Circuito e Pontos de Classificação (por exemplo, Critérios de Desempate).