

VALORANT™

-CHALLENGERS-

**REGULAMENTO OFICIAL
VALORANT CHALLENGERS BRAZIL
ETAPA 2**

SUMÁRIO

Introdução e Propósito	8
1. Elegibilidade de Jogadores	8
1.1 Idade do Jogador	8
1.2 Proibida a participação de funcionários da Riot	8
1.3 Residência	9
1.3.1 Requisito de formação regional	9
1.3.2 Região de origem da equipe	9
1.3.3 Definição de residentes	9
1.3.4 Jogadores não residentes	9
1.3.5 Alteração de região ou residência	9
1.3.6 Conformidade com os requisitos de residência	9
1.4 Participação	9
1.4.1 Inscrições	9
1.4.2 Validação das informações	10
1.4.3 Informação dos participantes	10
1.4.4 Realizando a inscrição	10
1.4.5 Formulário de participação	10
1.5 Restrição de ranque	10
2. Dinâmica do campeonato	11
2.1 VALORANT Challengers Brazil - Etapa 2	11
2.1.1 Estrutura	11
2.2 Qualificatórias Abertas	11
2.2.1 Qualificatória 1	11
2.2.1.1 Cronograma	11
2.2.2 Qualificatória 2	12
2.2.2.1 Cronograma	12
2.2.3 Qualificatória 3	12
2.2.3.1 Cronograma	12

2.2.4 Seeds Qualificatórias Abertas	13
2.3 Fases	13
2.3.1 Formato	13
2.3.2 Seeds Fases	14
2.3.2.1 Fase 1	14
2.3.2.2 Fase 2	15
2.3.2.3 Fase 3	15
2.3.3 Cronograma	16
2.3.3.1 Fase 1	16
2.3.3.2 Fase 2	16
2.3.3.3 Fase 3	16
2.3.4 Premiação	17
2.4 Challenger Finals Brazil	17
2.4.1 Formato	17
2.4.2 Seed Challenger Finals Brazil	18
2.4.3 Cronograma	19
2.4.4 Premiação	19
2.4.5 Pontos de Circuito	20
3. Regras Gerais	20
3.1 Requisitos de Formação	20
3.2 Jogadores	20
3.2.1 Restrição para uso de jogadores	21
3.3 Técnico	21
3.4 Restrições do Riot ID	21
3.5 Propriedade	21
3.5.1 Responsabilidade das Organizações e Equipes Independentes	21
3.5.2 Dono da Vaga	21
3.5.3 Transferência de propriedade	22
3.5.4 Notificação de eventos extraordinários	22
3.6 Nome Oficial e Logotipo das Equipes	22

3.6.1 Restrição de Nome e logotipo das equipes	22
3.6.2 Naming Rights	22
3.6.2.1 Em Equipes	22
3.6.2.2 Em Jogadores	22
3.6.3 Uso de marca registrada	22
3.6.4 Não autorização de Nome, Logotipo ou Marca	23
3.7 Múltiplas Equipes	23
3.8 Patrocinadores	23
3.9 Direito de imagem	23
3.10 Conteúdos da Liga	23
3.11 Equipamentos	23
4. Regras Específicas das Qualificatórias Abertas	24
4.1 Comunicação Oficial	24
4.1.1 Comunicação com a Administração	24
4.1.2 Comunicação entre participantes	24
4.2 Transmissão dos jogos	24
4.3 Contas do Valorant	25
4.4 Inscrição realizada	25
4.4.1 Cadastro na plataforma	25
4.4.2 Adição de jogadores	26
4.5 Procedimentos e Regras das Partidas	26
4.5.1 Verificação de lineup	26
4.5.2 Check-in	26
4.5.2.1 Do Torneio	26
4.5.2.2 Da partida	26
4.5.3 Criação de partida	26
4.5.4 Envio de resultados	27
4.5.5 Tabela de jogos	27
4.5.6 Configuração da partida	27
4.5.6.1 Opções de partida personalizada	27

4.5.7 Pausas	27
4.5.8 Prazo para início da partida	28
4.5.9 Jogadores por partida	28
4.5.10 Início de partida irregular	28
4.5.11 Problemas técnicos durante uma partida	28
4.5.12 Falha no sistema e Servidores	28
4.5.13 Problemas externos	28
4.5.14 Remake de partida	29
5. Regras Específicas das Fases	29
5.1 Processo de Escolha	29
5.2 Substituições entre Partidas	29
5.3 Substituições Emergenciais	29
5.4 Substituições e/ou Inscrições Extraordinárias	29
5.5 Comunicação Entre os Membros da Equipe	30
5.6 Alterações na Programação	30
5.6.1 Situações Extraordinárias	30
5.7 Horário das Partidas	30
5.7.1 Intervalos	30
5.8 Papel dos Juízes	30
5.8.1 Responsabilidade	30
5.8.2 Comportamento do Juiz	31
5.8.3 Finalidade do Julgamento	31
5.9 Configuração Pré-Partida	31
5.9.1 Contas no Client	31
5.9.2 Tempo de Configuração	31
5.9.3 Falha Técnica de Equipamentos	31
5.9.4 Suporte Técnico durante eventos presenciais	31
5.9.5 Pontualidade para iniciar a Partida	32
5.9.6 Aviso de testes Pré-Partida	32
5.9.7 Jogo pronto para Início	32

5.9.8 Criação da Partida	32
5.10 Preparação da Partida	32
5.10.1 Configuração de Partida Personalizada	32
5.10.2 Servidor	32
5.10.3 Selecionando Agente	32
5.10.4 Início da Partida	32
5.10.5 Controlando Início da Partida	32
5.10.6 Problemas no Carregamento do Client	33
5.11 Pausas e Falhas no Jogo	33
5.11.1 Pausa Tática	33
5.11.1.1 Retornando ao jogo após pausa tática	33
5.11.1.2 Comunicação durante pausa tática	33
5.11.2 Pausa Técnica	33
5.11.2.1 Retornando ao jogo após pausa técnica	33
5.11.2.2 Comunicação durante pausa técnica	33
5.11.3 Falhas no Jogo	34
5.11.4 Remake de partida	34
6. Atualização Competitiva	34
6.1 Atualização do servidor	34
6.2 Novos agentes	34
6.3 Novos mapas	34
6.4 Restrições adicionais	34
7. Vetos e Mapas	35
7.1 Mapas disponíveis	35
7.2 Vetos em Partidas Md1	35
7.3 Vetos em Partidas Md3	35
8. Conduta dos Jogadores	36
8.1 Integridade competitiva	36
8.2 Conduta Competitiva	36
8.2.1 Atitudes desonestas	36

8.2.1.1	Conspiração	36
8.2.1.2	Hacking	36
8.2.1.3	Exploração	36
8.2.1.4	Compartilhamento de Conta	36
8.2.1.5	Programas de trapaça	37
8.2.1.6	Desconexão intencional	37
8.2.1.7	Critério do campeonato	37
8.2.2	Ofensas e Discurso de Ódio	37
8.2.3	Comportamento Disruptivo/Insultos	37
8.2.4	Comportamento Abusivo	37
8.2.5	Interferência na transmissão	37
8.2.6	Comunicações não autorizadas	37
8.2.7	Vestuário	37
8.2.8	Identidade	38
8.3	Comportamento não profissional	38
8.3.1	Responsabilidade sob Código	38
8.3.2	Assédio	38
8.3.3	Assédio Sexual	38
8.3.4	Discriminação e Difamação	39
8.3.5	Declarações relativas ao campeonato, Riot Games ou Valorant	39
8.3.7	Investigação de comportamento dos jogadores	39
8.3.8	Atividade Criminosa	39
8.3.9	Torpeza moral	39
8.3.10	Confidencialidade	39
8.3.11	Suborno	39
8.3.12	Presentes	39
8.3.13	Recusa de cumprimento	40
8.3.14	Arranjar Partidas	40
8.4	Associação com Apostas	40
8.5	Sujeições a Penalidades	40

8.6 Penalidades	40
9. Espírito das Regras	41
9.1 Decisões Finais	41
9.2 Alteração de Regras	41
9.3 Interesses do campeonato	41
9.4 Termo de concordância	41
APÊNDICE A	41
APÊNDICE B	43

Introdução e Propósito

Estas são as regras oficiais (“**Regras**”) do VALORANT Challengers Brazil. Elas aplicam-se para todas as equipes que venham a participar, assim como a seus gerentes, técnicos, jogadores e funcionários.

Estas Regras foram criadas unicamente para garantir a integridade do sistema estabelecido pelos Oficiais da Temporada para as disputas de VALORANT e um equilíbrio competitivo entre os times participantes. Regras padronizadas beneficiam todas as partes envolvidas em disputas de Valorant, incluindo os times, jogadores, comissão técnica, donos e gerentes.

Estas Regras tratam do seguinte:

- VALORANT Challengers Brazil - Etapa 2
 - Qualificatórias Abertas
 - Fases
 - Challenger Finals Brazil

O VALORANT Challengers Brazil consiste de três Etapas, porém este caderno de regras tratará exclusivamente da Etapa 2.

Cada Etapa do VALORANT Challengers Brazil será composta por três Qualificatórias Abertas e três Fases disputadas pelos times que garantirem a classificação através das Qualificatórias e do processo de cada Fase. Ao final desse processo, as oito equipes classificadas jogarão o Challenger Finals Brazil, o torneio de mais alto nível da região, para definirmos o campeão da Etapa 2.

As duas melhores equipes garantem vaga no Global Masters, a competição internacional que contará com as melhores equipes do mundo.

1. Elegibilidade de Jogadores

Para ser elegível a competir no VALORANT Challengers Brazil, cada jogador deve atender às condições abaixo:

1.1 Idade do Jogador

O jogador deve ter no mínimo 16 anos completos na data em que participar.

1.2 Proibida a participação de funcionários da Riot

Jogadores não podem ser funcionários da Riot Games Inc. (“**RGI**”), parceiros ou de nenhuma de suas respectivas afiliadas, no início ou em qualquer momento durante o campeonato.

1.3 Residência

1.3.1 Requisito de formação regional

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

1.3.2 Região de origem da equipe

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

1.3.3 Definição de residentes

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

1.3.4 Jogadores não residentes

Jogadores não residentes, ou seja, que não residem no país, podem participar do VALORANT Challengers Brazil, porém é importante ressaltar que a Riot Games cobre apenas custos logísticos dentro do território nacional.

1.3.5 Alteração de região ou residência

Um jogador só pode ser considerado residente em uma única região, independentemente se esse jogador for residente legal em várias regiões. Caso um jogador se mude para uma nova região, ele deverá aguardar um ano após a mudança para ser considerado residente na nova região.

1.3.6 Conformidade com os requisitos de residência

Cada equipe é responsável por garantir que seus jogadores atendam aos requisitos de residência aplicáveis e que a equipe tenha o número mínimo exigido de jogadores com a nacionalidade da sua região.

Ao fornecer informações falsas e/ou incompletas, seja pela equipe, pelo jogador e/ou responsáveis legais, será considerado violação da regra de residência. Tal violação será passível de punição.

1.4 Participação

1.4.1 Inscrições

Para participar do campeonato, as equipes interessadas deverão realizar a inscrição, seguindo os seguintes passos:

- Acessar o endereço eletrônico indicado no item 1.4.4 e seguir o passo a passo de inscrição quando for divulgado;
- Preencher o nome da equipe e os dados pessoais dos seis atletas solicitados no momento da inscrição (Nome completo, RG, CPF, Data de Nascimento, e-mail e Riot ID);

1.4.2 Validação das informações

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

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

1.4.3 Informação dos participantes

As equipes participantes concordam em ceder as informações solicitadas no momento da inscrição, e também comprometem-se a fornecer informações adicionais que sejam solicitadas mediante classificação, conforme descrito nos itens acima (1.4.1 e 1.4.2).

1.4.4 Realizando a inscrição

Todas as informações referentes às inscrições serão divulgadas no site do Valorant (<https://playvalorant.com/pt-br/news/>).

1.4.5 Formulário de participação

As equipes que garantirem vaga através das Qualificatórias Abertas receberão uma Declaração de Elegibilidade do qual seus jogadores deverão assinar. Este documento será obrigatório e sem a assinatura dele não será permitido que as equipes e/ou os atletas participem do VALORANT Challengers Brazil.

Os jogadores considerados menores de idade pela lei deverão assinar o documento juntamente com seus responsáveis legais, caso contrário o mesmo será impedido de participar.

1.5 Restrição de ranque

Todos os jogadores inscritos por uma equipe devem ter atingido um ranque igual ou superior à Imortal 1.

Para efeitos desta regra, jogadores que tenham atingido o Ranque de Partida mínimo de Imortal 1 tanto no Ato atual, quanto no Ato anterior estão elegíveis para participação. Caso o jogador não preencha este requisito ele será impedido de participar.

2. Dinâmica do campeonato

2.1 VALORANT Challengers Brazil - Etapa 2

2.1.1 Estrutura

A segunda Etapa do VALORANT Challengers Brazil contará com Qualificatórias Abertas para as três Fases do campeonato. Ao final das três Fases, oito times estarão classificados para jogar o Challenger Finals Brazil.

A Qualificatória Aberta 1 classificará oito times para disputar a Fase 1.

Na Fase 1 os oito times provenientes da Qualificatória Aberta 1 disputarão entre si as quatro vagas para a Fase 2, ou seja, os quatro melhores colocados garantem vaga direta na próxima Fase sem precisar disputar a Qualificatória Aberta 2. Os quatro últimos colocados da Fase 1 não garantem vaga direta para a Fase 2.

A Qualificatória Aberta 2 classificará quatro times para disputar a Fase 2.

Na Fase 2 os quatro times provenientes da Qualificatória Aberta 2 se juntarão aos quatro times classificados da Fase 1. Os oito times disputarão entre si e os quatro melhores colocados garantem vaga direta para o Challenger Finals Brazil sem precisar disputar a Fase 3. Os times que ficarem do quinto ao oitavo lugar, garantem classificação para a Fase 3 sem precisar jogar a Qualificatória Aberta 3.

A Qualificatória Aberta 3 classificará quatro times para disputar a Fase 3.

Na Fase 3 os quatro melhores colocados da Qualificatória Aberta 3 se juntarão aos quatro times que ficaram do quinto ao oitavo lugar da Fase 2. Os oito times disputarão entre si e os quatro melhores colocados garantem as últimas vagas para o Challenger Finals Brazil.

2.2 Qualificatórias Abertas

2.2.1 Qualificatória 1

Esta Qualificatória acontecerá nos dias 23 e 24 de março a partir das 18h. As oito melhores equipes se classificam para a Fase 1 do VALORANT Challengers Brazil.

- Abertura das inscrições: 17/03 às 11h;
- Encerramento das inscrições: 23/03 às 17h30m;
- Formato: Eliminação Simples (mata-mata);
- Limite de vagas: 512 times.

2.2.1.1 Cronograma

Dia 1

18h - Rodada 1 (512 times), melhor-de-um (Md1);
A seguir - Rodada 2 (256 times), melhor-de-um (Md1);
A seguir - Rodada 3 (128 times), melhor-de-um (Md1);
A seguir - Rodada 4 (64 times), melhor-de-um (Md1);

Dia 2

18h - Rodada 5 (32 times), melhor-de-três (Md3);
A seguir - Rodada 6 (16 times), melhor-de-três (Md3);

2.2.2 Qualificatória 2

Esta Qualificatória acontecerá nos dias 5 e 6 de abril a partir das 18h. As quatro melhores equipes se classificam para a Fase 2 do VALORANT Challengers Brazil.

- Abertura das inscrições: 29/03 às 11h;
- Encerramento das inscrições: 05/04 às 17h30m;
- Formato: Eliminação Simples (mata-mata);
- Limite de vagas: 512 times.

2.2.2.1 Cronograma

Dia 1

18h - Rodada 1 (512 times), melhor-de-um (Md1);
A seguir - Rodada 2 (256 times), melhor-de-um (Md1);
A seguir - Rodada 3 (128 times), melhor-de-um (Md1);
A seguir - Rodada 4 (64 times), melhor-de-um (Md1);
A seguir - Rodada 5 (32 times), melhor-de-três (Md1);

Dia 2

18h - Rodada 6 (16 times), melhor-de-três (Md3);
A seguir - Rodada 7 (8 times), melhor-de-três (Md3);

2.2.3 Qualificatória 3

Esta Qualificatória acontecerá nos dias 12 e 13 de abril a partir das 18h. As quatro melhores equipes se classificam para a Fase 3 do VALORANT Challengers Brazil.

- Abertura das inscrições: 07/04 às 11h;
- Encerramento das inscrições: 12/04 às 17h30m;
- Formato: Eliminação Simples (mata-mata);
- Limite de vagas: 512 times.

2.2.3.1 Cronograma

Dia 1

18h - Rodada 1 (512 times), melhor-de-um (Md1);
A seguir - Rodada 2 (256 times), melhor-de-um (Md1);
A seguir - Rodada 3 (128 times), melhor-de-um (Md1);
A seguir - Rodada 4 (64 times), melhor-de-um (Md1);

A seguir - Rodada 5 (32 times), melhor-de-três (Md1);

Dia 2

18h - Rodada 6 (16 times), melhor-de-três (Md3);

A seguir - Rodada 7 (8 times), melhor-de-três (Md3);

OBS - O número de rodadas poderá sofrer alterações caso não atinja 512 times participantes.

2.2.4 Seeds Qualificatórias Abertas

Os seeds serão distribuídos considerando dois fatores: As colocações das equipes no Regional Masters Brazil e as colocações no ranking do Liquipedia (<https://liquipedia.net/valorant/Portal:Rating>).

As equipes provenientes do Regional Masters Brazil receberão seeds de 1 a 8, baseado em sua colocação no campeonato, a distribuição será feita conforme abaixo:

- Seed 1: Primeiro Colocado no Regional Masters Brazil.
- Seed 2: Segundo Colocado no Regional Masters Brazil.
- Seed 3: A equipe *melhor* colocada no ranking do Liquipedia, que ficou na posição 3/4 do Regional Masters Brazil.
- Seed 4: A equipe *pior* colocada no ranking do Liquipedia, que ficou na posição 3/4 do Regional Masters Brazil.
- Seed 5: A equipe *melhor* colocada no ranking do Liquipedia, que ficou na posição 5/8 do Regional Masters Brazil.
- Seed 6: A segunda equipe *melhor* colocada no ranking do Liquipedia, que ficou na posição 5/8 do Regional Masters Brazil.
- Seed 7: A terceira *melhor equipe* colocada no ranking do Liquipedia, que ficou na posição 5/8 do Regional Masters Brazil.
- Seed 8: A equipe *pior* colocada no ranking do Liquipedia, que ficou na posição 5/8 do Regional Masters Brazil.

As equipes presentes no ranking do Liquipedia também receberão seeds, elas serão distribuídas conforme o ranking do Liquipedia, após as equipes participantes do Regional Masters Brazil.

Se a equipe não tiver participado do Regional Masters Brazil e nem esteja no ranking do Liquipedia, seu seed será definido aleatoriamente.

Caso uma ou mais equipes que tenham participado do Regional Masters Brazil não se classifiquem para esta fase, as equipes subsequentes herdarão os seeds, respeitando a ordem de distribuição.

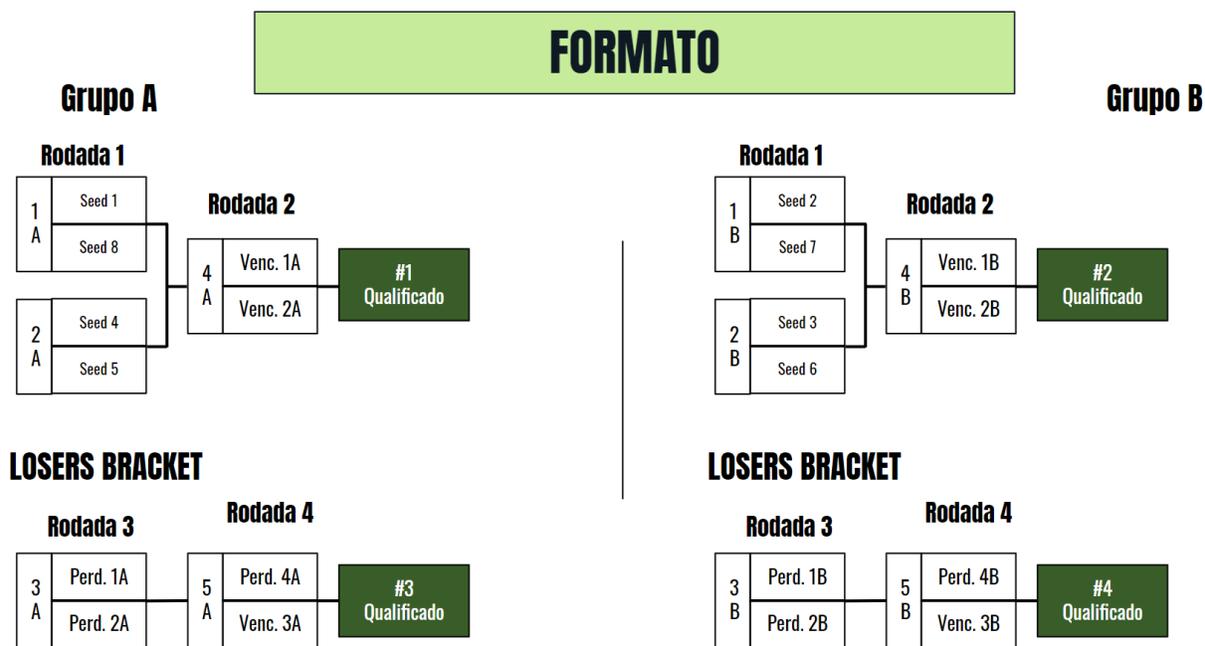
2.3 Fases

2.3.1 Formato

As três Fases da Etapa 2 do VALORANT Challengers Brazil terão formato idêntico.

Os oito times de cada Fase serão divididos em dois grupos e disputarão entre si em formato de Eliminação Dupla.

A primeira rodada da Winners Bracket de cada grupo será disputada em melhor-de-um (Md1), já as demais rodadas da Winners Bracket e Losers Bracket serão disputadas em melhor-de-três (Md3).



2.3.2 Seeds Fases

2.3.2.1 Fase 1

Os seeds serão distribuídos considerando dois fatores: As colocações da equipe no Regional Masters Brazil e as colocações no ranking do Liquipedia (<https://liquipedia.net/valorant/Portal:Rating>), respectivamente.

As equipes provenientes do Regional Masters Brazil receberão seeds de 1 a 8, baseado em sua colocação no campeonato, a distribuição será feita conforme abaixo:

- Seed 1: Primeiro Colocado no Regional Masters Brazil.
- Seed 2: Segundo Colocado no Regional Masters Brazil.
- Seed 3: A equipe melhor colocada no ranking do Liquipedia, que ficou na posição 3/4 do Regional Masters Brazil.
- Seed 4: A equipe pior colocada no ranking do Liquipedia, que ficou na posição 3/4 do Regional Masters Brazil.
- Seed 5: A equipe melhor colocada no ranking do Liquipedia, que ficou na posição 5/8 do Regional Masters Brazil.
- Seed 6: A segunda equipe melhor colocada no ranking do Liquipedia, que ficou na posição 5/8 do Regional Masters Brazil.

- Seed 7: A terceira melhor equipe colocada no ranking do Liquipedia, que ficou na posição 5/8 do Regional Masters Brazil.
- Seed 8: A equipe pior colocada no ranking do Liquipedia, que ficou na posição 5/8 do Regional Masters Brazil.

As equipes presentes no ranking do Liquipedia também receberão seeds, elas serão distribuídas conforme o ranking do Liquipedia, após as equipes participantes do Regional Masters Brazil.

Se a equipe não tiver participado do Regional Masters Brazil e nem esteja no ranking do Liquipedia, seu seed será definido aleatoriamente.

Caso uma ou mais equipes que tenham participado do Regional Masters Brazil não se classifiquem para esta fase, as equipes subsequentes herdarão os seeds, respeitando a ordem de distribuição.

2.3.2.2 Fase 2

Para a Fase 2, os seeds serão distribuídos considerando três fatores: Se a equipe foi vencedora da Winners ou Losers Bracket do seu Grupo, a colocação final no Regional Masters Brazil e a sua posição no ranking do Liquipedia (<https://liquipedia.net/valorant/Portal:Rating>), respectivamente. Caso uma ou mais equipes não tenham participado do Regional Masters Brazil e não estejam listadas no ranking do Liquipedia, seu seed será definido aleatoriamente.

- As duas equipes vencedoras do Winners Bracket do Grupo A e do Grupo B da Fase 1, serão distribuídas nos seeds 1 e 2, seguindo a ordem de distribuição descrita acima.
- As duas equipes vencedoras do Losers Bracket do Grupo A e do Grupo B da Fase 1, serão distribuídas nos seeds 3 e 4, seguindo a ordem de distribuição descrita acima.
- As equipes provenientes da Qualificatória aberta 2, serão distribuídas entre os seeds 5 e 8, seguindo a ordem de distribuição descrita acima.

2.3.2.3 Fase 3

Para a Fase 3, os seeds serão distribuídos considerando três fatores: A equipe que chegou mais longe na Bracket do seu Grupo na Fase 2, a colocação final no Regional Masters e a sua posição no ranking do Liquipedia (<https://liquipedia.net/valorant/Portal:Rating>), respectivamente. Caso uma ou mais equipes não tenham participado do Regional Masters Brazil e não estejam listadas no ranking do Liquipedia, seu seed será definido aleatoriamente.

- As duas equipes perdedoras na rodada 4 da Losers Bracket do Grupo A e do Grupo B da Fase 2, serão distribuídas nos seeds 1 e 2, seguindo a ordem de distribuição descrita acima.
- As duas equipes perdedoras na rodada 3 da Losers Bracket do Grupo A e do Grupo B da Fase 2, serão distribuídas nos seeds 3 e 4, seguindo a ordem de distribuição descrita acima.

- As equipes provenientes da Qualificatória aberta 3, serão distribuídas entre os seeds 5 e 8, seguindo a ordem de distribuição descrita acima.

2.3.3 Cronograma

2.3.3.1 Fase 1

Semana 1

Sábado - 27/01 - Md1

1A - Seed 1 vs Seed 8

2A - Seed 4 vs Seed 5

1B - Seed 2 vs Seed 7

2B - Seed 3 vs Seed 6

Domingo - 28/01 - Md3

3A - Perdedor 1A vs Perdedor 2A

3B - Perdedor 1B vs Perdedor 2B

Semana 2

Sábado - 03/04 - Md3

4A - Vencedor 1A vs Vencedor 2A

4B - Vencedor 1B vs Vencedor 2B

Domingo - 04/04 - Md3

5A - 19h: Perdedor 4A vs Vencedor 3A

5B - A seguir: Perdedor 4B vs Vencedor 3B

2.3.3.2 Fase 2

Semana 1

Sábado - 10/04 - Md1

1A - Seed 1 vs Seed 8

2A - Seed 4 vs Seed 5

1B - Seed 2 vs Seed 7

2B - Seed 3 vs Seed 6

Domingo - 11/04 - Md3

3A - Perdedor 1A vs Perdedor 2A

3B - Perdedor 1B vs Perdedor 2B

Semana 2

Sábado - 17/04 - Md3

4A - Vencedor 1A vs Vencedor 2A

4B - Vencedor 1B vs Vencedor 2B

Domingo - 18/04 - Md3

5A - Perdedor 4A vs Vencedor 3A

5B - Perdedor 4B vs Vencedor 3B

2.3.3.3 Fase 3

Super Semana

Quinta - 22/04 - Md1

1A - Seed 1 vs Seed 8

2A - Seed 4 vs Seed 5

1B - Seed 2 vs Seed 7

2B - Seed 3 vs Seed 6

Sexta - 23/04 - Md3

3A - Perdedor 1A vs Perdedor 2A

3B - Perdedor 1B vs Perdedor 2B

Sábado - 24/04 - Md3

4A - Vencedor 1A vs Vencedor 2A

4B - Vencedor 1B vs Vencedor 2B

Domingo - 25/04 - Md3

5A - Perdedor 4A vs Vencedor 3A

5B - Perdedor 4B vs Vencedor 3B

2.3.4 Premiação

A premiação total da Etapa 2 do VALORANT Challengers Brazil será de R\$150.000,00 (cento e cinquenta mil reais), que serão distribuídos da seguinte forma:

Fase 1

Grupo A: Vencedor Winners Bracket - R\$ 15.000,00 (quinze mil reais)

Grupo B: Vencedor Winners Bracket - R\$ 15.000,00 (quinze mil reais)

Grupo A: Vencedor Losers Bracket - R\$ 10.000,00 (dez mil reais)

Grupo B: Vencedor Losers Bracket - R\$ 10.000,00 (dez mil reais)

Fase 2

Grupo A: Vencedor Winners Bracket - R\$ 15.000,00 (quinze mil reais)

Grupo B: Vencedor Winners Bracket - R\$ 15.000,00 (quinze mil reais)

Grupo A: Vencedor Losers Bracket - R\$ 10.000,00 (dez mil reais)

Grupo B: Vencedor Losers Bracket - R\$ 10.000,00 (dez mil reais)

Fase 3

Grupo A: Vencedor Winners Bracket - R\$ 15.000,00 (quinze mil reais)

Grupo B: Vencedor Winners Bracket - R\$ 15.000,00 (quinze mil reais)

Grupo A: Vencedor Losers Bracket - R\$ 10.000,00 (dez mil reais)

Grupo B: Vencedor Losers Bracket - R\$ 10.000,00 (dez mil reais)

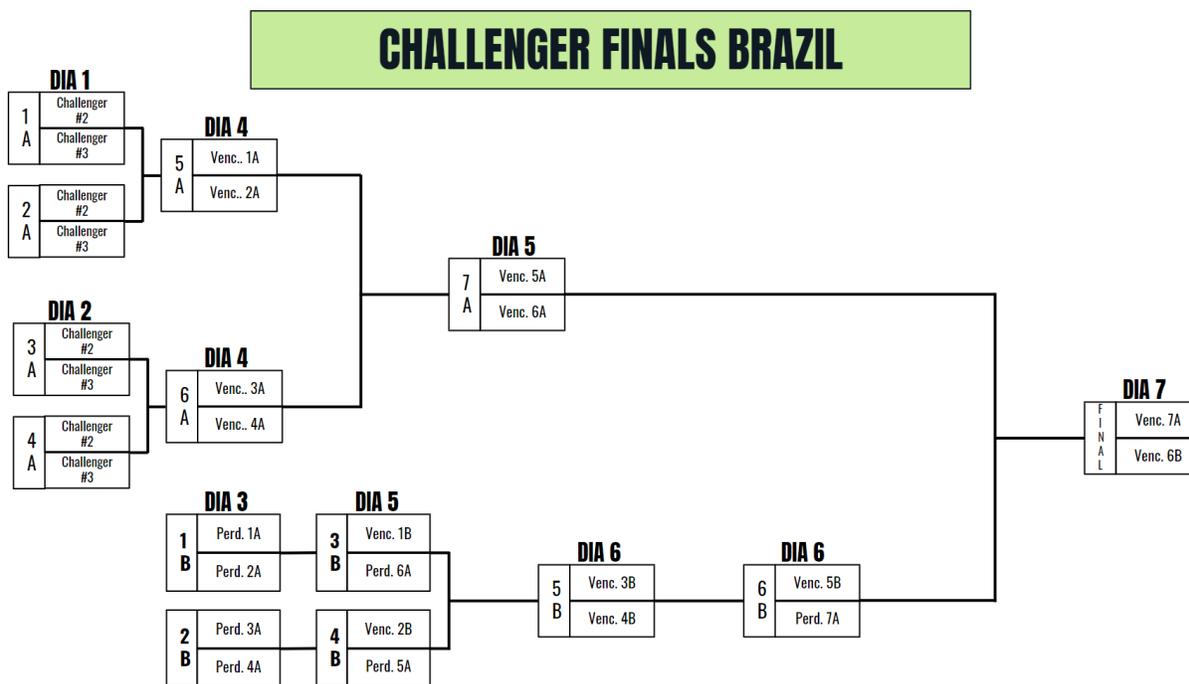
2.4 Challenger Finals Brazil

O Challenger Finals Brazil é a competição de mais alto nível da região. As equipes participantes

são provenientes das Fases 2 e 3 do VALORANT Challengers Brazil, que acontecem ao decorrer da Etapa 2. Cada uma dessas Fases classifica quatro equipes, totalizando os oito participantes que, ao final do Challenger Finals Brazil, serão pontuadas conforme sua colocação e o campeão coroado, além dos finalistas garantirem participação no Masters 2.

2.4.1 Formato

As partidas ocorrerão em formato de eliminação dupla, sendo todas Md3 (melhor-de-três), exceto pela final que será Md5 (melhor-de-cinco).



2.4.2 Seed Challenger Finals Brazil

Os seeds serão distribuídos considerando três fatores: A Fase em que uma equipe se classificou, se a equipe foi vencedora da Winners ou Losers Bracket do seu Grupo e a sua posição no ranking do Liquipedia (<https://liquipedia.net/valorant/Portal:Rating>). Caso uma equipe não esteja listada no ranking do Liquipedia, seu seed será definido aleatoriamente.

- As duas equipes vencedoras do Winners Bracket do Grupo A e do Grupo B da Fase 2, serão distribuídas entre os seeds 1 e 2 conforme o ranking do Liquipedia.
- As duas equipes vencedoras do Losers Bracket do Grupo A e do Grupo B da Fase 2, serão distribuídas entre os seeds 3 e 4 conforme o ranking do Liquipedia.
- As duas equipes vencedoras do Winners Bracket do Grupo A e do Grupo B da Fase 3, serão distribuídas entre os seeds 5 e 6 conforme o ranking do Liquipedia.
- As duas equipes vencedoras do Losers Bracket do Grupo A e do Grupo B da Fase 3, serão distribuídas entre os seeds 7 e 8 conforme o ranking do Liquipedia.

2.4.3 Cronograma

Semana 1

Sexta - 30/04 - Md3

1A - Challenger #2 vs Challenger #3

2A - Challenger #2 vs Challenger #3

Sábado - 01/05 - Md3

3A - Challenger #2 vs Challenger #3

4A - Challenger #2 vs Challenger #3

Domingo - 02/05 - Md3

1B - Vencedor 1A vs Perdedor 2A

2B - Vencedor 3A vs Perdedor 4A

Semana 2

Quinta - 06/05 - Md3

5A - Vencedor 1A vs Vencedor 2A

6A - Vencedor 3A vs Vencedor 4A

Sexta - 07/05 - Md3

3B - Vencedor 1B vs Perdedor 6A

4B - Vencedor 2B vs Perdedor 5A

7A - Vencedor 5A vs Vencedor 6A

Sábado - 08/05 - Md3

5B - Vencedor 3B vs Vencedor 4B

6B - Vencedor 5B vs Perdedor 7A

Domingo - 09/05 - Md5

Final - Vencedor 7A vs Vencedor 6B

2.4.4 Premiação

A premiação total do Challenger Finals Brazil será de R\$170.000,00 (cento e setenta mil reais), que serão distribuídos da seguinte forma:

1º Colocado: R\$ 60.000,00 (sessenta mil reais)

2º Colocado: R\$ 40.000,00 (quarenta mil reais)

3º Colocado: R\$ 20.000,00 (vinte mil reais)

4º Colocado: R\$ 15.000,00 (quinze mil reais)

5º Colocado: R\$ 10.000,00 (dez mil reais)

6º Colocado: R\$ 10.000,00 (dez mil reais)

7º Colocado: R\$ 7.500,00 (sete mil e quinhentos reais)

8º Colocado: R\$ 7.500,00 (sete mil e quinhentos reais)

2.4.5 Pontos de Circuito

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

Os times que terminarem nas duas primeiras posições da Challenger Finals Brazil não receberão Pontos de Circuito, pois estarão classificados para o Masters. Por se tratar de uma competição internacional, o Masters terá sua própria distribuição de Pontos de Circuito.

Posição	Pontos
1º Lugar	0
2º Lugar	0
3º Lugar	40
4º Lugar	35
5º Lugar	25
6º Lugar	25
7º Lugar	20
8º Lugar	20

3. Regras Gerais

3.1 Requisitos de Formação

As equipes participantes do VALORANT Challengers Brazil deverão inscrever um total de cinco a sete jogadores em sua formação, estes jogadores poderão atuar tanto nas Qualificatórias Abertas, quanto nas Fases. Em caso de evento presencial as equipes deverão inscrever no mínimo um técnico.

Essas inscrições deverão ser realizadas na Qualificatória Aberta em que a equipe participar, novas inscrições não serão aceitas posteriormente.

Nenhum indivíduo pode simultaneamente ocupar mais de um papel dos listados acima.

3.2 Jogadores

As equipes que garantirem vaga para as Fases do VALORANT Challengers Brazil deverão manter todos os jogadores que participaram do processo de classificação, não sendo permitido alterações na formação. Para efeitos desta regra, durante as Fases, Substituições Extraordinárias serão analisadas e poderão ser autorizadas (ver item 5.4).

3.2.1 Restrição para uso de jogadores

Um jogador não pode participar por duas equipes distintas simultaneamente, ou seja, ele só poderá atuar em uma equipe por vez.

3.3 Técnico

Em caso de evento presencial as equipes deverão inscrever no mínimo um técnico (ver item 3.1). Durante um evento presencial, o técnico deverá estar presente no local para todas as partidas em que a equipe participar.

Os técnicos não podem ser jogadores Titulares ou Reservas.

3.4 Restrições do Riot ID

O Riot ID não pode incluir nenhuma palavra ou frase em qualquer idioma que seja ofensivo, tóxico ou prejudicial. O Riot ID não pode incluir por completo e/ou em partes um nome corporativo, ou fazer uso de marcas registradas ou outra propriedade intelectual da Riot, VALORANT ou qualquer terceiro. A Administração do torneio se reserva o direito de rejeitar qualquer Riot ID selecionado por um jogador por qualquer motivo e exigir que o jogador selecione um Riot ID alternativo, que esteja em conformidade com a Política Global.

3.5 Propriedade

3.5.1 Responsabilidade das Organizações e Equipes Independentes

As Organizações serão responsáveis por:

- Receber toda comunicação oficial enviada pela Riot.
- 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, são consideradas como Equipes Independentes, logo o capitão pela equipe na plataforma da Gamers Club é considerado o responsável pelos itens acima.

3.5.2 Dono da Vaga

As Organizações e as Equipes Independentes participantes do VALORANT Challengers Brazil serão consideradas como Dono da Vaga. Esse direito é de propriedade da equipe e do Dono da Vaga, não dos jogadores ou de qualquer outra pessoa ou entidade.

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

Para efeitos desta regra, em casos extraordinários será permitido a alteração de jogadores da equipe, mas para que a classificação adquirida pela equipe seja mantida, o Dono da Vaga deverá manter no mínimo três dos cinco jogadores que participaram no processo de classificação. A definição de cada caso ficará a critério exclusivo dos Oficiais do VALORANT Challengers Brazil.

3.5.3 Transferência de propriedade

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

3.5.4 Notificação de eventos extraordinários

O Dono da Vaga deverá notificar a Riot e os Oficiais do VALORANT Challengers Brazil sobre qualquer violação ou suspeita de violação das regras cometida por uma Equipe e/ou Membros da Equipe (ou qualquer pessoa agindo por ou em nome de qualquer um deles) que tenha ou possa ter provocado efeitos adversos em qualquer Competição Oficial, VALORANT ou qualquer uma das Partes envolvidas. A não notificação será considerada uma violação deste Regulamento e da Política Global e será passível de penalidade, incluindo desqualificação e perda de vaga.

3.6 Nome Oficial e Logotipo das Equipes

3.6.1 Restrição de Nome e logotipo das equipes

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

3.6.2 Naming Rights

3.6.2.1 Em Equipes

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

3.6.2.2 Em Jogadores

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

3.6.3 Uso de marca registrada

O nome ou logotipo de uma equipe não pode incluir por completo e/ou em partes um nome

corporativo, ou fazer uso de marcas registradas ou outra propriedade intelectual da Riot, VALORANT ou de qualquer terceiro.

3.6.4 Não autorização de Nome, Logotipo ou Marca

Os Oficiais do VALORANT Challengers Brazil têm o direito de rejeitar qualquer nome ou logotipo de uma equipe por qualquer motivo e exigir que a equipe mude o nome ou logotipo para um alternativo, que esteja em conformidade com a Política Global.

3.7 Múltiplas Equipes

Cada organização poderá ter apenas uma equipe representando a marca no VALORANT VALORANT Challengers Brazil. Equipes de uma mesma organização não são permitidas.

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

Para efeitos desta regra, com o objetivo de promover e desenvolver o cenário Profissional Feminino, uma mesma Organização pode operar um segundo time se o time for integralmente feminino.

3.8 Patrocinadores

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

3.9 Direito de imagem

Ao participar do VALORANT VALORANT Challengers Brazil, as equipes participantes e seus jogadores concordam em ceder o direito de imagem para a Riot Games e seus parceiros.

3.10 Conteúdos da Liga

As equipes e seus jogadores concordam em participar de entrevistas, coletivas de imprensa, sessões de fotos e/ou vídeos e outros eventos de mídia que a Riot organizar para a promoção de uma Competição Oficial, Esportes Profissionais VALORANT e/ou VALORANT, desde que esses Conteúdos da Liga não interfiram indevidamente na preparação e/ou participação de um jogador no torneio.

Os Oficiais do VALORANT Challengers Brazil têm o direito de desqualificar qualquer jogador ou Equipe que deixar de comparecer e participar totalmente em qualquer conteúdo programado.

3.11 Equipamentos

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

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

- Suporte para Directx 11
- REQUISITOS RECOMENDADOS:
 - GPU: EVGA NVIDIA GeForce RTX 2070
 - VRAM: 16GB
 - SO: Windows 10 64 bits

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

4. Regras Específicas das Qualificatórias Abertas

4.1 Comunicação Oficial

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

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

4.1.1 Comunicação com a Administração

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

4.1.2 Comunicação entre participantes

A comunicação entre equipes participantes poderá ser realizada conforme a preferência de ambos, seja por 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 Discord oficial do torneio.

4.2 Transmissão dos jogos

Não haverá transmissão oficial das Qualificatórias Abertas, 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 2 minutos;
- As equipes deverão transmitir apenas a tela dos jogadores, não podendo ter membros vinculados às equipes dentro do lobby, 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;
- Não poderão veicular marcas que façam parte da lista patrocínios e publicidades restritas conforme disposto no Apêndice A deste regulamento;

- 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, mas sempre ao oposto da webcam do streamer;
- Não é permitida a utilização do logo do VALORANT Challengers Brazil, ou propriedade intelectual do VALORANT Champions Tour e da Riot Games;

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

4.3 Contas do Valorant

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

Se um jogador for considerado irregular pela Administração do campeonato, serão consideradas duas diretrizes:

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

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

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 com o organizador da competição para encontrar uma solução. Se nenhuma solução puder ser encontrada, o nome da conta será rejeitado para ambos os jogadores e ambos deverão selecionar um novo nome de conta que esteja em conformidade com essas diretrizes. A Riot se reserva o direito de negar ou revogar o uso de um nome de conta se, a seu exclusivo critério, o nome da conta não refletir essas diretrizes.

4.4 Inscrição realizada

A equipe poderá se inscrever em todas as Qualificatórias Abertas, porém caso a mesma garanta vaga para a Fase seguinte, ela não poderá jogar a Qualificatória seguinte, nem mesmo utilizando uma formação (line up) diferente (ver item 3.7).

4.4.1 Cadastro na plataforma

Todas as equipes devem ter de 5 a 7 jogadores inscritos no torneio na plataforma da Gamers Club, sendo 5 titulares e 2 reservas. As equipes que não estiverem com a formação (line up) completa (mínimo 5 jogadores) até 30 minutos antes do horário de início do campeonato, terão a inscrição cancelada.

4.4.2 Adição de jogadores

Não serão permitidas adições de jogadores após o início da Qualificatória. Somente serão permitidas adições até 30 minutos antes do início de cada Qualificatória, ou seja, antes da liberação da tabela dos jogos.

4.5 Procedimentos e Regras das Partidas

4.5.1 Verificação de lineup

É responsabilidade dos membros de cada equipe verificar se os jogadores presentes na sala da partida são as mesmas inscritas pela equipe no torneio da plataforma Gamers Club.

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

4.5.2 Check-in

4.5.2.1 Do Torneio

Não há qualquer tipo de check-in antes do início do torneio. Todos os times inscritos estão automaticamente confirmados para participação, exceto times irregulares conforme item 4.4.1.

4.5.2.2 Da partida

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

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

É importante ressaltar que esses 15 minutos contam para W.O, ou seja, este é o tempo máximo que as equipes terão para confirmar a participação na partida, criar lobby e iniciar o jogo. Para mais detalhes sobre W.O veja o item 4.5.8.

4.5.3 Criação de partida

Os capitães de cada equipe serão os responsáveis por executar todo o fluxo de partida da plataforma, sendo ele:

- Adicionar o capitão do time adversário na lista de amigos do VALORANT;
- Realizar os Vetos e Escolha dos mapas;
- 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 seus companheiros de time para a sala da partida personalizada criada;
- Convidar o Capitão do time inimigo para a partida personalizada, para que ele convide os demais jogadores do time adversário;
- Iniciar a partida quando os dez jogadores estiverem prontos na lobby.

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.

Não será permitido a entrada de Técnicos e/ou membros de uma equipe em uma partida.

4.5.4 Envio de resultados

Ao final de cada jogo, o capitão 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 ambos os capitães enviem a screenshot e reportem o resultado ao final da partida.

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

4.5.5 Tabela de jogos

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

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

4.5.6 Configuração da partida

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

4.5.6.1 Opções de partida personalizada

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

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

4.5.7 Pausas

Em caso de problemas técnicos, cada time poderá utilizar até 5 minutos de pausa por partida. A pausa deve ser acionada somente no freetime (tempo de compra antes do início de um round) e nunca usado durante o andamento de um round.

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

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

Pausas táticas não são permitidas.

4.5.8 Prazo para início da partida

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

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

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

4.5.9 Jogadores por partida

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

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

4.5.10 Início de partida irregular

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

4.5.11 Problemas técnicos durante uma partida

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

Caso ultrapasse o tempo permitido de pausa, é necessário que a pausa seja retirada e a partida prossiga, respeitando o limite mínimo de jogadores estipulados no item 4.5.9. Os jogadores poderão retornar normalmente no decorrer da partida.

Caso essa desconexão ocorra antes do início da partida, as equipes terão os 10 minutos para início da partida conforme descrito no item 4.5.8.

4.5.12 Falha no sistema e Servidores

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

4.5.13 Problemas externos

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

4.5.14 Remake de partida

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

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

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

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

5. Regras Específicas das Fases

5.1 Processo de Escolha

As equipes deverão oficializar a escalação, por email, para os Oficiais do VALORANT Challengers Brazil com ao menos 9 horas de antecedência para o horário marcado para o início da transmissão do dia.

5.2 Substituições entre Partidas

Se uma equipe desejar substituir um ou mais jogadores entre jogos de uma mesma série, essas substituições deverão ser informadas para o juiz ou um oficial do VALORANT Challengers Brazil em até cinco minutos após o término da partida anterior.

5.3 Substituições Emergenciais

Em casos especiais, substituições emergenciais podem ser autorizadas pelos Oficiais do VALORANT Challengers Brazil. Se caracteriza como substituição emergencial, aquela que for realizada entre o encerramento do prazo de envio das escalações (Item 5.1) e o início do dia do campeonato. A definição de cada caso ficará a critério exclusivo dos Oficiais do VALORANT Challengers Brazil.

Para efeitos desta regra, o dia do campeonato se inicia uma hora antes do horário previsto para o início da transmissão (desconsiderando a contagem regressiva).

5.4 Substituições e/ou Inscrições Extraordinárias

Em casos especiais, substituições e/ou inscrições extraordinárias podem ser autorizadas ou impostas pelos Oficiais da Temporada. Tais casos especiais podem se caracterizar por (mas não se limitam a) óbito, incapacidade de jogar, suspensão ou banimento em resultado da violação de

uma ou mais regras. A definição de cada caso ficará a critério exclusivo dos oficiais da Temporada.

5.5 Comunicação Entre os Membros da Equipe

Os jogadores de uma mesma equipe terão comunicação livre durante toda a partida, exceto em caso de uma pausa técnica (conforme disposto no item 5.11.2)

Os técnicos terão comunicação livre apenas no pré-jogo, durante a seleção de agentes e durante pausas táticas (conforme disposto no item 5.11.1).

5.6 Alterações na Programação

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

5.6.1 Situações Extraordinárias

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

5.7 Horário das Partidas

Em caso de evento presencial todas as equipes deverão estar no local das partidas com ao menos 2h de antecedência ao horário previsto para a mesma.

Em caso de evento online todas as equipes deverão estar disponíveis no Discord oficial com ao menos 1h de antecedência.

Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso uma equipe não esteja presente ou esteja incompleta, a partida poderá ser considerada WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas à equipe.

5.7.1 Intervalos

Um tempo total para o intervalo entre partidas será determinado pelos Oficiais do VALORANT Challengers Brazil. Esse tempo pode variar conforme a fase da competição. A equipe será informada quando deverá voltar para o local de partidas. O descumprimento dos prazos estipulados poderá acarretar em penalidades.

5.8 Papel dos Juízes

5.8.1 Responsabilidade

Juízes são os Oficiais do VALORANT Challengers Brazil responsáveis por auxiliar os jogadores em qualquer questão relacionada a partidas e o que ocorre antes e depois das partidas. A

supervisão deles inclui, mas não se limita a:

- **5.8.1.1** Checar a formação das equipes antes das partidas;
- **5.8.1.2** Checar e monitorar os periféricos dos jogadores na área da partida, durante etapas presenciais;
- **5.8.1.3** Comunicar/autorizar o início da partida;
- **5.8.1.4** Solicitar pausas e retomadas do jogo;
- **5.8.1.5** Aplicar punições em resposta a violações de regras durante partidas;
- **5.8.1.6** Confirmar o final da partida e o resultado.

5.8.2 Comportamento do Juiz

O juiz deverá se comportar de maneira profissional durante todo o tempo, e deverá tomar decisões de maneira imparcial e sem paixão ou preconceito em relação a qualquer jogador, equipe, técnico, patrocinador ou indivíduo.

5.8.3 Finalidade do Julgamento

Se um juiz fizer um julgamento incorreto, o julgamento está sujeito a ser alterado. Os Oficiais do VALORANT Challengers Brazil, a seu próprio critério, podem avaliar a decisão durante ou após a partida para determinar se o procedimento adequado foi aplicado para a tomada de uma decisão justa. Se o procedimento apropriado não tiver sido usado, os Oficiais do VALORANT Challengers Brazil reservam-se o direito de invalidar a decisão do juiz. Os Oficiais do VALORANT Challengers Brazil sempre terão a palavra final em todas as decisões durante as competições.

5.9 Configuração Pré-Partida

5.9.1 Contas no Client

Em eventos presenciais os jogadores terão logins do servidor de torneio fornecidos pela organização. É de responsabilidade do jogador configurar a sua conta de acordo com as configurações de sua preferência. O Nickname e o RIOT ID da conta devem ser aprovados pelos Oficiais do VALORANT Challengers Brazil e não poderão ser alterados durante o torneio.

Para eventos online os jogadores deverão utilizar a própria conta para realização das partidas.

5.9.2 Tempo de Configuração

Jogadores deverão estar presentes de acordo com o tempo estipulado no item 5.7 para garantir suas plenas condições de jogo. A Configuração é composta por:

- **5.9.2.1** Garantir a qualidade do equipamento.
- **5.9.2.2** Conectar e calibrar os periféricos.
- **5.9.2.3** Garantir o funcionamento adequado do sistema de comunicação de voz.
- **5.9.2.4** Organizar Skins.
- **5.9.2.5** Ajustar configurações dentro do jogo.
- **5.9.2.6** Tempo de aquecimento limitado durante o jogo.

5.9.3 Falha Técnica de Equipamentos

A responsabilidade da manutenção de seus equipamentos é inteiramente de cada jogador.

5.9.4 Suporte Técnico durante eventos presenciais

Oficiais do VALORANT Challengers Brazil estarão disponíveis para ajudar com o processo de

configuração e na resolução de problemas encontrados durante o período de pré-jogo.

5.9.5 Pontualidade para iniciar a Partida

Os jogadores devem resolver todo e qualquer problema de configuração dentro do tempo estipulado. Atrasos devido a problemas de configuração podem ocorrer desde que autorizados pelos Oficiais do VALORANT Challengers Brazil. Penalidades por atrasos podem ser aplicadas a critério dos Oficiais do VALORANT Challengers Brazil.

5.9.6 Aviso de testes Pré-Partida

Um juiz confirmará com todos os jogadores se suas respectivas configurações estão completas antes do início da partida.

5.9.7 Jogo pronto para Início

Após todos os dez jogadores em uma partida confirmarem que completaram as configurações, eles não poderão mais entrar em jogos de aquecimento.

5.9.8 Criação da Partida

Os Oficiais do VALORANT Challengers Brazil decidirão como a partida deverá ser criada e instruirão os jogadores a entrar na partida.

5.10 Preparação da Partida

5.10.1 Configuração de Partida Personalizada

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

- Permitir Cheats: Desligado;
- Modo Torneio: Ligado;
- Prorrogação: Ligado;
- Jogar Por Todas as Rodadas: Desligado;

5.10.2 Servidor

O servidor utilizado será informado pelos Oficiais.

5.10.3 Selecionando Agente

Após o início da partida as equipes terão 85 segundos para selecionarem simultaneamente os agentes. Caso um ou mais jogadores selecionem o agente de forma equivocada, a troca não será permitida. Permitiremos a troca de agente apenas em casos de problemas técnicos que sejam comprovados através do ShadowPlay.

5.10.4 Início da Partida

Um jogo será iniciado imediatamente após o processo de escolha dos agentes, salvo decisão contrária de um dos Oficiais. Os jogadores não têm permissão para sair da partida durante o tempo entre o fim do processo de escolha dos agentes e início do jogo. Qualquer anotação ou material impresso que os times possam ter usado durante a etapa pré-jogo deve ser recolhido antes da partida começar.

5.10.5 Controlando Início da Partida

No evento de um erro durante o início de uma partida, um Oficial do VALORANT Challengers Brazil pode iniciar uma partida de maneira controlada. Todos os jogadores devem selecionar os

mesmos agentes de acordo com o processo de escolha anterior.

5.10.6 Problemas no Carregamento do Client

Caso ocorra alguma falha do jogo, desconexão ou qualquer outra falha que interrompa o processo de iniciação do jogo e previna um jogador de se conectar a um jogo no início dele, a partida deve ser imediatamente pausada até que os 10 jogadores se conectem à partida.

5.11 Pausas e Falhas no Jogo

5.11.1 Pausa Tática

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

Caso ambas equipes solicitem a pausa tática no mesmo freezetime, apenas será contabilizado o uso da pausa para a equipe que solicitou primeiro. É permitida apenas uma pausa tática por freezetime.

Pausas táticas em seguida de uma pausa técnica no mesmo começo de round, não são permitidas.

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

5.11.1.1 Retornando ao jogo após pausa tática

Quando o tempo da pausa for atingido, um Oficial irá resumir a partida.

5.11.1.2 Comunicação durante pausa tática

Durante uma pausa tática ambas as equipes ficam livres para se comunicarem.

5.11.2 Pausa Técnica

Jogadores apenas poderão pausar uma partida imediatamente seguindo um dos eventos abaixo, mas eles deverão informar a razão da pausa a um Oficial imediatamente após a ação. Razões que justificam um pedido de pausa incluem mas não se limitam a:

- Perda de conexão não intencional.
- O mau funcionamento de um hardware ou software (ex: energia do monitor, problemas com periféricos, bugs dentro do jogo).
- Interferência física com o jogador (Ex: Assédio de um fã ou cadeira quebrada).

5.11.2.1 Retornando ao jogo após pausa técnica

Jogadores não têm permissão para resumir um jogo após uma pausa técnica. A partida só poderá ser resumida após um Oficial se certificar de que todos os jogadores estão prontos.

5.11.2.2 Comunicação durante pausa técnica

Para a equidade de todas as equipes, jogadores não têm permissão para se comunicar durante uma pausa técnica no jogo, isso abrange falar, gesticular, apontar, emitir sons, tocar o equipamento (próprio ou da competição) ou qualquer outro tipo de comunicação que não tenha

sido explicitamente requisitada/autorizada por um juiz ou Oficial do VALORANT Regional Masters Brazil.

Caso uma pausa dure muito tempo, os Oficiais podem, a seu critério, permitir que os jogadores se comuniquem antes que o jogo seja retomado. Os jogadores serão informados quando a comunicação for liberada.

5.11.3 Falhas no Jogo

Em caso de falhas que comprometam a integridade competitiva da partida, podemos reiniciar o round. A decisão de execução desse procedimento é única e exclusiva dos Oficiais.

5.11.4 Remake de partida

Um remake só poderá ser autorizado pelos Oficiais do VALORANT Challengers Brazil, nas seguintes situações:

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

A decisão de realizar o remake é única e exclusiva dos Oficiais do VALORANT Challengers Brazil.

6. Atualização Competitiva

6.1 Atualização do servidor

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

As partidas também podem ocorrer em versões de patches específicas.

6.2 Novos agentes

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

6.3 Novos mapas

Novos mapas só poderão ser utilizados após quatro (4) semanas do seu lançamento oficial no servidor convencional.

6.4 Restrições adicionais

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

7. Vetos e Mapas

7.1 Mapas disponíveis

Os mapas disponíveis até o momento são:

- Ascent;
- Bind;
- Haven;
- Icebox;
- Split;

Novos mapas serão disponibilizados de acordo com o item 6.3 do regulamento.

7.2 Vetos em Partidas Md1

O time de maior seed deverá escolher se será o Time A ou o Time B. Caso ambos os times não tenham seeds baseado nas regras do campeonato, o time que estiver na parte de cima do confronto deverá realizar a escolha. Após essa definição, os mapas serão definidos conforme abaixo:

- Time A veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- Time A veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- O mapa que sobrar será o jogado;
- Time A escolhe lado inicial;

7.3 Vetos em Partidas Md3

O time de maior seed deverá escolher se será o Time A ou o Time B, após essa definição os mapas serão definidos conforme abaixo:

- Time A veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- Time B escolhe o primeiro mapa;
- Time A escolhe o lado inicial do primeiro mapa;
- Time A escolhe o segundo mapa;
- Time B escolhe lado inicial do segundo mapa;
- O mapa que sobrar será o do terceiro jogo;
- Time A escolhe lado inicial do terceiro mapa.

7.4 Vetos em Partidas Md5

O time de maior seed deverá escolher se será o Time A ou o Time B, após essa definição os mapas serão definidos conforme abaixo:

- Time A seleciona o primeiro mapa.
- Time B seleciona o lado do primeiro mapa.
- Time B seleciona o segundo mapa.
- Time A seleciona o lado do segundo mapa.
- Time A seleciona o terceiro mapa.
- Time B seleciona o lado do terceiro mapa.
- Time B seleciona o quarto mapa.
- Time A seleciona o lado do quarto mapa.
- Time B seleciona o lado do mapa restante.

8. Conduta dos Jogadores

8.1 Integridade competitiva

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

8.2 Conduta Competitiva

8.2.1 Atitudes desonestas

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

8.2.1.1 Conspiração

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

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

8.2.1.2 Hacking

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

8.2.1.3 Exploração

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

8.2.1.4 Compartilhamento de Conta

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

8.2.1.5 Programas de trapaça

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

8.2.1.6 Desconexão intencional

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

8.2.1.7 Critério do campeonato

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

8.2.2 Ofensas e Discurso de Ódio

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

8.2.3 Comportamento Disruptivo/Insultos

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

8.2.4 Comportamento Abusivo

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

8.2.5 Interferência na transmissão

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

8.2.6 Comunicações não autorizadas

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

8.2.7 Vestuário

Membros das equipes podem usar uniforme com múltiplos logotipos ou imagens promocionais. A

Administração do campeonato mantém o direito de impor ou banir um objeto de vestuário a qualquer momento, caso seja considerado ofensivo:

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

8.2.8 Identidade

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

8.3 Comportamento não profissional

8.3.1 Responsabilidade sob Código

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

8.3.2 Assédio

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

8.3.3 Assédio Sexual

Assédio sexual é proibido. Assédio sexual é definido como avanço sexual indesejável. A

avaliação baseia-se se uma pessoa comum consideraria a atitude ofensiva. Há tolerância zero para qualquer ameaça ou a promessa de vantagens em troca de favores sexuais.

8.3.4 Discriminação e Difamação

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

8.3.5 Declarações relativas ao campeonato, Riot Games ou Valorant

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

8.3.7 Investigação de comportamento dos jogadores

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

8.3.8 Atividade Criminosa

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

8.3.9 Torpeza moral

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

8.3.10 Confidencialidade

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

8.3.11 Suborno

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

8.3.12 Presentes

Nenhum membro de uma equipe pode aceitar presentes, recompensas ou compensação por serviços prometidos, prestados ou a ser prestados que tenham relação com a competição, incluindo serviço relacionado a derrotar ou tentativa de derrotar uma equipe adversária ou

serviços designados como “entregar”, ou arranjar uma partida. A única exceção dessa regra será no caso de uma compensação paga por um membro de sua equipe ou patrocinador do time.

8.3.13 Recusa de cumprimento

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

8.3.14 Arranjar Partidas

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

8.4 Associação com Apostas

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

8.5 Sujeições a Penalidades

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

8.6 Penalidades

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

- **8.6.1** Advertência Verbal
- **8.6.2** Multa(s) e/ou Cancelamento(s) de Prêmio(s)
- **8.6.3** Perda de jogo(s) ou ponto(s)
- **8.6.4** Suspensões
- **8.6.5** Desclassificações
- **8.6.6** Qualquer combinação dos itens acima

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

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

9. Espírito das Regras

9.1 Decisões Finais

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

9.2 Alteração de Regras

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

9.3 Interesses do campeonato

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

9.4 Termo de concordância

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

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

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

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

* * *

APÊNDICE A

Lista Global de Patrocínios e Publicidades Restritas

- Qualquer jogo eletrônico ou desenvolvedor ou criador de jogos eletrônicos;
- Qualquer console ou plataforma de jogos eletrônicos;
- Qualquer Esport, seja marca, liga, campeonato ou evento competitivo de jogos eletrônicos;
Qualquer equipe de VALORANT ou de qualquer outro tipo de esports e quaisquer de seus sócios ou afiliados;
- Operadores ou marcas de Fantasy Esports, Esports Manager ou qualquer outro jogo desta natureza (incluindo daily fantasy);
- Qualquer substância medicinal que exija prescrição ou que não seja vendida livremente, em farmácia;
- Armas de fogo, revólveres ou munições;
- Produtos de tabaco ou derivados, vaporizadores, produtos alcoólicos ou outros intoxicantes cuja venda ou utilização seja regulada por lei;
- Campanhas políticas e figuras públicas que integrem ou sejam relacionados com a Administração pública;
- Website, aplicativos ou serviço em qualquer outra plataforma que exibam ou sejam relacionados à pornografia, conteúdo adulto, serviços de relacionamento ou produtos pornográficos;
- Criptomoedas como atividade principal e/ ou sejam mineiradoras de Criptomoedas;
- Websites e/ou aplicativos que operam com apostas ou qualquer casa de apostas, presentes ou disponíveis no Brasil ou no exterior;
- Vendedores ou mercados de itens virtuais ou físicos que ofereçam em seu inventário itens conhecidos como falsificados ou ilegais, ou qualquer outro que viole os Termos de Uso ou Termo de Serviços do VALORANT, ainda que os mesmos sejam oferecidos por vendedores independentes e em suas plataformas (e.g. Mercado Livre ou AliExpress);

APÊNDICE B

Elo Boosting

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

Conduta irregular contínua

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

Conduta irregular extrema

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

Ringing em jogos online

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

Conluio

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

Cheating

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

Jogos de azar (apostas)

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

Produzir/Utilizar hacks

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