



VALORANT™

MASTERS

**REGULAMENTO OFICIAL
VALORANT REGIONAL MASTERS BRAZIL**

SUMÁRIO

Introdução e Propósito	6
1. Elegibilidade de Jogadores	6
1.1 Idade do Jogador	6
1.2 Proibida a participação de funcionários da Riot	6
1.3 Residência	6
1.3.1 Requisito de formação regional	6
1.3.2 Região de origem da equipe	6
1.3.3 Definição de residentes	6
1.3.4 Jogadores não residentes	7
1.3.5 Alteração de região ou residência	7
1.3.6 Conformidade com os requisitos de residência	7
2. Dinâmica do campeonato	7
2.1 Estrutura	7
2.2 Formato	7
2.3 Seeds	8
2.3.1 Distribuição dos seeds	8
2.4 Cronograma	9
2.5 Premiação	9
2.6 Pontos de Circuito	9
3. Regras Gerais	10
3.1 Requisitos de Formação	10
3.2 Jogadores	10
3.2.1 Restrição para uso de jogadores	10
3.3 Técnico	10
3.4 Restrições do Riot ID	10
3.5 Propriedade	10
3.5.1 Responsabilidade das Organizações	10
3.5.2 Dono da vaga	11

3.5.3	Transferência de propriedade	11
3.5.4	Notificação de eventos extraordinários	11
3.6	Nome Oficial e Logotipo das Equipes	11
3.6.1	Restrição de Nome e logotipo das equipes	11
3.6.2	Naming Rights	11
3.6.2.1	Em Equipes	11
3.6.2.2	Em Jogadores	12
3.6.3	Uso de marca registrada	12
3.6.4	Não autorização de Nome, Logotipo ou Marca	12
3.7	Múltiplas Equipes	12
3.8	Patrocinadores	12
3.9	Direito de imagem	12
3.10	Conteúdos da Liga	12
3.11	Equipamentos	13
5.	Regras Específicas do Regional Masters	13
5.1	Processo de Escolha	13
5.2	Substituições entre Partidas	13
5.3	Substituições Emergenciais	13
5.4	Substituições e/ou Inscrições Extraordinárias	14
5.5	Comunicação Entre os Membros da Equipe	14
5.6	Alterações na Programação	14
5.6.1	Situações Extraordinárias	14
5.7	Horário das Partidas	14
5.7.1	Intervalos	14
5.8	Papel dos Juízes	15
5.8.1	Responsabilidade	15
5.8.2	Comportamento do Juiz	15
5.8.3	Finalidade do Julgamento	15
5.9	Configuração Pré-Partida	15
5.9.1	Contas no Client	15

5.9.2 Tempo de Configuração	15
5.9.3 Falha Técnica de Equipamentos	16
5.9.4 Suporte Técnico durante eventos presenciais	16
5.9.5 Pontualidade para iniciar a Partida	16
5.9.6 Aviso de testes Pré-Partida	16
5.9.7 Jogo pronto para Início	16
5.9.8 Criação da Partida	16
5.10 Preparação da Partida	16
5.10.1 Configuração de Partida Personalizada	16
5.10.2 Servidor	16
5.10.3 Selecionando Agente	16
5.10.4 Início da Partida	16
5.10.5 Controlando Início da Partida	17
5.10.6 Problemas no Carregamento do Client	17
5.11 Pausas e Falhas no Jogo	17
5.11.1 Pausa Tática	17
5.11.1.1 Retornando ao jogo após pausa tática	17
5.11.1.2 Comunicação durante pausa tática	17
5.11.2 Pausa Técnica	17
5.11.2.1 Retornando ao jogo após pausa técnica	18
5.11.2.2 Comunicação durante pausa técnica	18
5.11.3 Falhas no Jogo	18
5.11.4 Remake de partida	18
6. Atualização Competitiva & Servidor de Torneio	18
6.1 Servidor de Torneio	18
6.2 Novos agentes	18
6.3 Novos mapas	18
6.4 Restrições adicionais	18
7. Vetos e Mapas	19
7.1 Mapas disponíveis	19

7.2 Vetos em Partidas Md3	19
8. Conduta dos Jogadores	19
8.1 Integridade competitiva	19
8.2 Conduta Competitiva	20
8.2.1 Atitudes desonestas	20
8.2.1.1 Conspiração	20
8.2.1.2 Hacking	20
8.2.1.3 Exploração	20
8.2.1.4 Compartilhamento de Conta	20
8.2.1.5 Programas de trapaça	20
8.2.1.6 Desconexão intencional	20
8.2.1.7 Critério do campeonato	20
8.2.2 Ofensas e Discurso de Ódio	21
8.2.3 Comportamento Disruptivo/Insultos	21
8.2.4 Comportamento Abusivo	21
8.2.5 Interferência na transmissão	21
8.2.6 Comunicações não autorizadas	21
8.2.7 Vestuário	21
8.2.8 Identidade	22
8.3 Comportamento não profissional	22
8.3.1 Responsabilidade sob Código	22
8.3.2 Assédio	22
8.3.3 Assédio Sexual	22
8.3.4 Discriminação e Difamação	22
8.3.5 Declarações relativas ao campeonato, Riot Games ou VALORANT	23
8.3.7 Investigação de comportamento dos jogadores	23
8.3.8 Atividade Criminosa	23
8.3.9 Torpeza moral	23
8.3.10 Confidencialidade	23
8.3.11 Suborno	23

8.3.12 Presentes	23
8.3.13 Recusa de cumprimento	23
8.3.14 Arranjar Partidas	23
8.4 Associação com Apostas	24
8.5 Sujeições a Penalidades	24
8.6 Penalidades	24
9. Espírito das Regras	24
9.1 Decisões Finais	24
9.2 Alteração de Regras	25
9.3 Interesses do campeonato	25
9.4 Termo de concordância	25
APÊNDICE A	25
APÊNDICE B	27

Introdução e Propósito

Estas são as regras oficiais (“**Regras**”) do VALORANT Regional Masters 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 Regional Masters Brazil

1. Elegibilidade de Jogadores

Para ser elegível a competir no VALORANT Regional Masters 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, poderão participar do VALORANT Regional Masters 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 como violação da regra de residência. Tal violação será passível de punição.

2. Dinâmica do campeonato

2.1 Estrutura

O Regional Masters Brazil é o primeiro dos três Masters do VALORANT Champions Tour, onde oito equipes disputam o título de campeão da Etapa 1, além de ganharem 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.

As equipes participantes são provenientes das Fases 2 e 3 do VALORANT Challenger Brazil, que aconteceram ao decorrer da Etapa 1. Cada uma dessas Fases classificou quatro equipes, totalizando os oito participantes que, ao final do Regional Masters Brazil, serão pontuadas conforme sua colocação e o campeão coroadado.

2.2 Formato

As partidas ocorrerão em formato de eliminação simples, sendo Md3 (melhor-de-três) as quartas de final e as semifinais. A final será Md5 (melhor-de-cinco). A colocação nos confrontos das oito equipes serão definidas conforme a seção 2.3.

- Rodada 1 - Md3
 - Partida 1 (A1) - Seed 1 vs Seed 8
 - Partida 2 (A2) - Seed 4 vs Seed 5

- Partida 3 (A3) - Seed 2 vs Seed 7
- Partida 4 (A4) - Seed 3 vs Seed 6

- Rodada 2 - Md3
 - Partida 5 (A5) - Vencedor A1 vs Vencedor A2
 - Partida 6 (A6) - Vencedor A3 vs Vencedor A4

- Rodada 3 - Md5
 - Partida 7 (7A) - Vencedor A5 vs Vencedor A6

2.3 Seeds

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.

2.3.1 Distribuição dos seeds

Segue abaixo como ficou a distribuição dos seeds:

- Gamelanders
- VORAX
- Team Vikings
- FURIA
- Imperial Esports
- Squad5
- paiN Gaming
- SLICK

2.4 Cronograma

Semana 1

Dia 1 - Sábado, 13/03

19h: Gamelanders vs SLICK (MD3)

A seguir: FURIA vs Imperial Esports (MD3)

Dia 2 - Domingo, 13/03

19h: VORAX vs paiN Gaming (MD3)

A seguir: Team Vikings vs Squad5 (MD3)

Semana 2

Dia 1 - Sábado, 20/03

19h: Semifinal 1 (MD3) [Vencedor A1 vs Vencedor A2]

A seguir: Semifinal 2(MD3) [Vencedor A3 vs Vencedor A4]

Dia 2 - Domingo, 21/03

19h: Grande Final (MD5) [Vencedor A5 vs Vencedor A6]

2.5 Premiação

A premiação total do VALORANT Regional Masters Brazil será de R\$250.000,00 (Duzentos e cinquenta mil reais), que serão distribuídos da seguinte forma:

1º Colocado:	R\$ 90.000 (noventa mil reais)
2º Colocado:	R\$ 60.000 (sessenta mil reais)
3º/4º Colocado:	R\$ 30.000 (trinta mil reais)
3º/4º Colocado:	R\$ 30.000 (trinta mil reais)
5º ao 8º Colocado:	R\$10.000 (dez mil reais)
5º ao 8º Colocado:	R\$10.000 (dez mil reais)
5º ao 8º Colocado:	R\$10.000 (dez mil reais)
5º ao 8º Colocado:	R\$10.000 (dez mil reais)

2.6 Pontos de Circuito

A distribuição dos Pontos de Circuito será divulgada posteriormente

3. Regras Gerais

3.1 Requisitos de Formação

As equipes que garantirem vaga para o VALORANT Regional Masters Brazil deverão manter todos os jogadores que participaram do processo de classificação, não sendo permitido alterações na formação titular.

3.2 Jogadores

As equipes podem inscrever um jogador reserva caso não o tenham feito, ou alterar a inscrição do reserva atual até 72 horas antes da primeira partida oficial do evento.

O novo jogador reserva não pode ter jogador por nenhuma outra equipe durante as Fases da Etapa 1.

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 um técnico caso não o tenham feito (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 e devem ser inscritos até 72 horas antes da primeira partida oficial do evento.

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

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

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

As Organizações serão responsáveis pelo recebimento da premiação.

3.5.2 Dono da vaga

As organizações participantes do VALORANT Regional Masters Brazil serão consideradas como as únicas Donas da Vaga, esse direito é propriedade da equipe e do Dono da Vaga, não dos jogadores ou de qualquer outra pessoa ou entidade.

Equipes que não pertencem a uma organização terão o responsável pela equipe no Battlefy considerado como Donas da Vaga.

Para efeitos desta regra, em casos extraordinários será permitido a alteração de jogadores da equipe, mas para que a classificação adquirida pela equipe seja mantida, 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 Regional Masters 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 este 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 Regional Masters 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

Alterações no nome da equipe e logotipo não poderão ser alteradas após o prazo limite determinado pelos Oficiais. 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.

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 Regional Masters 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 Regional Masters Brazil. Equipes de uma mesma organização não são permitidas, exceto na condição mencionada abaixo.

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.

Caso seja constatado que duas ou mais equipes pertencem a mesma organização e que não se enquadram nas condições mencionadas acima, ambas as equipes serão desclassificadas.

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 Regional Masters 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 interfira indevidamente na preparação e/ou participação de um jogador no torneio. Os Oficiais do VALORANT Regional Masters 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.

5. Regras Específicas do Regional Masters

5.1 Processo de Escolha

As equipes deverão oficializar a escalação, por email, para os Oficiais do VALORANT Regional Masters 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 Regional Masters 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. 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.

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 Regional Masters 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 Regional Masters 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 Regional Masters 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 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 Regional Masters 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 Juizes

5.8.1 Responsabilidade

Juizes são os Oficiais do VALORANT Regional Masters 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 eventos 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 Regional Masters 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 reservam-se o direito de invalidar a decisão do juiz. Os Oficiais do VALORANT Regional Masters 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 Regional Masters 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 Regional Masters 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 Regional Masters Brazil. Penalidades por atrasos podem ser aplicadas a critério dos Oficiais do VALORANT Regional Masters 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 Regional Masters 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 o servidor brasileiro.

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.

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 do VALORANT Regional Masters Brazil. 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 Regional Masters 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 Regional Masters 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.

6. Atualização Competitiva & Servidor de Torneio

6.1 Servidor de Torneio

Todas as partidas ocorrerão no patch 2.04.

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 Regional Masters 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 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 o lado inicial do segundo mapa;
- O mapa que sobrar será o do terceiro jogo;
- Time A escolhe o lado inicial do terceiro mapa.

7.3 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 no 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

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. 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. 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 um evento 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