



VALORANT Champions Tour
Regulamento Oficial Challengers Brazil
Etapas 3
(Versão 3.0)

INTRODUÇÃO E PROPÓSITO	8
Estrutura do Evento	9
Definição de Termos	9
“Round”	9
“Mapa”	9
“Partida”	9
Formato Competitivo	9
Formato das Qualificatórias Abertas	9
Formato das Fases	10
Formato das Finais	11
Seeding	11
Seeding das Qualificatórias Abertas	11
Seeding da Fase 1	12
Seeding da Fase 2	12
Seeding da Fase 3	13
Seeding do Challengers Finals Brazil	13
Calendário Competitivo	14
Calendário das Qualificatórias Abertas	14
Calendário das Fases	14
Calendário do Challengers Finals	16
Elegibilidade de Jogadores	16
Idade do Jogador	16
Participação de funcionários da Riot	17
Formação	17
Formação Inicial	17
Janela de Inscrições	17
Políticas Restritivas de Formação Inter-regional	17
Região de Origem da Equipe	17
Definição de Residentes	18
Jogadores Não Residentes	18
Alteração de Região ou Residência	18
Conformidade com os Requisitos de Residência	18
Substituições Emergenciais	18
Substituições e/ou Inscrições Extraordinárias	18

Treinadores	19
Restrição de Ranque	19
Restrição de Riot ID	19
Periféricos e Equipamentos	20
Periféricos do Jogador ou Equipe	20
Periféricos Permitidos do Jogador ou Equipe	20
Aprovação para Uso dos Periféricos dos Jogadores ou Organizações	20
Equipamentos Disponibilizados	20
Troca de Equipamento Disponibilizado	21
Uso de Programas	21
Canal de Voz	21
Redes Sociais e Comunicação	21
Periféricos Não Essenciais	22
Programas Nativos	22
Restrições de Áudio	22
Requisitos de Sistema	23
Adulteração de Equipamentos	23
Local, Área da Competição e Calendário	23
Locais de Acesso	23
Inspeção de Saúde	24
Área da Partida	24
Membros de Organizações	24
Acesso do Treinador	24
Dispositivos Wireless	24
Restrições de Comidas e Bebidas	25
Processo da Partida	25
Mudanças de Cronograma	25
Chegada ao Local	25
Papel dos Juízes	25
Árbitro Principal	25
Responsabilidades do Juiz	26
Finalidade do Julgamento	26
Patches Competitivos	26
Novos Agentes	26

Novos Mapas	26
Restrições Adicionais	27
Procedimentos de Pré-Partida	27
Conta dos Jogadores	27
Tempo de Preparação	27
Falha Técnica de Equipamento	28
Garantias do Início da Partida	28
Jogadores Prontos	28
Sala da Partida	28
Partidas Online	28
Obrigações de Pré-Partida	29
Conteúdos da Liga	29
Preparação da Partida	29
Configuração da Sala	29
Seleção do Servidor	29
Início do Processo de Seleção de Mapas	29
Mapas Disponíveis	29
Processo de Seleção para Partidas Melhor de Um	30
Processo de Seleção para Partidas Melhor de Três	30
Processo de Seleção para Partidas Melhor de Cinco	31
Início do Processo de Seleção de Agentes	31
Início do Mapa após Seleção de Agentes	31
Controlando Início da Partida	32
Problemas no Carregamento do Client	32
Restrição de Elementos	32
Substituições entre Mapas	32
Especificidades das Qualificatórias Abertas	32
Comunicação Oficial	32
Comunicação com a Administração	33
Comunicação entre Participantes	33
Transmissão das Partidas	33
Contas do Valorant	34
Inscrição Realizada	34
Cadastro na Plataforma	35
Adição de jogadores	35
Verificação de Formação	35

Check-in	35
Da Qualificatória Aberta	35
Da Partida	35
Criação de partida	36
Envio de resultados	36
Tabela de jogos	36
Configuração da partida	37
Pausas nas Qualificatórias Abertas	37
Prazo para início da partida	37
Jogadores por partida	38
Início de partida irregular	38
Problemas técnicos durante uma partida	38
Falhas no Servidor	38
Problemas Externos	38
Problemas Externos	39
Pausas e Erros	39
Pausas Táticas	39
Pausas Técnicas	40
Erros	40
Pós-Partida	40
Procedimentos de Pós-Partida	40
Resultado	40
Anotações de Problemas Técnicos	41
Entre Mapas	41
Entre Partidas	41
Obrigações Pós-Partida	41
Obrigações de Mídia	41
Desistência	41
Premiação	42
Premiação das Fases	42
Premiação do Challengers Finals	42
Pontos de Circuito	43
Pontuação por Colocação	43
Propriedade dos Pontos de Circuito	43
Ranking dos Pontos de Circuito	44

Comunicação com o Operador do Torneio	45
Propriedade	45
Responsabilidade das Organizações e Equipes Independentes	45
Propriedade do Dono da Vaga	45
Transferência de Propriedade do Dono da Vaga	46
Notificação de eventos extraordinários	46
Múltiplas Equipes	46
Patrocinadores	47
Direito de Imagem	47
Nome Oficial e Logotipo das Equipes	47
Restrição de Nome e logotipo das equipes	47
Naming Rights	47
Em Equipes	47
Em Jogadores	47
Uso de Marca Registrada	47
Conduta dos Jogadores	48
Integridade Competitiva	48
Integridade Competitiva	48
Conspiração	48
Hacking	48
Exploração	49
Compartilhamento de Conta	49
Programas de Trapaça	49
Desconexão Intencional	49
Critério do campeonato	49
Ofensas e Discurso de Ódio	49
Comportamento Disruptivo/Insultos	49
Comportamento Abusivo	50
Interferência na transmissão	50
Comunicações não autorizadas	50
Vestuário	50
Responsabilidade sob Código	51
Assédio	51
Assédio Sexual	51
Discriminação e Difamação	51
Declarações relativas ao campeonato, Riot Games ou Valorant	52

Investigação de comportamento dos jogadores	52
Atividade Criminosa	52
Torpeza moral	52
Confidencialidade	52
Suborno	52
Presentes	53
Recusa de cumprimento	53
Arranjar Partidas	53
Sujeições a Penalidades	53
Penalidades	53
Espírito das Regras	54
Decisões Finais	54
Alteração de Regras	54
Interesses do campeonato	54
Interesses do campeonato	54
Termo de concordância	55
Interpretação das Regras	55
Direito de Interpretação do Operador do Torneio	55
APÊNDICE A	56
APÊNDICE B	57

1. 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 3
 - Qualificatórias Abertas 1, 2 e 3
 - Fases 1, 2 e 3
 - Challengers Finals Brazil

O VALORANT Challengers Brazil consiste de três Etapas, porém este caderno de regras tratará exclusivamente da Etapa 3.

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 então campeão da Etapa 3.

As duas melhores equipes garantem vaga no Masters 3 - Berlin, competição internacional que contará com as melhores equipes do mundo.

2. Estrutura do Evento

2.1. Definição de Termos

2.1.1. “Round”

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

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

2.1.2. “Mapa”

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

2.1.3. “Partida”

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

2.2. Formato Competitivo

2.2.1. Formato das Qualificatórias Abertas

A Etapa 3 do VALORANT Challengers Brazil contará com Qualificatórias Abertas para as três Fases do campeonato. A Qualificatória Aberta 1 classificará oito equipes para disputar a Fase 1, enquanto as Qualificatórias Abertas 2 e 3 classificarão quatro equipes para as Fases 2 e 3 respectivamente.

Todas as três Qualificatórias Abertas serão divididas em dois dias, sendo Partidas de eliminação simples. As Partidas do primeiro dia serão Md1 (melhor de um), e as Partidas do segundo dia serão Md3 (melhor de três) e o limite de vagas de

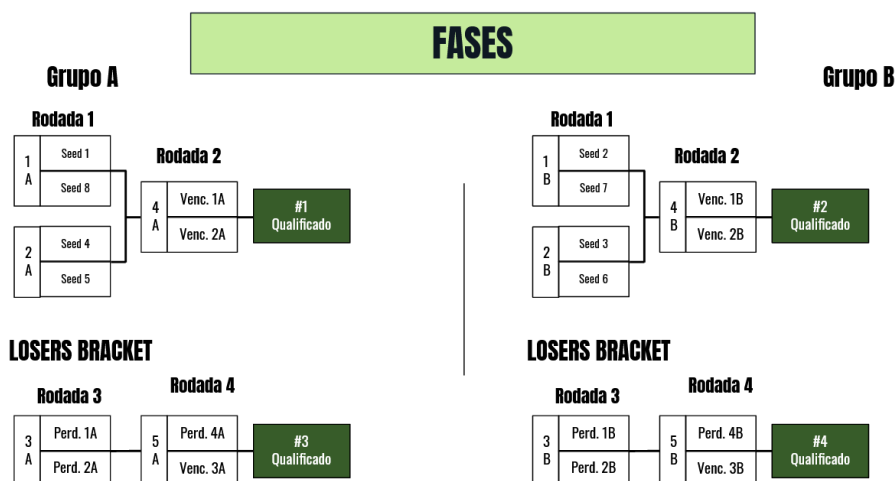
cada Qualificatória Aberta é de 512 Equipes. A quantidade de rodadas jogadas por dia podem variar conforme o número de Equipes participantes.

2.2.2. Formato das Fases

Em uma Fase, oito equipes provenientes de uma Qualificatória Aberta ou Fase anterior, são divididas em dois grupos conforme o seeding que é estabelecido antes do início de cada Fase.

- Fase 1: Oito Equipes provenientes da Qualificatória Aberta 1. As quatro melhores Equipes se classificam para a Fase 2, enquanto as quatro piores Equipes são eliminadas.
- Fase 2: Quatro Equipes provenientes da Fase 2 mais quatro Equipes provenientes da Qualificatória Aberta 2. As quatro melhores Equipes se classificam para o Challengers Finals, enquanto as quatro piores Equipes se classificam para a Fase 3.
- Fase 3: Quatro Equipes provenientes da Fase 3 mais quatro Equipes provenientes da Qualificatória Aberta 3. As quatro melhores Equipes se classificam para o Challengers Finals, enquanto as quatro piores Equipes são eliminadas.

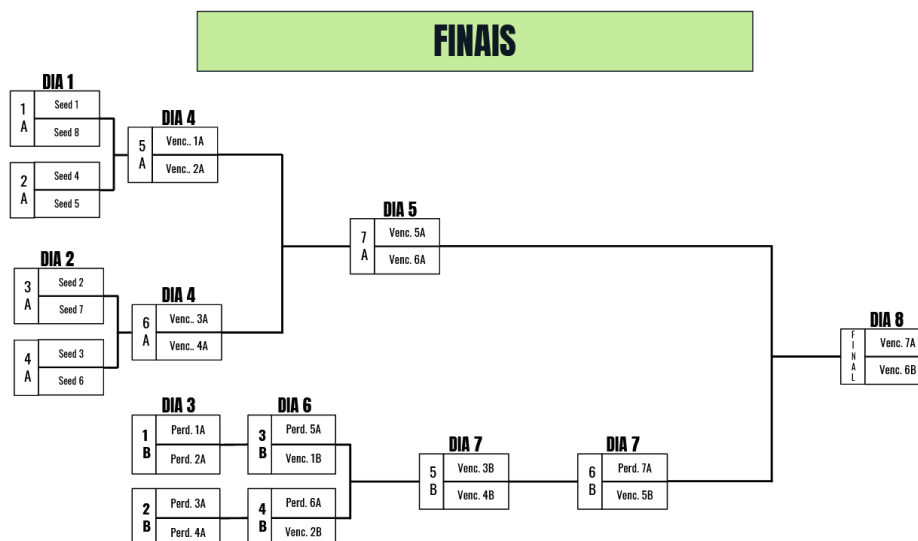
Todas as três Fases da Etapa 3 são de formato idêntico, sendo as Partidas da primeira Rodada de cada Grupo de uma Fase sempre Md1 (melhor de um) e das Rodadas restantes sempre Md3 (melhor de três).



2.2.3. Formato das Finais

O Challengers Finals Brazil é a competição de mais alto nível da região. As quatro Equipes provenientes da Fase 2 mais as quatro Equipes provenientes da Fase 3, se enfrentam num formato de eliminação dupla para serem pontuadas com Pontos de Circuito conforme sua colocação final, além dos dois finalistas garantirem participação no Masters 3 - Berlin.

Todas as Partidas serão Md3, exceto pela final da Winners Bracket e Grande Final que serão Md5 (melhor de cinco).



2.3. Seeding

2.3.1. Seeding das Qualificatórias Abertas

Os seeds serão distribuídos considerando dois fatores: As colocações das Equipes no ranking do Pontos de Circuito e as colocações no ranking do Liquipedia respectivamente.

As equipes presentes no ranking dos Pontos de Circuito receberão seeds de 1 a 10, conforme sua colocação:

- Seed 1: Primeiro colocado do ranking dos Pontos de Circuito.
- Seed 2: Segundo colocado do ranking dos Pontos de Circuito.
- Seed 3: Terceiro colocado do ranking dos Pontos de Circuito.
- Seed 4: Quarto colocado do ranking dos Pontos de Circuito.

- Seed 5: Quinto colocado do ranking dos Pontos de Circuito.
- Seed 6: Sexto colocado do ranking dos Pontos de Circuito.
- Seed 7: Sétimo colocado do ranking dos Pontos de Circuito.
- Seed 8: Oitavo colocado do ranking dos Pontos de Circuito.
- Seed 9: Nono colocado do ranking dos Pontos de Circuito.
- Seed 10: Décimo colocado do ranking dos Pontos de Circuito.

Após os seeds conforme Pontos de Circuito forem definidos, os seeds seguintes serão distribuídos conforme colocação das Equipes no ranking do Liquipedia.

Caso uma ou mais Equipes que estejam presentes no ranking do Pontos de Circuito não se classifiquem para alguma Qualificatória Aberta, as equipes subsequentes herdarão os seeds, respeitando a ordem de distribuição.

Equipes que não tenham Pontos de Circuito e nem estejam no ranking do Liquipedia, terão seus seeds definidos aleatoriamente.

2.3.2. Seeding da Fase 1

Os seeds serão distribuídos considerando dois fatores: As colocações das Equipes no ranking do Pontos de Circuito e as colocações no ranking do Liquipedia respectivamente.

As Equipes presentes no ranking dos Pontos de Circuito receberão seeds baseados em sua colocação.

Após os seeds conforme Pontos de Circuito forem definidos, os seeds seguintes serão distribuídos conforme colocação das Equipes no ranking do Liquipedia.

Caso uma ou mais Equipes que estejam presentes no ranking do Pontos de Circuito não se classifiquem para a Fase em questão, as equipes subsequentes herdarão os seeds, respeitando a ordem de distribuição.

Se a equipe não estiver presente no ranking dos Pontos de Circuito e nem esteja presente no ranking do Liquipedia, seu seed será definido aleatoriamente.

2.3.3. Seeding da 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 no ranking dos Pontos de Circuito e a sua posição no ranking do Liquipedia respectivamente. Caso uma equipe não esteja presente no ranking dos Pontos de

Circuito e 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 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.

2.3.4. Seeding da 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 no ranking dos Pontos de Circuito e a sua posição no ranking do Liquipedia, respectivamente. Caso uma equipe não esteja presente no ranking dos Pontos de Circuito e não esteja listada 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.

2.3.5. Seeding do Challengers 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, a colocação no ranking dos Pontos de Circuito e a sua posição no ranking do Liquipedia respectivamente. Caso uma ou mais equipes não estejam presentes no ranking dos Pontos de Circuito 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 2, serão distribuídas entre os 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 2, serão distribuídas entre os seeds 3 e 4, seguindo a ordem de distribuição descrita acima.
- 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, seguindo a ordem de distribuição descrita acima.
- 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, seguindo a ordem de distribuição descrita acima.

2.4. Calendário Competitivo

2.4.1. Calendário das Qualificatórias Abertas

Qualificatória Aberta 1

- Abertura das inscrições: 09/06 às 11h.
- Encerramento das inscrições: 28/06 às 17h00.

Qualificatória Aberta 2

- Abertura das inscrições: 05/07 às 11h.
- Encerramento das inscrições: 12/07 às 17h00.

Qualificatória Aberta 3

- Abertura das inscrições: 19/07 às 11h.
- Encerramento das inscrições: 26/07 às 17h00.

2.4.2. Calendário das Fases

Fase 1

- Semana 1: Dia 1 - 03/07
 - Partidas: 1A, 2A, 1B, 2B
- Semana 1: Dia 2 - 04/07
 - Partidas: 3A, 3B
- Semana 2: Dia 1 - 10/07
 - Partidas: 4A, 4B
- Semana 2: Dia 2 - 11/07

- Partidas: 5A, 5B

Fase 2

- Semana 1: Dia 1 - 17/07
 - Partidas: 1A, 2A, 1B, 2B
- Semana 1: Dia 2 - 18/07
 - Partidas: 3A, 3B
- Semana 2: Dia 1 - 24/07
 - Partidas: 4A, 4B
- Semana 2: Dia 2 - 25/07
 - Partidas: 5A, 5B

Fase 3

- Semana 1: Dia 1 - 31/07
 - Partidas: 1A, 2A, 1B, 2B
- Semana 1: Dia 2 - 01/08
 - Partidas: 3A, 3B
- Semana 2: Dia 1 - 07/08
 - Partidas: 4A, 4B
- Semana 2: Dia 2 - 08/08
 - Partidas: 5A, 5B

2.4.3. Calendário do Challengers Finals

- Semana 1: Dia 1 - 12/08
 - Partidas: 1A, 2A
- Semana 1: Dia 2 - 13/08
 - Partidas: 3A, 4A
- Semana 1: Dia 3 - 14/08
 - Partidas: 1B, 2B
- Semana 1: Dia 4 - 15/08
 - Partidas: 5A, 6A
- Semana 2: Dia 1 - 19/08
 - Partidas: 7A
- Semana 2: Dia 2 - 20/08
 - Partidas: 3B, 4B
- Semana 2: Dia 3 - 21/08

- Partidas: 5B, 6B
- Semana 2: Dia 4 - 22/08
- Partida: Grande Final

3. Elegibilidade de Jogadores

3.1. Idade do Jogador

Nenhum jogador será considerado elegível para participar de uma Partida pertencente a um evento Challengers antes de ter 16 anos completos.

3.2. Participação de funcionários da Riot

Nenhum jogador será considerado elegível caso seja funcionário da Riot Games Inc. (RGI), de parceiros ou de nenhuma de suas respectivas afiliadas.

4. Formação

TODOS OS JOGADORES DEVEM ASSINAR A DECLARAÇÃO DE ELEGIBILIDADE E TERMO DE LIBERAÇÃO. Qualquer jogador que não assinar este documento com até 24h de antecedência para o início da primeira Fase em que participar, será considerado inelegível.

4.1. Formação Inicial

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

Equipes devem enviar a Formação Inicial da sua primeira Partida do dia dentre os jogadores que se classificaram pela Equipe através de uma Qualificatória Aberta, para o Operador do Torneio de acordo com a Seção 3.4 da Política Global, seguindo:

- Até às 11h da manhã do dia em que a Equipe for jogar em uma Fase.

Ao completar o tempo limite, os rosters são considerados públicos.

4.2. Janela de Inscrições

Equipes classificadas para uma Fase não podem adicionar ou remover jogadores. Novas janelas de inscrições podem ser abertas pelo o Operador do Torneio entre as Fases.

4.3. Políticas Restritivas de Formação Inter-regional

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

4.4. Região de Origem da Equipe

Ao se registrar em um evento Challengers, 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 do Torneio.

4.5. 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.

4.6. 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.

4.7. 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.

4.8. 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.

4.9. Substituições Emergenciais

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

4.10. 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.

4.11. Treinadores

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

4.12. Restrição de Ranque

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

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.

4.13. Restrição de 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.

5. Periféricos e Equipamentos

5.1. Periféricos do Jogador ou Equipe

5.1.1. Periféricos Permitidos do Jogador ou Equipe

Em torneios presenciais parte de um evento Challengers, Jogadores são permitidos trazer as seguintes categorias de periféricos, que são dos próprios Jogadores ou suas Organizações, para a Área da Partida (conforme abaixo) e que podem ser usados como: (1) teclados, (2) mouses e bungees, (3) mousepads. Jogadores não podem trazer e nem utilizar headsets, earbuds e/ou microfones que não são disponibilizados pelos Oficiais do Torneio.

5.1.2. Aprovação para Uso dos Periféricos dos Jogadores ou Organizações

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

5.2. Equipamentos Disponibilizados

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

5.3. Troca de Equipamento Disponibilizado

Se equipamentos apresentarem ou levantarem suspeitas de problemas técnicos em um evento presencial, um Jogador ou Oficial do Torneio pode solicitar análise técnica da situação. Um técnico designado pelo Oficial do Torneio irá diagnosticar e resolver problemas conforme necessário. Técnicos podem criteriosamente solicitar que os Oficiais do Torneio solicitem a troca de qualquer equipamento. O Operador do Torneio pode decidir a troca de equipamentos em qualquer momento. Se o Jogador desejar a troca de um periférico que apresente problemas para outro que seja seu próprio, o periférico em questão deve ter sido aprovado previamente pelos Oficiais do Torneio; caso contrário um periférico reserva será fornecido pelos Oficiais do Torneio.

5.4. Uso de Programas

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

5.4.1. Canal de Voz

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

5.4.2. Redes Sociais e Comunicação

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

5.4.3. Periféricos Não Essenciais

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

5.4.4. Programas Nativos

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

- Qualquer conteúdo criado pelos jogadores em programas nativos se enquadram nos mesmos padrões de conduta definidos na Seção 7 da Política Global.
- Qualquer propaganda ou menção de Equipes, patrocinadores, e marcas são proibidas em programas nativos, incluindo exposição de marcas pessoais e redes sociais ou contas de comunicação.
- Anotações estratégicas criadas em programas nativos devem ser deletadas antes do início de uma Partida (Seção 6.5).
- Qualquer pausa que os Oficiais do Torneio considerarem como consequência direta ou indireta do uso de programas nativos, serão consideradas ilegítimas e penalidades podem ser aplicadas. Os Oficiais do Torneio não irão oferecer reinício de rounds ou remakes (como descrito na Seção 8) para problemas que ocorrerem por conta do uso de programas nativos. Para melhor entendimento, o ato de intercalar aplicações para acessar programas nativos também é considerado como utilização.

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

5.5. Restrições de Áudio

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

5.6. Requisitos de Sistema

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

- Requisitos Mínimos:
 - GPU: Intel HD 4000 (Shader Model 5.0)
 - VRAM: 1GB (exceto se iGPU)\
 - RAM: 4 GB
 - SO: Windows 7 64 bits*
 - Suporte para DirectX 11
- Requisitos Recomendados:
 - GPU: EVGA NVIDIA GeForce RTX 2070
 - VRAM: 16GB
 - SO: Windows 10 64 bits

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

5.7. Adulteração de Equipamentos

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

6. Local, Área da Competição e Calendário

6.1. Locais de Acesso

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

6.2. Inspeção de Saúde

Em eventos presenciais, cada membro de uma Organização deve comprovar sua identidade para os Oficiais do Torneio antes de adentrar o local das Partidas oficiais. Oficiais do Torneio têm o direito de (antes de permitir a entrada de qualquer membro de uma organização ou qualquer outra pessoa) checar a temperatura de indivíduos para reconhecimento de seu estado de saúde. Se em qualquer momento antes ou durante uma Partida, o Oficial do Torneio determinar que um indivíduo está doente e não deve acessar o local, o mesmo deve ter sua entrada negada e será exigido que deixe o local imediatamente. Se requerido por lei que qualquer inspeção de saúde adicional seja efetuada, por motivos de higienização ou de segurança pública, os Oficiais do Torneio possuem a autoridade de implementar esses procedimentos, e todos os membros de uma Organização irão cooperar com a implementação de tais procedimentos.

6.3. Área da Partida

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

6.3.1. Membros de Organizações

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

6.3.2. Acesso do Treinador

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

6.3.3. Dispositivos Wireless

Dispositivos wireless, incluindo celulares, tablets, e smartwatches não são permitidos na Área da Partida enquanto os jogadores estão envolvidos numa partida, incluindo seleção/veto de mapas, pausas, remakes, e entre Mapas de uma Partida. Oficiais do Torneio irão coletar esses dispositivos dos jogadores na Área da Partida e retorná-los ao fim da mesma.

6.3.4. Restrições de Comidas e Bebidas

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

7. Processo da Partida

7.1. Mudanças de Cronograma

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

7.2. Chegada ao Local

Jogadores que estiverem participando de um evento presencial que integra um evento Challengers, devem chegar ao local não mais tarde que o tempo especificado pelos Oficiais do Torneio. Para Partidas Online, Jogadores devem se juntar ao Lobby da Partida não mais tarde do que o especificado pelos Oficiais do Torneio.

7.3. Papel dos Juízes

7.3.1. Árbitro Principal

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

- Checar a formação de uma Equipe antes do início de uma Partida.
- Checar e monitorar os periféricos dos jogadores e Área da Partida.
- Anunciar o começo de uma Partida.

- Ordenar a pausa/resumo de um Round.
- Aplicar sanções e medidas disciplinares em resposta a violações de regras durante uma Partida.
- Fazer determinações baseadas no Regulamento Oficial e Política Global.
- Confirmar o final de uma Partida e seus resultados.

7.3.2. Responsabilidades do Juiz

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

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

7.3.3. Finalidade do Julgamento

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

7.4. Patches Competitivos

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

7.4.1. Novos Agentes

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

7.4.2. Novos Mapas

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

7.4.3. Restrições Adicionais

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

7.5. Procedimentos de Pré-Partida

7.5.1. Conta dos Jogadores

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

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

7.5.2. Tempo de Preparação

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

- Assegurar a qualidade de todo equipamento fornecido pela Riot;
- Conectar e calibrar periféricos;
- Assegurar a funcionalidade do sistema de comunicação;
- Selecionar skins;

- Ajustar as configurações do jogo;
- Tempo limitado de aquecimento.

7.5.3. Falha Técnica de Equipamento

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

7.5.4. Garantias do Início da Partida

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

7.5.5. Jogadores Prontos

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

7.5.6. Sala da Partida

Em qualquer outro caso que não seja em Qualificatórias Abertas, todas as Partidas que são parte de um evento Challengers serão jogadas em salas manejadas pelo Operador do Torneio. Oficiais do Torneio irão decidir como as salas oficiais serão criadas. Para eventos online, Oficiais do Torneio irão notificar Capitães de Equipes de contas oficiais que serão usadas para manejar a sala da Partida. Para eventos presenciais, jogadores irão ser auxiliados por um Juiz para se juntar a uma sala assim que os testes forem finalizados.

7.5.7. Partidas Online

Para Partidas online que são parte de um evento Challengers, é esperado que jogadores tenham completado suas preparações, como descrito na Seção 6.5.2, e confirmar estarem prontos até o tempo especificado pelos Oficiais do Torneio. Jogadores são responsáveis em assegurar a qualidade de seus equipamentos, incluindo a funcionalidade completa de seu computador e periféricos, conexão

de internet, proteção DDOS e energia. Problemas relacionados à equipamentos não são razões aceitáveis para justificar atrasos ou pausas além do tempo disponibilizado.

7.5.8. Obrigações de Pré-Partida

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

7.5.9. Conteúdos da Liga

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

7.6. Preparação da Partida

7.6.1. Configuração da Sala

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

7.6.2. Seleção do Servidor

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

7.6.3. Início do Processo de Seleção de Mapas

Assim que todas as equipes estiverem prontas para a execução do processo de veto e seleção de Mapas, um Juiz ou Oficial do Torneio dará início ao processo descrito nesta Seção 7.6. Sob nenhuma hipótese um Mapa será jogado duas vezes em uma única Partida a não ser que todos os outros mapas disponíveis forem jogados. Para as Partidas do dia, o processo de seleção de mapas será iniciado no horário programado pelo Oficial do Torneio.

7.6.4. Mapas Disponíveis

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

7.6.5. Processo de Seleção para Partidas Melhor de Um

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

- Time A veta um Mapa;
- Time B veta um Mapa;
- Time A veta um Mapa;
- Time B veta um Mapa;
- Time A veta um Mapa;
- Time B escolhe o lado inicial no Mapa restante.

7.6.6. Processo de Seleção para Partidas Melhor de Três

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

- Time A veta um Mapa;
- Time B veta um Mapa;
- Time A escolhe o primeiro Mapa;
- Time B escolhe o lado inicial no primeiro Mapa;
- Time B escolhe o segundo Mapa;
- Time A escolhe lado inicial no segundo Mapa;
- Time A escolhe o terceiro Mapa dos dois mapas remanescentes;
- Time B escolhe o lado inicial no terceiro Mapa.

Especificamente para o Challengers Finals, os seguintes critérios para definição de poder de escolha em uma Partida Md3 serão considerados:

- Se for a Partida for da Winners Bracket, o poder de escolha é conforme o seed pré-determinado.
- Se a Partida for composta por Equipes que tenham perdido suas respectivas Partidas passadas da Winners Bracket na mesma rodada, o poder de escolha é definido aleatoriamente (Partidas 1B e 2B).
- Se a Partida for entre uma Equipe que caiu da Winners Bracket depois de uma Equipe que já estava na Losers Bracket, a Equipe proveniente da Winners Bracket terá o poder de escolha (Partidas 3B, 4B e 6B).
- Se a Partida ocorrer na semifinal da Losers Bracket, o poder de escolha será definido aleatoriamente (Partida 5B).

7.6.7. Processo de Seleção para Partidas Melhor de Cinco

As Partidas Md5 são específicas da Final da Winners Bracket e Grande Final do Challengers Finals. Para a Final da Winners Bracket, o Time A será o de maior seed pré-determinado. Para a Grande Final, o Time A será o vencedor da Final da Winners Bracket.

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

7.6.8. Início do Processo de Seleção de Agentes

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

7.6.9. Início do Mapa após Seleção de Agentes

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

7.6.10. Controlando Início da Partida

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

7.6.11. Problemas no Carregamento do Client

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

7.6.12. Restrição de Elementos

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

7.6.13. Substituições entre Mapas

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

8. Especificidades das Qualificatórias Abertas

8.1. 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 [clicar 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.

8.2. 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.

8.3. Comunicação entre Participantes

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

8.4. Transmissão das Partidas

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 3 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.

8.5. Contas do Valorant

Todos os jogadores devem jogar as partidas com suas contas do VALORANT utilizadas no momento do cadastro na plataforma Gamers Club. Caso ocorram divergências que impeçam a verificação de um jogador, entre a Riot ID informada no cadastro da plataforma e a conta utilizada para participar de um campeonato, será analisado 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 da Equipe no campeonato, o jogador irregular será impedido de participar e o time tem a opção de prosseguir com 4 jogadores;
- Se o jogador irregular já tiver jogado ativamente em uma partida, o time será desclassificado da competição.

Um jogador deve usar apenas uma única conta durante uma Qualificatória Aberta. Se dois jogadores com nomes de conta idênticos estiverem participando da mesma competição, os jogadores deverão trabalhar juntos dos Administradores para encontrar uma solução. Se nenhuma solução puder ser encontrada, o nome da conta será rejeitado para ambos os jogadores e ambos

deverão selecionar um novo nome de conta que esteja em conformidade com as diretrizes deste regulamento. A Riot se reserva do direito de negar ou revogar o uso de um nome de conta se, a seu exclusivo critério, o nome da conta não refletir essas diretrizes deste regulamento.

8.6. Inscrição Realizada

A Equipe poderá se inscrever em todas as Qualificatórias Abertas, porém caso a mesma já esteja em alguma Fase, ela não poderá jogar a Qualificatória seguinte, nem mesmo utilizando uma formação diferente.

8.7. Cadastro na Plataforma

Todas as Equipes devem ter de 5 a 7 jogadores inscritos na plataforma da Gamers Club, sendo 5 titulares e 2 reservas. As Equipes que não estiverem com a formação completa (mínimo de 5 jogadores) até 1 hora antes do horário de início do campeonato, terão a inscrição cancelada.

8.8. Adição de jogadores

Não serão permitidas adições de jogadores após o início da Qualificatória. Somente serão permitidas adições até 1 hora antes do início de cada Qualificatória, ou seja, antes da liberação da tabela dos jogos.

8.9. Verificação de Formação

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

A verificação e denúncia devem ocorrer antes do início da partida e reportada assim que possível.

8.10. Check-in

8.10.1. Da Qualificatória Aberta

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

8.10.2. Da Partida

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

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

8.11. Criação de partida

Os capitães de cada Equipe serão os responsáveis por executar todo o fluxo de partida da plataforma:

- 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 da Seção 7.6.1.
- Convidar seus companheiros de Equipe para a sala da partida personalizada criada.
- Convidar os jogadores da Equipe adversária para a partida personalizada.
- Iniciar a partida quando todos estiverem prontos no lobby.

Ao torneio ser iniciado e a tabela das Partidas 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 o Capitão de cada equipe deve seguir.

8.12. Envio de resultados

Ao final de cada jogo, o capitão de cada equipe é responsável por enviar uma screenshot (foto) do resultado da Partida do confronto na plataforma da Gamers

Club. É obrigatório que ambos os capitães enviem screenshot e reportem o resultado ao final da Partida.

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

8.13. Tabela de jogos

O sorteio dos confrontos (tabela de Partidas) e liberação das partidas de uma Qualificatória ocorrem 5 minutos antes do início do mesmo.

8.14. Configuração da partida

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

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

8.15. Pausas nas Qualificatórias Abertas

Em caso de problemas técnicos, cada time poderá utilizar até 5 minutos de pausa por partida. A pausa deve ser acionada somente no 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 devem ser acionadas pelo sistema nativo do jogo.

8.16. Prazo para início da partida

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

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

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

8.17. Jogadores por partida

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

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

8.18. Início de partida irregular

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

8.19. Problemas técnicos durante uma partida

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

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

Caso essa desconexão ocorra antes do início da partida, as equipes terão 10 minutos para início da partida.

8.20. Falhas no Servidor

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

8.21. Problemas Externos

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

8.22. Problemas Externos

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, a Administração pode negar a seu critério.

9. Pausas e Erros

9.1. Pausas Táticas

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

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

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

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

9.2. Pausas Técnicas

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

9.3. Erros

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

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

10. Pós-Partida

10.1. Procedimentos de Pós-Partida

10.1.1. Resultado

Oficiais do Torneio irão confirmar o resultado da Partida.

10.1.2. Anotações de Problemas Técnicos

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

10.1.3. Entre Mapas

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

10.1.4. Entre Partidas

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

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

10.1.5. Obrigações Pós-Partida

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

10.1.6. Obrigações de Mídia

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

10.1.7. Desistência

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

11. Premiação

11.1. Premiação das Fases

A premiação total das Fases na Etapa 3 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)

11.2. Premiação do Challengers Finals

A premiação total do Challenger Finals Brazil da Etapa 3 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)

12. 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 que terminarem nas duas primeiras posições da Challenger Finals Brazil da Etapa 3 não receberão Pontos de Circuito, pois estarão classificadas para o Masters Berlin. Por se tratar de uma competição internacional, o Masters Berlin terá sua própria distribuição de Pontos de Circuito.

12.1. Pontuação por Colocação

Posição	Pontos
1º Lugar	0
2º Lugar	0

3º Lugar	60
4º Lugar	50
5º Lugar	45
6º Lugar	45
7º Lugar	40
8º Lugar	40

12.2. Propriedade dos Pontos de Circuito

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

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

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

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

12.3. Ranking dos Pontos de Circuito

A pontuação do ranking dos Pontos de Circuito leva em consideração a colocação das equipes nos campeonatos de mais alto nível da região (Regional Masters e Challengers Finals), além de considerar também a colocação das equipes em eventos Internacionais (Global Masters).

Posição	Equipe	Pontos
1º Lugar	Team Vikings	300
2º Lugar	YNG Sharks Esports	170
3º Lugar	Gamelanders	95
4º Lugar	FURIA Esports	85
5º Lugar	paiN Gaming	65
6º Lugar	SLICK	40
7º Lugar	Havan Liberty	35
8º Lugar	INGAMING Esports	25
9º/10º Lugar	Imperial Esports	20
9º/10º Lugar	VORAX	20

O ranking será atualizado sempre que houver alterações nas equipes e/ou novos resultados sejam contabilizados.

13. Comunicação com o Operador do Torneio

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

Outros meios mais convencionais de comunicação também serão utilizados.

14. Propriedade

14.1. 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.

14.2. Propriedade do 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.

14.3. Transferência de Propriedade do Dono da Vaga

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.

14.4. 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.

14.5. Múltiplas Equipes

Cada organização poderá ter apenas uma equipe representando a marca no 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.

14.6. Patrocinadores

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

14.7. Direito de Imagem

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

15. Nome Oficial e Logotipo das Equipes

15.1. Restrição de Nome e logotipo das equipes

As equipes deverão enviar o nome e logotipo que desejam utilizar. Essas informações não poderão ser alteradas após o prazo limite determinado pelos Oficiais do Torneio. 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 Torneio.

15.2. Naming Rights

15.2.1. 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.

15.2.2. 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].

15.3. 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.

16. Conduta dos Jogadores

16.1. 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 receberão 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.

16.2. Integridade Competitiva

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

16.3. 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:

- 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.
- Pré-acordo para divisão de premiação e/ou qualquer outra forma de compensação.

- Enviar ou receber sinais eletrônicos ou de qualquer outra forma para aliados ou terceiros.
- Perder propositalmente um jogo por compensação, ou por qualquer outra razão tentar induzir um jogador a fazer o mesmo.

16.4. 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.

16.5. 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.

16.6. Compartilhamento de Conta

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

16.7. Programas de Trapaça

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

16.8. Desconexão Intencional

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

16.9. Critério do campeonato

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

16.10. 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.

16.11. 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.

16.12. 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.

16.13. 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 do Oficial do Torneio.

16.14. 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.

16.15. 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:

- Contendo qualquer informação falsa, infundada ou injustificada de qualquer produto ou serviço, ou depoimento que a Administração, em seu próprio critério, considerem antiético.

- Propaganda de drogas, tabaco, arma de fogo, munição, etc., ou qualquer produto que dependa de prescrição ou autorização especial.
- Contendo qualquer material que constitua ou seja relativo a quaisquer atividades que sejam ilegais, incluindo, mas não se limitando a, sites que promovem apostas.
- 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.
- Publicidade de qualquer conteúdo pornográfico ou site pornográfico.
- 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.
- Desprezar ou difamar qualquer equipe adversária, jogador ou qualquer outra pessoa ou produto.
- 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.

16.16. 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.

16.17. 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.

16.18. 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.

16.19. 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.

16.20. 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.

16.21. 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.

16.22. 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.

16.23. 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.

16.24. 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.

16.25. 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.

16.26. 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.

16.27. Recusa de cumprimento

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

16.28. 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.

16.29. 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.

16.30. 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:

- Advertência Verbal

- Multa(s) e/ou Cancelamento(s) de Prêmio(s)
- Perda de jogo(s) ou ponto(s)
- Suspensões
- Desclassificações
- Qualquer combinação dos itens acima

Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a escalção 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.

17. Espírito das Regras

17.1. Decisões Finais

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

17.2. 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.

17.3. 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.

17.4. 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.

17.5. 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.

18. Interpretação das Regras

18.1. Direito de Interpretação do Operador do Torneio

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

* * *

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

Ringging 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