

VALORANT™

# FIRST STRIKE

## BRAZIL

**REGULAMENTO OFICIAL  
VALORANT FIRST STRIKE  
Brasil**

# SUMÁRIO

<b>Introdução e Propósito</b>	<b>7</b>
<b>1. Elegibilidade de Jogadores</b>	<b>7</b>
1.1 Idade do Jogador	7
1.2 Proibida a participação de funcionários da Riot	7
1.3 Residência	7
1.3.1 Requisito de formação regional	7
1.3.2 Região de origem da equipe	7
1.3.3 Definição de residentes	8
1.3.4 Jogadores não residentes	8
1.3.5 Alteração de região ou residência	8
1.3.6 Conformidade com os requisitos de residência	8
1.4 Participação	8
1.4.1 Equipes participantes	8
1.4.2 Validação das informações	9
1.4.3 Informação dos participantes	9
1.4.4 Formulário de participação	9
<b>2. Dinâmica do campeonato</b>	<b>9</b>
2.1 First Strike Brasil	9
2.1.1 Resumo	9
2.1.2 Formato	9
2.1.3 Cronograma	10
2.1.4 Premiação	10
<b>3. Regras Gerais</b>	<b>10</b>
3.1 Requisitos de Formação	10
3.2 Jogadores	10
3.3 Técnico	11
3.4 Processo de Escolha	11

3.5 Substituições entre Partidas	11
3.6 Substituições Emergenciais	11
3.7 Comunicação Entre os Membros da Equipe	11
3.8 Propriedade	11
3.8.1 Responsabilidade das Organizações	11
3.8.2 Dono da vaga	11
3.8.3 Transferência de propriedade	12
3.8.4 Notificação de eventos extraordinários	12
3.9 Nome Oficial e Logotipo das Equipes	12
3.9.1 Restrição de Nome e logotipo das equipes	12
3.9.2 Naming Rights	12
3.9.2.1 Em Equipes	12
3.9.2.2 Em Jogadores	12
3.9.3 Uso de marca registrada	12
3.9.4 Não autorização de Nome, Logotipo ou Marca	13
3.10 Múltiplas Equipes	13
3.11 Patrocinadores	13
3.12 Direito de imagem	13
3.13 Conteúdos da Liga	13
<b>4. Processo de Partida</b>	<b>13</b>
4.1 Alterações na Programação	13
4.1.1 Situações Extraordinárias	13
4.2 Horário das Partidas	14
4.2.1 Intervalos	14
4.3 Papel dos Juízes	14
4.3.1 Responsabilidade	14
4.3.2 Comportamento do Juiz	14
4.3.3 Finalidade do Julgamento	14
4.4 Atualização Competitiva	14
4.4.1 Atualização do servidor	14

4.4.2	Novos agentes	14
4.4.3	Novos mapas	15
4.4.4	Restrições adicionais	15
4.5	Configuração Pré-Partida	15
4.5.1	Contas no Client	15
4.5.2	Tempo de Configuração	15
4.5.3	Falha Técnica de Equipamentos	15
4.5.4	Suporte Técnico durante etapas presenciais	15
4.5.5	Pontualidade para iniciar a Partida	15
4.5.6	Aviso de testes Pré-Partida	15
4.5.7	Jogo pronto para Início	15
4.5.8	Criação da Partida	16
4.6	Preparação da Partida	16
4.6.1	Configuração de Partida Personalizada	16
4.6.2	Servidor	16
4.6.3	Vetos e Mapas	16
4.6.3.1	Mapas disponíveis	16
4.6.3.2	Vetos em Partidas MD3	16
4.6.3.3	Vetos em Partidas MD5	16
4.6.4	Selecionando Agente	17
4.6.5	Início da Partida	17
4.6.6	Controlando Início da Partida	17
4.6.7	Problemas no Carregamento do Client	17
4.7	Pausas e Falhas no Jogo	17
4.7.1	Pausa Tática	17
4.7.1.1	Retornando ao jogo após pausa tática	17
4.7.1.2	Comunicação durante pausa tática	17
4.7.2	Pausa Técnica	17
4.7.2.1	Retornando ao jogo após pausa técnica	18
4.7.2.1	Comunicação durante pausa técnica	18

4.7.3 Falhas no Jogo	18
4.7.4 Remake de partida	18
<b>5. Equipamento dos jogadores</b>	<b>18</b>
5.1 Equipamentos para First Strike Brasil	18
5.2 Equipamentos dos jogadores ou Equipamentos do Time	19
5.3 Troca de Equipamento	19
5.4 Uniformes	19
5.4.1 Equipe Ativa	19
5.4.1.1 Jogadores	19
5.4.1.2 Técnicos	20
5.5 Uso de Programas de Computador	20
5.5.1 Chat de Voz	20
5.5.2 Mídias sociais e Comunicação	20
5.5.3 Uso de equipamentos não essenciais	20
5.6 Controle de Áudio	20
5.7 Adulteração de Equipamentos	21
<b>6. Área de Competição</b>	<b>21</b>
6.1 Acesso ao evento em Geral	21
6.1.2 Regras de Bastidores	21
6.2 Área de Partida	21
6.2.1 Técnicos	21
6.2.2 Dispositivos que Permitam Comunicação	21
6.2.3 Restrições de Comida e Bebida	21
6.3 Área de Concentração/ Aquecimento	22
<b>7. Conduta dos Jogadores</b>	<b>22</b>
7.1 Integridade competitiva	22
7.2 Conduta Competitiva	22
7.2.1 Atitudes desonestas	22
7.2.1.1 Conspiração	22
7.2.1.2 Hacking	22

7.2.1.3 Exploração	22
7.2.1.4 Compartilhamento de Conta	23
7.2.1.5 Programas de trapaça	23
7.2.1.6 Desconexão intencional	23
7.2.1.7 Critério do campeonato	23
7.2.2 Ofensas e Discurso de Ódio	23
7.2.3 Comportamento Disruptivo/Insultos	23
7.2.4 Comportamento Abusivo	23
7.2.5 Interferência na transmissão	23
7.2.6 Comunicações não autorizadas	23
7.2.7 Vestuário	24
7.2.8 Identidade	24
7.3 Comportamento não profissional	24
7.3.1 Responsabilidade sob Código	24
7.3.2 Assédio	24
7.3.3 Assédio Sexual	25
7.3.4 Discriminação e Difamação	25
7.3.5 Declarações relativas ao campeonato, Riot Games ou VALORANT	25
7.3.7 Investigação de comportamento dos jogadores	25
7.3.8 Atividade Criminosa	25
7.3.9 Torpeza moral	25
7.3.10 Confidencialidade	25
7.3.11 Suborno	25
7.3.12 Presentes	26
7.3.13 Recusa de cumprimento	26
7.3.14 Arranjar Partidas	26
7.4 Associação com Apostas	26
7.5 Sujeições a Penalidades	26
7.6 Penalidades	26
<b>8. Espírito das Regras</b>	<b>27</b>

8.1 Decisões Finais	27
8.2 Alteração de Regras	27
8.3 Interesses do campeonato	27
8.4 Termo de concordância	27
<b>APÊNDICE A</b>	<b>27</b>
<b>APÊNDICE B</b>	<b>29</b>

# Introdução e Propósito

Estas são as regras oficiais (“**Regras**”) do primeiro campeonato oficial de VALORANT no Brasil, o First Strike Brasil. 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 do First Strike Brasil 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:

- First Strike Brasil

O First Strike teve duas etapas anteriores, as Qualificatórias Abertas e a Qualificatória Final que aconteceu nos meses de outubro e novembro.

O VALORANT First Strike Brasil contará com a participação das oito equipes que garantiram vaga através do processo de qualificação das etapas anteriores.

## 1. Elegibilidade de Jogadores

Para ser elegível a competir no VALORANT First Strike Brasil, cada jogador deve atender às condições abaixo:

### 1.1 Idade do Jogador

O jogador deve ter no mínimo 16 anos completos até a data em que participou e a equipe garantiu a vaga.

### 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 do First Strike Brasil.

### **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 First Strike Brasil, 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 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.

## **1.4 Participação**

### **1.4.1 Equipes participantes**

As equipes participantes foram definidas através do processo de qualificação do VALORANT First Strike Qualifiers. Elas participaram das duas etapas anteriores para que pudessem garantir a vaga para participar do VALORANT First Strike Brasil.

Oito equipes garantiram vaga através do VALORANT First Strike Qualifiers, portanto participarão da próxima etapa da competição, são elas:

- B4 eSports;
- GameLanders;
- Havan Liberty;
- Imperial Esports;
- INGAMING Esports;
- Nimo oNe;
- paiN Gaming;
- Vorax Fusion;

### **1.4.2 Validação das informações**

Em qualquer momento da competição, os Oficiais do First Strike Brasil poderão solicitar documentos dos jogadores para comprovação da elegibilidade.

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

### **1.4.3 Informação dos participantes**

As equipes participantes concordam em ceder as informações solicitadas pelos Oficiais do First Strike Brasil, e também comprometem-se a fornecer informações adicionais que sejam solicitadas, conforme descrito no item acima (1.4.2).

### **1.4.4 Formulário de participação**

As equipes classificadas e seus jogadores deverão assinar um documento de participação que será fornecido pela Riot, este documento será obrigatório e sem a assinatura dele não será permitido que as equipes e/ou os atletas participem do VALORANT First Strike Brasil.

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

## **2. Dinâmica do campeonato**

### **2.1 First Strike Brasil**

#### **2.1.1 Resumo**

Esta etapa contará com a participação das oito equipes que garantiram vaga através do processo de qualificação do First Strike Qualifiers.

#### **2.1.2 Formato**

O First Strike Brasil será realizado no modo Eliminação Simples (mata-mata), todas as partidas serão realizadas em melhor-de-três, exceto a Final que será realizada em melhor-de-cinco.

Os seeds das equipes foram definidos de acordo com a respectiva posição no ranking do Liguipedia (<https://liquipedia.net/valorant/Portal:Rating>). As informações foram extraídas do ranking às 13h00 do dia 24 de novembro de 2020. Veja abaixo como ficaram os seeds:

**Seed 1** - GameLanders

**Seed 2** - Vorax Fusion

**Seed 3** - paiN Gaming

**Seed 4** - Nimo oNe

**Seed 5** - B4 eSports

**Seed 6** - Imperial Esports

**Seed 7** - Havan Liberty

**Seed 8** - INGAMING Esports

### **2.1.3 Cronograma**

O First Strike Brasil acontecerá de 03 a 06 de dezembro, com início sempre às 17h, horário oficial de Brasília.

#### Quinta-feira - 03/12

A1 - 17h: Seed 1 vs Seed 8

A2 - A seguir: Seed 4 vs Seed 5

#### Sexta-Feira - 04/12

A3 - 17h: Seed 2 vs Seed 7

A4 - A seguir: Seed 3 vs Seed 6

#### Sábado - 05/12

A5 - 17h: Vencedor A1 vs Vencedor A2

A6 - A seguir: Vencedor A3 vs Vencedor A4

#### Domingo - 06/12

A7 - 17h: Vencedor A5 vs Vencedor A6

### **2.1.4 Premiação**

As equipes participantes terão a oportunidade de ganhar prêmios com base em seu desempenho, conforme descrito abaixo:

1º Colocado:	R\$ 70.000 (setenta mil reais)
2º Colocado:	R\$ 40.000 (quarenta mil reais)
3º Colocado:	R\$ 24.000 (vinte e quatro mil reais)
4º Colocado:	R\$ 24.000 (vinte e quatro mil reais)
5º Colocado:	R\$ 10.500 (dez mil e quinhentos reais)
6º Colocado:	R\$ 10.500 (dez mil e quinhentos reais)
7º Colocado:	R\$ 10.500 (dez mil e quinhentos reais)
8º Colocado:	R\$ 10.500 (dez mil e quinhentos reais)

## **3. Regras Gerais**

### **3.1 Requisitos de Formação**

As equipes participantes do First Strike Brasil deverão ter um total de cinco a seis jogadores em sua formação.

As equipes participantes do First Strike deverá ter no mínimo um técnico.

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

### **3.2 Jogadores**

Os 5 jogadores que garantiram vaga para o First Strike Brasil deverão ser mantidos pelas equipes.

Cada equipe poderá inscrever um jogador adicional como reserva. Jogadores reservas não poderão ter atuado por outra equipe durante a Qualificatória Final do First Strike.

### **3.3 Técnico**

Cada equipe participante do First Strike deverá inscrever obrigatoriamente um técnico. Os técnicos não podem ser jogadores Titulares ou Reservas. O técnico deverá estar presente no local para todas as partidas em que a equipe participar.

### **3.4 Processo de Escolha**

As equipes deverão oficializar a escalação, por email, para os Oficiais do First Strike Brasil com ao menos 24 horas de antecedência para o horário marcado para o início da transmissão do dia.

### **3.5 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 First Strike Brasil em até cinco minutos após o término da partida anterior.

### **3.6 Substituições Emergenciais**

Em casos especiais, substituições emergenciais podem ser autorizadas pelos Oficiais do First Strike. Se caracteriza como substituição emergencial, aquela que for realizada entre o encerramento do prazo de envio das escalações (conforme disposto no Item 3.4) e o início da rodada. A definição de cada caso ficará a critério exclusivo dos Oficiais do First Strike Brasil.

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

### **3.7 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 4.7.2)

Os técnicos terão comunicação livre apenas no pré-jogo, durante a seleção de agentes e durante pausas táticas (conforme disposto no item 4.7.1).

### **3.8 Propriedade**

#### **3.8.1 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.

#### **3.8.2 Dono da vaga**

As organizações participantes do First Strike Brasil 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.

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 First Strike Brasil.

### **3.8.3 Transferência de propriedade**

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

### **3.8.4 Notificação de eventos extraordinários**

O Dono da Vaga deverá notificar a Riot e os Oficiais do First Strike Brasil 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

## **3.9 Nome Oficial e Logotipo das Equipes**

### **3.9.1 Restrição de Nome e logotipo das equipes**

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

### **3.9.2 Naming Rights**

#### **3.9.2.1 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.

#### **3.9.2.2 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].

### **3.9.3 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.

#### **3.9.4 Não autorização de Nome, Logotipo ou Marca**

Os Oficiais do First Strike 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.

#### **3.10 Múltiplas Equipes**

Cada organização poderá ter apenas uma equipe representando a marca no VALORANT First Strike Brasil. 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.

#### **3.11 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).

#### **3.12 Direito de imagem**

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

#### **3.13 Conteúdos da Liga**

As equipes e seus jogadores concordam em participar de entrevistas, coletivas de imprensa, sessões de fotos e/ou vídeos e outros eventos de mídia que a Riot organizar para a promoção de uma Competição Oficial, Esportes Profissionais VALORANT e/ou VALORANT, desde que esses Conteúdos da Liga não interfiram indevidamente na preparação e/ou participação de um jogador no torneio. Os Oficiais do First Strike Brasil têm o direito de desqualificar qualquer jogador ou Equipe que deixar de comparecer e participar totalmente em qualquer conteúdo programado.

## **4. Processo de Partida**

### **4.1 Alterações na Programação**

A organização do First Strike 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 First Strike Brasil informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível.

#### **4.1.1 Situações Extraordinárias**

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

## **4.2 Horário das Partidas**

Todas as equipes deverão estar no local das partidas com ao menos 2h de antecedência ao horário previsto para a mesma. 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.

### **4.2.1 Intervalos**

Um tempo total para o intervalo entre partidas será determinado pelos Oficiais do First Strike Brasil. 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.

## **4.3 Papel dos Juízes**

### **4.3.1 Responsabilidade**

Juízes são os Oficiais do First Strike Brasil 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:

- **4.3.1.1** Checar a formação das equipes antes das partidas;
- **4.3.1.2** Checar e monitorar os periféricos dos jogadores na área da partida, durante etapas presenciais;
- **4.3.1.3** Comunicar/autorizar o início da partida;
- **4.3.1.4** Solicitar pausas e retomadas do jogo;
- **4.3.1.5** Aplicar punições em resposta a violações de regras durante partidas;
- **4.3.1.6** Confirmar o final da partida e o resultado.

### **4.3.2 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.

### **4.3.3 Finalidade do Julgamento**

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

## **4.4 Atualização Competitiva**

### **4.4.1 Atualização do servidor**

As partidas ocorrerão no servidor de torneio, na atualização (patch) 1.12.

### **4.4.2 Novos agentes**

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

servidor convencional.

#### **4.4.3 Novos mapas**

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

#### **4.4.4 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 First Strike Brasil.

### **4.5 Configuração Pré-Partida**

#### **4.5.1 Contas no Client**

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 First Strike Brasil e não poderão ser alterados durante o torneio.

#### **4.5.2 Tempo de Configuração**

Jogadores deverão estar presentes ao menos 2 horas antes da partida para garantir suas plenas condições de jogo. A Configuração é composta por:

- **4.5.1.1** Garantir a qualidade do equipamento.
- **4.5.1.2** Conectar e calibrar os periféricos.
- **4.5.1.3** Garantir o funcionamento adequado do sistema de comunicação de voz.
- **4.5.1.4** Organizar Skins.
- **4.5.1.5** Ajustar configurações dentro do jogo.
- **4.5.1.6** Tempo de aquecimento limitado durante o jogo.

#### **4.5.3 Falha Técnica de Equipamentos**

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

#### **4.5.4 Suporte Técnico durante etapas presenciais**

Oficiais do First Strike Brasil estarão disponíveis para ajudar com o processo de configuração e na resolução de problemas encontrados durante o período de instalação pré-jogo.

#### **4.5.5 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 First Strike Brasil. Penalidades por atrasos podem ser aplicadas a critério dos Oficiais do First Strike Brasil.

#### **4.5.6 Aviso de testes Pré-Partida**

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

#### **4.5.7 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.

#### **4.5.8 Criação da Partida**

Os Oficiais do First Strike Brasil decidirão como a partida deverá ser criada e instruirão os jogadores a entrar na partida.

### **4.6 Preparação da Partida**

#### **4.6.1 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;

#### **4.6.2 Servidor**

O servidor utilizado será o servidor brasileiro.

#### **4.6.3 Vetos e Mapas**

##### **4.6.3.1 Mapas disponíveis**

O First Strike Brasil terá ao todo 5 mapas disponíveis, são eles:

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

##### **4.6.3.2 Vetos em Partidas MD3**

Iremos fazer um sorteio inicial para definir quem será o Time A e quem será o Time B, após essa definição os mapas serão definidos conforme abaixo:

- Time A veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- Time A escolhe o primeiro mapa;
- Time B escolhe o lado inicial do primeiro mapa;
- Time B escolhe o segundo mapa;
- Time A escolhe lado inicial do segundo mapa;
- O mapa que sobrar será o do terceiro jogo;
- Sorteio entre o Time A e o Time B para decidir quem escolhe o lado inicial do terceiro mapa;

##### **4.6.3.3 Vetos em Partidas MD5**

Iremos fazer um sorteio inicial para definir quem será o Time A e quem será o Time B, após essa definição os mapas serão definidos conforme abaixo:

- Time A escolhe o primeiro mapa;
- Time B escolhe o lado inicial do primeiro mapa;
- Time B escolhe o segundo mapa;
- Time A escolhe lado inicial do segundo mapa;

- Time A escolhe o terceiro mapa;
- Time B escolhe o lado inicial do terceiro mapa;
- Time B escolhe o quarto mapa;
- Time A escolhe lado inicial do quarto mapa;
- Sorteio entre o Time A e o Time B para decidir quem escolhe o lado inicial do quinto mapa;

#### **4.6.4 Selecionando Agente**

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

#### **4.6.5 Início da Partida**

Um jogo será iniciado imediatamente após o processo de escolha dos agentes, salvo decisão contrária de um dos Oficiais do First Strike Brasil. 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.

#### **4.6.6 Controlando Início da Partida**

No evento de um erro durante o início de uma partida, um Oficial do First Strike pode iniciar uma partida de maneira controlada usando. Todos os jogadores selecionarão os mesmo agentes de acordo com o processo de escolha anterior.

#### **4.6.7 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.

### **4.7 Pausas e Falhas no Jogo**

#### **4.7.1 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 deverá ser acionada somente no freezetime (tempo de compra antes do início de um round) e nunca usada durante o andamento de um round. A equipe que pausar a partida deverá informar o motivo ao adversário imediatamente.

##### **4.7.1.1 Retornando ao jogo após pausa tática**

Quando o tempo da pausa for atingido um Oficial do First Strike comunicará e solicitará que a partida seja reiniciada.

##### **4.7.1.2 Comunicação durante pausa tática**

Durante uma pausa tática ambas as equipes estão livres para se comunicarem até que o limite de tempo seja atingido.

#### **4.7.2 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 do First Strike Brasil imediatamente após a ação. Razões que justificam um pedido de pausa incluem:

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

#### **4.7.2.1 Retornando ao jogo após pausa técnica**

Jogadores não têm permissão para recomeçar o jogo após uma pausa técnica. A partida só poderá ser reiniciada após um Oficial do First Strike se certificar de que todos os jogadores estão prontos para reiniciar a partida, então o mesmo autorizará a volta do jogo.

#### **4.7.2.1 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 First Strike Brasil.

Caso uma pausa dure muito tempo, Oficiais do First Strike Brasil 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.

#### **4.7.3 Falhas no Jogo**

Em caso de falhas que comprometam a integridade competitiva da partida, podemos utilizar a ferramenta de ChronoBreak para voltarmos ao momento anterior ao problema. A decisão da utilização do ChronoBreak é única e exclusiva dos Oficiais do First Strike Brasil.

#### **4.7.4 Remake de partida**

Um remake só poderá ser autorizado pelos Oficiais do First Strike, nas seguintes situações:

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

A decisão de realizar o remake é única e exclusiva dos Oficiais do First Strike Brasil.

## **5. Equipamento dos jogadores**

### **5.1 Equipamentos para First Strike Brasil**

Durante o First Strike Brasil a organização do torneio fornecerá:

- **5.1.1 PC e Monitor**
- **5.1.2 Headsets e/ou Microfones**
- **5.1.3 Mesa e Cadeira**

Quando solicitado, a organização do torneio fornecerá aos jogadores os equipamentos listados abaixo para o uso durante as partidas das etapas presenciais:

- **5.1.4 Teclado para PC**

- **5.1.5 Mouse para PC**
- **5.1.6 Mousepads**
- **5.1.7 Fones Intra-Auricular**

Todos os equipamentos fornecidos durante o First Strike Brasil serão selecionados e determinados a critério exclusivo da organização.

## **5.2 Equipamentos dos jogadores ou Equipamentos do Time**

É permitido aos jogadores usar equipamentos das categorias abaixo, próprios ou fornecidos por sua equipe, durante as etapas presenciais.

- **5.2.1 Teclado para PC**
- **5.2.2 Mouse para PC**
- **5.2.3 Mousepads**
- **5.2.4 Fones Intra-Auricular**

Na área onde acontecem as partidas, jogadores não podem levar ou usar nenhum headset e/ou microfone diferentes dos fornecidos pela organização.

Todos os equipamentos próprios dos jogadores ou das equipes devem ser submetidos à aprovação prévia da organização. Equipamentos não aprovados pela organização ou equipamentos que possam gerar uma vantagem injusta a uma equipe/jogador não serão permitidos, e os jogadores receberão equipamentos da organização para a utilização durante a partida em seu lugar.

A seu critério, Os Oficiais do First Strike Brasil podem proibir o uso de qualquer peça de equipamento individual por razões relacionadas à segurança do torneio, eficiência operacional ou eficácia.

Nenhum hardware ou equipamento de jogador ou de equipe pode ser levado à área da partida se ele contiver ou exibir o nome, semelhança ou logo de uma empresa ou marca que seja uma concorrente da Riot Games ou VALORANT.

## **5.3 Troca de Equipamento**

Se houver suspeita de problemas técnicos ou em equipamentos pelos Oficiais do First Strike Brasil durante qualquer momento, um jogador ou um Oficial do First Strike Brasil podem solicitar uma revisão técnica da situação. Um técnico irá diagnosticar e solucionar problemas, quando necessário. Um técnico do First Strike Brasil poderá solicitar a troca de qualquer equipamento, a seu critério. Decisões relativas à troca de equipamentos são de critério exclusivo da organização.

## **5.4 Uniformes**

### **5.4.1 Equipe Ativa**

#### **5.4.1.1 Jogadores**

Os jogadores participantes do First Strike Brasil devem vestir uniforme oficial da equipe durante todas as partidas, pré-partidas, entrevistas, pós-partidas e outras produções de conteúdo presenciais. O uniforme oficial completo é composto por camisa, calça e blusa/jaqueta, todas as

peças idênticas para todos os jogadores, apenas com variação de nomes (opcional).

**5.4.1.1.1** Jogadores deverão usar calçado fechado durante todas as atividades, incluindo dias de testes e produções de conteúdo;

**5.4.1.1.2** Caso o jogador precise usar uma peça que não faz parte do uniforme oficial, esta deverá estar por baixo de uma peça oficial do uniforme. Em nenhum momento será permitido que um jogador utilize uma peça não-oficial sobre uma oficial.

**5.4.1.1.3** Todos os itens citados acima estão sujeitos a aprovação prévia dos Oficiais do First Strike Brasil.

#### **5.4.1.2 Técnicos**

O técnico da equipe não deverá usar peças idênticas às dos jogadores. O técnico deverá usar traje social (camisa, terno, gravata, sapato), ou esporte fino (camisa/camisa polo, blazer, calça social/jeans escuro, sapato/tênis). Nenhuma peça do técnico deve conter o logotipo da equipe, ou outras marcas.

### **5.5 Uso de Programas de Computador**

Jogadores estão proibidos de usar qualquer programa nos computadores que possam prover qualquer tipo de assistência durante uma partida. A identificação desses softwares pode resultar na desclassificação da equipe. Durante etapas presenciais, jogadores deverão usar os programas fornecidos pela organização da etapa. Caso seja necessário um software específico, o mesmo deve ser solicitado com até 48h de antecedência à competição.

#### **5.5.1 Chat de Voz**

O Chat de voz será fornecido através de um sistema próprio da organização. O uso de programas terceiros para o chat de voz (Ex: Skype) não é permitido. Os Oficiais do First Strike Brasil podem monitorar o chat de voz a seu critério.

#### **5.5.2 Mídias sociais e Comunicação**

Está proibido o uso dos computadores do First Strike Brasil para visualizar ou postar em qualquer site de mídia social. Isso inclui, mas não se limita a, Facebook, Twitter, Youtube, Reddit, fóruns ou e-mail.

#### **5.5.3 Uso de equipamentos não essenciais**

É proibido conectar equipamentos não essenciais, como celulares, flash drivers ou mp3 players aos computadores do First Strike Brasil, por qualquer motivo.

### **5.6 Controle de Áudio**

Será solicitado aos jogadores que mantenham o nível do volume acima da configuração mínima. Os Oficiais do First Strike podem solicitar aos jogadores que ajustem seus volumes a seu critério caso determinado que o volume esteja muito baixo.

Headphones e Fones Intra-Auricular devem ser colocados diretamente no ouvido dos jogadores, e devem assim permanecer durante toda a duração do jogo. Jogadores não podem obstruir o posicionamento dos equipamentos por qualquer método ou usar qualquer item, incluindo chapéus, lenços ou qualquer outro artigo de vestimenta entre os equipamentos e os ouvidos dos jogadores.

## **5.7 Adulteração de Equipamentos**

Jogadores não podem tocar ou manusear equipamentos de um companheiro de equipe após iniciada a partida. Jogadores que necessitarem de assistência com seus equipamentos devem solicitar ajuda aos Oficiais do First Strike Brasil.

# **6. Área de Competição**

## **6.1 Acesso ao evento em Geral**

O acesso a áreas restritas de eventos presenciais é restrito a jogadores e técnico. O acesso à área dos jogadores estará limitado de acordo com as informações enviadas pelos Oficiais do First Strike Brasil às organizações.

### **6.1.2 Regras de Bastidores**

Os bastidores do estúdio e dos eventos podem ter regras específicas quanto ao número de pessoas permitidas como convidados e/ou parte da comissão de cada equipe. Certas áreas também podem ter limitações sobre consumo de alimentos e bebidas. Essas regras serão comunicadas previamente, de acordo com o local e circunstância. O descumprimento de qualquer dessas regras pode acarretar em punições para as equipes envolvidas.

## **6.2 Área de Partida**

A “Área de Partida” é composta de toda área ao redor dos computadores usados para a competição durante as partidas. Durante uma partida, a presença de membros da equipe na Área é restrita somente aos titulares das equipes que estão jogando.

### **6.2.1 Técnicos**

O técnico deve estar na área da partida durante toda a partida (pré-partida, escolha de agentes e jogo).

### **6.2.2 Dispositivos que Permitam Comunicação**

Dispositivos que permitam comunicação, incluindo (mas não se limitando a) telefones celulares e tablets, devem permanecer desligados durante toda a partida, incluindo escolha de agentes, pausas, remakes, etc. Os Oficiais do First Strike Brasil, a seu critério, podem impedir a entrada desses equipamentos na área de jogo, ou coletá-los e retorná-los aos jogadores/técnicos após a partida. Este processo pode incluir o uso de detectores de metal ou outros métodos de checagem, conforme os juizes ou Oficiais do First Strike Brasil julgarem necessário em cada caso.

### **6.2.3 Restrições de Comida e Bebida**

Nenhum tipo de comida é permitida na área de partida. Na área de partida só serão permitidas bebidas não alcoólicas, em embalagens com proteção contra vazamentos, como as garrafas tipo “squeeze”. Essas embalagens não devem ter marcas, sujeito à aprovação dos oficiais da competição.

## 6.3 Área de Concentração/ Aquecimento

Durante etapas presenciais, jogadores terão uma área de concentração onde eles poderão se reunir antes do início de suas respectivas partidas. Essa área é reservada apenas para jogadores, e qualquer acesso de terceiro será sujeito à aprovação prévia dos Oficiais do First Strike Brasil.

# 7. Conduta dos Jogadores

## 7.1 Integridade competitiva

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

## 7.2 Conduta Competitiva

### 7.2.1 Atitudes desonestas

As ações a seguir serão consideradas atitudes desonestas e poderão sofrer penalidades a critério dos Oficiais do First Strike Brasil.

#### 7.2.1.1 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:

- **7.2.1.1.1** 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.
- **7.2.1.1.2** Pré-acordo para divisão de premiação e/ou qualquer outra forma de compensação.
- **7.2.1.1.3** Enviar ou receber sinais eletrônicos ou de qualquer outra forma para aliados ou terceiros.
- **7.2.1.1.4** Perder propositalmente um jogo por compensação, ou por qualquer outra razão tentar induzir um jogador a fazer o mesmo.

#### 7.2.1.2 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.

#### 7.2.1.3 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 agente, ou qualquer outra função do jogo que não funcione como o esperado determinado pelos Oficiais do First Strike Brasil.

#### **7.2.1.4 Compartilhamento de Conta**

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

#### **7.2.1.5 Programas de trapaça**

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

#### **7.2.1.6 Desconexão intencional**

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

#### **7.2.1.7 Critério do campeonato**

Qualquer outra ação, omissão ou comportamento que, a critério exclusivo dos Oficiais do First Strike Brasil, violar estas regras e/ou padrões de integridade estabelecidos poderão acarretar em penalidades.

#### **7.2.2 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.

#### **7.2.3 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.

#### **7.2.4 Comportamento Abusivo**

Não será tolerado abusar dos Oficiais do First Strike Brasil, 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.

#### **7.2.5 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 dos Oficiais do First Strike Brasil.

#### **7.2.6 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.

### **7.2.7 Vestuário**

Membros das equipes podem usar uniforme com múltiplos logotipos ou imagens promocionais. Os Oficiais do First Strike Brasil mantêm o direito de impor ou banir um objeto de vestuário a qualquer momento, caso seja considerado ofensivo:

- **7.2.7.1** Contendo qualquer informação falsa, infundada ou injustificada de qualquer produto serviço, ou depoimento que os Oficiais do First Strike Brasil, em seu próprio critério, considerem antiético.
- **7.2.7.2** Propaganda de drogas, tabaco, arma de fogo, munição, etc., ou qualquer produto que dependa de prescrição ou autorização especial.
- **7.2.7.3** Contendo qualquer material que constitua ou seja relativo a quaisquer atividades que sejam ilegais, incluindo, mas não se limitando a, sites que promovem apostas.
- **7.2.7.4** 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.
- **7.2.7.5** Publicidade de qualquer conteúdo pornográfico ou site pornográfico.
- **7.2.7.6** 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.
- **7.2.7.7** Desprezar ou difamar qualquer equipe adversária, jogador ou qualquer outra pessoa ou produto.
- **7.2.7.8** 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.

### **7.2.8 Identidade**

Em uma Etapa presencial, um jogador não pode cobrir seu rosto ou tentar ocultar sua identidade dos Oficiais do First Strike Brasil. Os Oficiais do First Strike Brasil devem 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 os Oficiais do First Strike Brasil.

## **7.3 Comportamento não profissional**

### **7.3.1 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.

### **7.3.2 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.

### **7.3.3 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.

### **7.3.4 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.

### **7.3.5 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.

### **7.3.7 Investigação de comportamento dos jogadores**

Caso os Oficiais do First Strike Brasil determinem que um membro do time tenha violado o Código da Comunidade, os termos de uso e serviço do VALORANT, ou qualquer outra regra, os Oficiais do First Strike poderão aplicar punições a seu critério.

### **7.3.8 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.

### **7.3.9 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.

### **7.3.10 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.

### **7.3.11 Suborno**

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

### **7.3.12 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.

### **7.3.13 Recusa de cumprimento**

Nenhum membro de uma equipe pode se recusar ou se negar a executar as instruções dos Oficiais do First Strike Brasil.

### **7.3.14 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.

## **7.4 Associação com Apostas**

Nenhum membro de uma equipe ou dos Oficiais do First Strike Brasil podem participar, tanto de forma direta quanto indireta, em apostas com os resultados de qualquer jogo ou partida do campeonato.

## **7.5 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.

## **7.6 Penalidades**

Após a descoberta de violação por um membro de uma equipe de qualquer uma das regras listadas acima, os Oficiais do First Strike Brasil podem emitir as seguintes penalidades:

- **7.6.1** Advertência Verbal
- **7.6.2** Multa(s) e/ou Cancelamento(s) de Prêmio(s)
- **7.6.3** Perda de jogo(s) ou ponto(s)
- **7.6.4** Suspensões
- **7.6.5** Desclassificações
- **7.6.6** 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 dos Oficiais do First Strike Brasil, um jogador pode ser suspenso por uma primeira infração se a ação do jogador for o 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.

## **8. Espírito das Regras**

### **8.1 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.

### **8.2 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.

### **8.3 Interesses do campeonato**

Os Oficiais do First Strike Brasil podem, 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. Os Oficiais do First Strike Brasil podem usar qualquer forma de ação punitiva disponível contra qualquer entidade ou indivíduo que não tenha uma conduta condizente com os melhores interesses do campeonato.

### **8.4 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