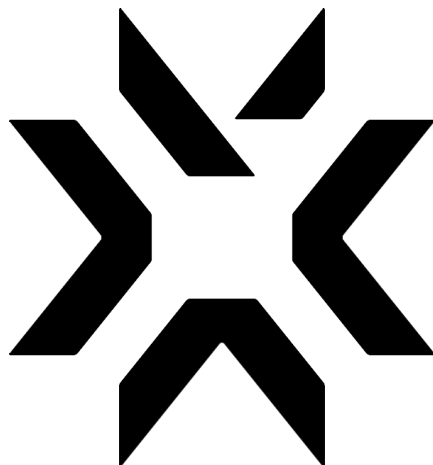




VALORANT Game Changers Series Brazil

Regulamento Oficial

(Versão 23.2)



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO E PROPÓSITO	6
1. Estrutura Competitiva	6
1.1. Definição de Termos	6
1.1.1. Round	6
1.1.2. Mapa	7
1.1.3. Partida	7
2. Formato	7
2.1. Cronograma da Primeira Etapa do Game Changers Series	8
2.2. Cronograma da Segunda Etapa do Game Changers Series	8
2.3. Mudanças de Cronograma	8
2.4. Mapas Disponíveis	8
2.5. Seleção de Mapas para Partidas Melhor de Três	8
2.6. Seleção de Mapas para a Final da Chave Inferior	9
2.7. Seleção de Mapas para a Grande Final	10
2.8. Premiação	10
2.8.1. Premiação do Game Changers Series - Primeira Etapa	10
2.8.2. Premiação do Game Changers Series - Segunda Etapa	11
2.9. Pontos de Circuito	11
2.10. Pontos de Circuito	11
2.10.1. Critérios de Desempate dos Pontos de Circuito	12
2.11. Propriedade dos Pontos de Circuito	12
3. Elegibilidade de Participação	12
3.1. Elegibilidade de Equipes	12
3.2. Elegibilidade de Atletas	13
3.3. Políticas Restritivas de Formação Inter-regional	14
4. Viagens e Despesas	14
4.1. Eventos LAN	14
4.2. Documentação de Viagem	15
5. Direito de Uso da Vaga	15
5.1. Responsabilidade das Organizações e Equipes Independentes	15
5.2. Uso da Vaga	15
5.3. Transferência do Direito de Uso da Vaga	16
5.4. Múltiplas Equipes	16
5.5. Patrocinadores	16



5.6. Naming Rights	16
5.7. Direito de Imagem	17
6. Espírito das Regras	17
6.1. Notificação de eventos extraordinários	17
6.2. Decisões Finais	17
6.3. Alteração de Regras	17
6.4. Interesses do campeonato	17
6.5. Termo de concordância	17
6.6. Interpretação das Regras	18
7. Formação	18
7.1. Jogadoras Inscritas	18
7.2. Formação Titular	18
7.3. Substituições Emergenciais	19
7.3.1. Treinadores em Substituição Emergencial	19
7.3.2. Substituição Emergencial de Treinadores	19
7.4. Substituições e/ou Inscrições Extraordinárias	19
7.5. Treinador Principal	19
8. Periféricos e Equipamentos	20
8.1. Periféricos do Jogador ou Equipe	20
8.2. Aprovação para Uso dos Periféricos dos jogadores ou Organizações	20
8.3. Equipamentos Disponibilizados	21
8.4. Troca de Equipamento Disponibilizado	21
8.5. Canal de Voz	21
8.6. Redes Sociais e Comunicação	22
9. Local e Área da Competição	22
9.1. Locais de Acesso	22
9.2. Chegada ao Local	22
9.3. Inspeção de Saúde	22
9.4. Área da Partida	23
9.4.1. Membros de Organizações	23
9.4.2. Acesso do Treinador	23
9.4.3. Dispositivos Wireless	23
9.4.4. Restrições de Comidas e Bebidas	24
9.5. Procedimentos de Pré-Partida	24
9.5.1. Conta dos jogadores	24



9.5.2. Configurações de Jogo	24
9.5.3. Tempo de Preparação	24
9.5.4. Falha Técnica de Equipamento	25
9.5.5. Garantias do Início da Partida	25
9.5.6. Jogadores Prontos	25
9.5.7. Sala da Partida	25
9.5.8. Obrigações de Pré-Partida	25
9.5.9. Conteúdos da Liga	25
9.6. Preparação da Partida	26
9.6.1. Configuração da Sala	26
9.6.2. Seleção do Servidor	26
9.6.3. Início do Processo de Seleção de Mapas	26
9.6.4. Substituições entre Mapas	26
10. Pós-Partida	26
10.1. Procedimentos de Pós-Partida	26
10.1.1. Resultado	26
10.1.2. Anotações de Problemas Técnicos	27
10.1.3. Entre Mapas	27
10.1.4. Entre Partidas	27
10.1.5. Obrigações Pós-Partida	27
10.1.6. Obrigações de Mídia	27
11. Competitivo	28
11.1. Uso de Programas	28
11.2. Periféricos Não Essenciais	28
11.3. Macros	28
11.4. Programas Nativos	28
11.5. Restrições de Áudio	29
11.6. Adulteração de Equipamentos	29
11.7. Dispositivos Wireless	29
12. Processo da Partida	29
12.1. Papel dos Juizes	29
12.1.1. Árbitro Principal	29
12.1.2. Responsabilidades do Juiz	30
12.2. Patches Competitivos	30
12.3. Novos Agentes	30



12.4. Novos Mapas	30
12.5. Restrições Adicionais	31
12.6. Tempo de Preparação	31
12.7. Início do Processo de Seleção de Mapas	31
12.8. Início do Processo de Seleção de Agentes	32
12.9. Início do Mapa após Seleção de Agentes	32
12.10. Controlando Início da Partida	32
12.11. Problemas no Carregamento do Cliente	32
12.12. Restrições de Jogabilidade	32
13. Resolução de Bugs e Exploits	32
13.1. Tipos de Bugs	32
13.2. Bugs de Impacto Mínimo	33
13.3. Bugs de Impacto Máximo	33
13.4. Bugs Específicos de Agentes	33
13.4.1. Cypher	33
13.4.2. Regras Gerais de Utilitários de Agentes	33
13.4.3. Boost por Modelos de Agentes	34
13.5. Análise de Penalidades	34
13.5.1. Tipos de Bugs	34
13.5.2. Comunicados	35
13.5.3. Impacto	35
13.5.4. Intenção	35
13.6. Tipos de Penalidades	35
13.6.1. Advertência	36
13.6.2. Reinício de Round	36
13.6.3. Perdas de Rounds	36
13.6.4. Derrota por Desistência	37
13.7. Solicitação de Análise	37
13.8. Interpretação sobre Bugs e Exploits	37
14. Pausas e Erros	38
14.1. Pausas Táticas	38
14.2. Pausas Técnicas	38
14.3. Erros	39
15. Conduta	39
15.1. Integridade Competitiva	39



15.2. Padrões de Conduta	39
15.3. Medidas Disciplinares e Penalidades	39
15.4. Integridade	39
15.4.1. Combinação de Resultados	40
15.4.2. Suborno	40
15.4.3. Presentes	40
15.4.4. Trapaça	40
15.4.5. Exploit	40
15.4.6. Aliciamento e Interferência	41
15.4.7. Proibição de Matchmaking Ranking/Rating Boosting	41
15.4.8. Interferência no Estúdio	41
15.4.9. Comunicação Ilegal	42
15.4.10. Recusa de Participação	42
15.4.11. Recusa de Cumprimento	42
15.5. Confidencialidade	42
15.6. Informações Falsas	42
APÊNDICE A	43



INTRODUÇÃO E PROPÓSITO

Riot Games, Inc. (“**Riot**”), detentora do jogo VALORANT, será o Organizador do Torneio (“**Organizador do Torneio**”) responsável por operar o VALORANT Game Changers Series Brazil (“**Game Changers Series**”). Riot delegou para o Organizador do Torneio a responsabilidade de criar este regulamento que será aplicável para todo o Game Changers Series e seus confrontos, Partidas e Torneios (“**Regras**”).

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

****Membros da Equipe devem ler, entender, e concordar com estas Regras antes de participar em qualquer evento do Game Changers Series.**

1. Estrutura Competitiva

Uma Temporada consiste das seguintes duas Etapas, sendo o Game Changers Series a competição de mais alto nível:

- VALORANT Game Changers Brazil: Qualificatórias - Primeira Etapa
- VALORANT Game Changers Series Brazil - Primeira Etapa
- VALORANT Game Changers Brazil: Qualificatórias - Segunda Etapa
- VALORANT Game Changers Series Brazil - Segunda Etapa

No Game Changers Series, as oito (8) Equipes participantes se enfrentam em formato de eliminação dupla.

1.1. Definição de Termos

1.1.1. Round

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

- Detonação da spike;
- Desarme da spike;



- Uma Equipe ser eliminada antes de plantar ou desarmar a spike;
- Tempo do Round acabar;
- Desistência de uma Equipe.

1.1.2. 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 jogada além do limite de 13 rounds até que uma Equipe vença por uma margem de pelo menos dois rounds.

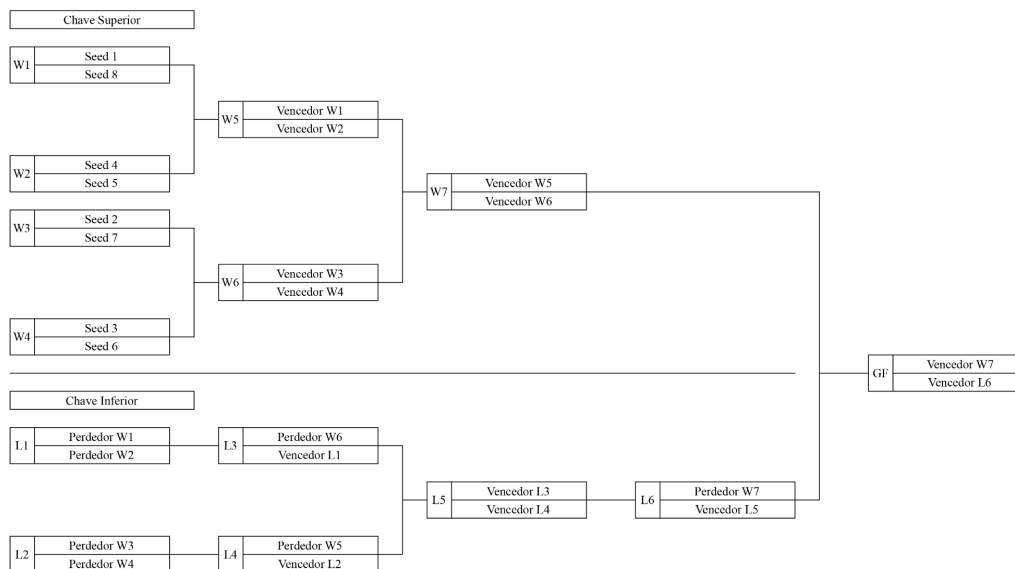
1.1.3. Partida

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

2. Formato

O GC Series é a competição feminina de mais alto nível da região. As oito equipes participantes são provenientes do Circuito Gamers Club - Protocolo: Gêneses, que tiveram sua classificação garantida através de três classificatórias abertas.

As partidas ocorrerão em formato de eliminação dupla, sendo todas Md3 (melhor-de-três), exceto pela Final da Chave Inferior e pela Grande Final que serão Md5 (melhor-de-cinco).





2.1. Cronograma da Primeira Etapa do Game Changers Series

- 21/03 a partir das 17h: W1 (Md3), W2 (Md3)
- 22/03 a partir das 17h: W3 (Md3), W4 (Md3)
- 23/03 a partir das 17h: L1 (Md3), L2 (Md3)
- 24/03 a partir das 17h: W5 (Md3), W6 (Md3)
- 25/03 a partir das 17h: L3 (Md3), L4 (Md3)
- 26/03 a partir das 17h: L5 (Md3), W7 (Md3)
- 27/03 a partir das 17h: L6 (Md5)
- 28/03 a partir das 17h: GF (Md5)

2.2. Cronograma da Segunda Etapa do Game Changers Series

- 24/09 a partir das 17h: W1 (Md3), W2 (Md3)
- 25/09 a partir das 17h: W3 (Md3), W4 (Md3)
- 26/09 a partir das 17h: L1 (Md3), L2 (Md3)
- 27/09 a partir das 17h: W5 (Md3), W6 (Md3)
- 28/09 a partir das 17h: L3 (Md3), L4 (Md3)
- 29/09 a partir das 17h: L5 (Md3), W7 (Md3)
- 30/09 a partir das 17h: L6 (Md5)
- 01/10 a partir das 17h: GF (Md5)

2.3. Mudanças de Cronograma

Os Oficiais de 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.

2.4. Mapas Disponíveis

Os mapas disponíveis serão Haven, Ascent, Bind, Fracture, Pearl, Split e Lotus.

2.5. Seleção de Mapas para Partidas Melhor de Três

A Equipe que tiver o melhor seed pré-determinado tem a vantagem, ou seja, decide se será 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 para o primeiro Mapa;
- Time B escolhe o segundo Mapa;
- Time A escolhe lado inicial para o segundo Mapa;
- Time A veta um Mapa;
- Time B veta um Mapa;
- Time A escolhe o lado para o Mapa restante.

Especificamente para a o Game Changers Series, os seguintes critérios serão considerados para seleção de mapas em partidas Md3.

O seed pré-determinado de uma equipe para a definição de poder de escolha será considerado de acordo com o seguinte critério:

- Ser um confronto da Chave Superior (W1, W2, W3, W4, W5, W6 e W7).

O poder de escolha em um confronto será determinado com base na performance de uma Equipe durante a Fase Eliminatória de acordo com o seguinte critério:

- Caso uma Partida seja entre uma Equipe que já estava na Chave Inferior contra uma Equipe que acabou de cair da Chave Superior, a Equipe que acabou de cair terá o poder de escolha de ser Time A ou Time B (L3 e L4).

O poder de escolha em um confronto será determinado aleatoriamente de acordo com o seguinte critério:

- Confronto da Semifinal da Chave Inferior (L5).

2.6. Seleção de Mapas para a Final da Chave Inferior

A Equipe que cair da Chave Superior para a final da Chave Inferior (L6) tem a vantagem, decidindo se será Time A ou Time B. O Time A inicia o processo de seleção vetando o primeiro Mapa de acordo com os seguintes procedimentos:

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



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

2.7. Seleção de Mapas para a Grande Final

Para a Grande Final do Game Changers Series, a equipe vencedora da final da Chave Superior deverá **banir dois mapas** e escolher se será o Time A ou Time B. O Time A inicia o processo de seleção de acordo com os seguintes procedimentos:

- Equipe proveniente da chave superior bane dois mapas;
- Time A escolhe o primeiro Mapa;
- Time B escolhe o lado inicial do primeiro Mapa;
- Time B escolhe o segundo Mapa;
- Time A escolhe o 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 o lado inicial no quarto Mapa.
- Time B escolhe o lado no Mapa restante.

2.8. Premiação

2.8.1. Premiação do Game Changers Series - Primeira Etapa

1º	R\$35.000,00
2º	R\$24.000,00
3º	R\$12.000,00
4º	R\$9.000,00
5º	R\$6.000,00
6º	R\$6.000,00



7º	R\$4.000,00
8º	R\$4.000,00

2.8.2. Premiação do Game Changers Series - Segunda Etapa

1º	R\$35.000,00
2º	R\$24.000,00
3º	R\$12.000,00
4º	R\$9.000,00
5º	R\$6.000,00
6º	R\$6.000,00
7º	R\$4.000,00
8º	R\$4.000,00

2.9. Pontos de Circuito

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

2.10. Pontos de Circuito

	Primeira Etapa	Segunda Etapa
1º	60	80
2º	50	65
3º	45	55
4º	40	45
5º	35	40



6º	35	40
7º	20	25
8º	20	25

2.10.1. Critérios de Desempate dos Pontos de Circuito

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

1. Melhor colocação no VALORANT Game Changers Series Etapa 2;
2. Melhor colocação no VALORANT Game Changers Series Etapa 1;
3. Melhor colocação em Pontos de Classificação do Protocolo: Gênese Etapa 2;
4. Novo confronto direto entre as equipes empatadas (jogo único);

Caso seja necessário o confronto direto (critério 4), as Equipes empatadas se enfrentarão em partida única (Md3), para definir quem ficará a frente em Pontos de Circuito.

No caso de empate entre mais de duas Equipes após o critério 4, será criada uma tabela adicional em que as Equipes serão sorteadas para definição dos confrontos.

2.11. Propriedade dos Pontos de Circuito

Pontos de Circuito conseguidos por uma Equipe são associados às cinco jogadoras da própria Equipe, independentemente se for uma Organização ou Equipe Independente. Se ao menos três jogadoras forem substituídas em qualquer momento, a Organização ou a Equipe Independente perde o total de Pontos de Circuito conquistados até tal momento.

3. Elegibilidade de Participação

3.1. Elegibilidade de Equipes

Equipes devem se comprometer a atender especialmente os seguintes critérios de elegibilidade antes de qualquer participação em um evento Game Changers além dos já impostos nestas Regras. Os critérios são:

- Entidades administrativas, sejam Organizações ou Equipes Independentes, devem possuir Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica (CNPJ) ou equivalente



caso residam em outra região. **Pagamentos internacionais de premiações para Organizações que não tenham CNPJ, estarão sujeitos a dedução de impostos.**

- A Equipe se compromete a participar de todas as etapas/partidas enquanto durar a competição, estando sujeita a punições e/ou desclassificação caso não participe;
- A participação no Game Changers Series está condicionada à assinatura do Contrato de Participação, documento que rege as condições comerciais e o relacionamento entre a Riot Games e as organizações controladoras de equipes.
- O nome oficial a ser utilizado pela equipe, bem como o logotipo que será divulgado durante as Etapas, deverá ser previamente informado e ter sido aprovado pelos Oficiais de Torneio.
- Todas as Partidas serão jogadas presencialmente, salvo indicação contrária do Organizador do Torneio. É de responsabilidade das Equipes o planejamento e a execução logística para atender esse requisito. Os custos logísticos são de responsabilidade das equipes, caso o Organizador do Torneio não se responsabilize por eles.
- Uma Organização ou Equipe pode possuir apenas uma Equipe Game Changers em todas as Ligas Game Changers.
- Como exceção, uma Organização pode possuir uma Equipe Game Changers adicional a outra segunda Equipe que compete nas Ligas VCT ou Challengers.
- As Organizações ou Equipes só podem participar de uma Liga Game Changers por Etapa. Quaisquer mudanças só podem ser efetuadas entre as Etapas e devem seguir os procedimentos e cronograma estabelecidos pelos Oficiais de Torneio.

3.2. Elegibilidade de Atletas

Para ser elegível a competir no Game Changers Series, as atletas (jogadoras e treinadores) deverão atender os seguintes critérios de elegibilidade:

- Se identificar como mulher cis, mulher trans ou não Binário.



- Nenhum atleta será considerado elegível para participar de uma Partida de evento Game Changers Series antes de ter 16 anos completos.
- O Organizador de Torneio reserva o direito de reavaliar a elegibilidade de qualquer atleta durante um evento Game Changers. Se for determinado, a critério exclusivo dos Oficiais de Torneio, que um atleta participante de um evento Game Changers desinformou deliberadamente o Organizador de Torneio em relação aos requisitos de elegibilidade de atletas, todos os membros da equipe do jogador podem ser sancionados.
- Todo jogador e treinador participante deverá estar regularmente vinculado a uma Equipe participante do Game Changers. Documentos comprobatórios deverão ser apresentados aos Oficiais de Torneio quando requisitados.
- Todos os jogadores e treinadores devem assinar a Declaração de Elegibilidade e Termo de Liberação. Qualquer jogador ou treinador que não assinar esse documento com até 24h de antecedência para o início da Etapa em que participar, será considerado inelegível.

Os documentos citados acima deverão ser apresentados aos Oficiais de Torneio quando requisitados e nos prazos definidos pelos Oficiais de Torneio em cada caso.

3.3. Políticas Restritivas de Formação Inter-regional

Equipes devem ter ao menos três jogadoras em sua Formação Titular que sejam Residentes brasileiros.

4. Viagens e Despesas

4.1. Eventos LAN

Para até cinco (5) Jogadoras, um (1) Treinador, um (1) Reserva **OU** manager por equipe que tenha ganho o direito de participar em Eventos LAN realizados como parte de um evento Game Changers Series, o Organizador do Torneio fornecerá (a) viagens de custo razoável, acomodação e refeições enquanto competem nesses Eventos LAN ou (b) reembolso de viagens de custo razoáveis, acomodação e refeições enquanto competem nesses Eventos LAN. A Riot se responsabilizará apenas pelos custos de viagem em território nacional.



4.2. Documentação de Viagem

As Jogadoras que se qualificarem para competir em quaisquer Eventos LAN realizados como parte de um evento Game Changers Series, devem ter todos os vistos, passaportes ou outros documentos de viagem que forem necessários para viajar para a localização onde os Eventos LAN serão realizados e concordam em cumprir as diretrizes COVID-19 fornecidas pelo Organizador do Torneio. Jogadoras menores de idade, de acordo com a legislação aplicável, podem ser obrigadas a viajar com um dos pais ou responsável legal. Nesses casos, o Organizador do Torneio também poderá fornecer, a um único parente ou responsável de cada Jogadora menor de idade em viagens de custo razoável, acomodação e refeições ou reembolso dos mesmos enquanto tal jogadora competir no Evento LAN.

5. Direito de Uso da Vaga

5.1. Responsabilidade das Organizações e Equipes Independentes

As Organizações serão responsáveis por:

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

As Equipes que não pertencem a uma organização, são consideradas como Equipes Independentes, e por isso, o capitão pela Equipe na plataforma da Gamers Club é considerado o responsável pelos itens acima.

5.2. Uso da Vaga

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

Uma Equipe Independente é caracterizada pela necessidade de uma jogadora exercer não apenas sua função de jogadora, mas também a de administradora da Equipe. A Capitã da Equipe na plataforma Gamers Club é considerada como a única responsável pela Equipe Independente.

Para efeitos desta regra, em casos extraordinários será permitido a alteração de jogadoras da Equipe, mas para que a classificação adquirida pela Equipe seja mantida, será



necessário manter no mínimo três das cinco jogadoras que participaram no processo de classificação. A definição de cada caso ficará a critério exclusivo dos Oficiais de Torneio.

5.3. Transferência do Direito de Uso da Vaga

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

5.4. Múltiplas Equipes

Cada organização poderá ter apenas uma Equipe no Game Changers. 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. Um Jogador nem Treinador não poderá jogar por mais de uma Equipe e nem ter qualquer tipo associação ou contrato com mais de uma Equipe.

5.5. 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). É de responsabilidade das Equipes checar a Lista Global de restrições para quaisquer mudanças. A Riot e/ou o Organizador do Torneio, podem a seu exclusivo critério, rejeitar ou suspender o direito de uma Equipe de promover de qualquer maneira qualquer patrocínio que se enquadre na Lista Global de Patrocínios e Publicidades Restritas.

5.6. Naming Rights

Patrocínios que envolvem alteração do nome e/ou logotipo da Equipe (“**Naming Rights**”) só poderão ocorrer no intervalo entre Etapas e não durante. Os Oficiais do Torneio determinarão os prazos conforme cada caso.

Se uma Equipe encerrar uma parceria de Naming Rights, antes ou durante uma Etapa, essa Equipe deverá utilizar apenas suas marcas originais (nome e logotipo original da Equipe) durante toda a Etapa seguinte. Após esse prazo, a Equipe fica autorizada a fazer nova inclusão de patrocínio em suas marcas. Restrições diferentes para eventos internacionais podem ser aplicadas.



5.7. Direito de Imagem

Ao participar de um evento Game Changers, as Equipes participantes e seus Membros da Equipe concordam em ceder o direito de imagem para a Riot e seus parceiros.

6. Espírito das Regras

6.1. Notificação de eventos extraordinários

Equipes deverão notificar a Riot e os Oficiais de Torneio 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 destas Regras e será passível de penalidade, incluindo desclassificação e perda de vaga.

6.2. Decisões Finais

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

6.3. Alteração de Regras

Estas regras podem ser alteradas, modificadas ou complementadas pelo Organizador do Torneio a fim de assegurar Partidas justas e a integridade competitiva do campeonato.

6.4. Interesses do campeonato

O Organizador do Torneio pode, a qualquer momento, agir com a autoridade necessária para preservar os interesses do torneio. Esse poder não é restrito pela falta de elementos específicos nas Regras. O Organizador do Torneio 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.

6.5. Termo de concordância

Os jogadores participantes, declaram estar de acordo com estas Regras.

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



O não cumprimento destas Regras poderá acarretar na anulação de Partidas, desclassificação de competições, cancelamento de prêmios e outras ações disciplinares.

A Riot se reserva o direito de atualizar ou modificar as Regras livremente a qualquer momento.

6.6. Interpretação das Regras

Qualquer questão relacionada a um evento Game Changers Series que não tenha sido abordada nestas Regras, estará sujeita à interpretação do Organizador do Torneio, e tal interpretação será comunicada para as Equipes. Todas as decisões por parte do Organizador do Torneio e os Oficiais de Torneio a respeito da interpretação das Regras, elegibilidade de jogadores, cronograma do campeonato e penalidades por mau comportamento são finais.

7. Formação

7.1. Jogadoras Inscritas

Cada Equipe deve manter, durante todo o torneio, ao menos cinco jogadores (“**Titulares**”) na formação titular (“**Formação Titular**”). Uma Equipe tem a opção de manter até duas jogadoras adicionais para atuar como substitutos (“**Substitutos**”) que fizeram parte do processo de classificação da Equipe. Novas inscrições entre a Qualificatória Aberta 3 do Protocolo: Gênesis e o Game Changers Series não serão permitidas.

7.2. Formação Titular

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

Equipes devem enviar a Formação Titular da sua primeira Partida do dia (dentre as jogadoras registradas) para o Organizador do Torneio:

- Formações Titulares para uma Partida devem ser submetidas não mais tarde do que 10:00 pm horário local do dia anterior em que a Equipe jogar, ou após a última Partida do dia ser finalizada, dependendo do que ocorrer por último.

Ao fim do tempo limite, as formações são consideradas públicas.



7.3. Substituições Emergenciais

Em situações emergenciais durante uma Partida, qualquer Equipe terá até dez minutos para acionar uma substituta. 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 substituta deve ser da formação da Equipe.

7.3.1. Treinadores em Substituição Emergencial

O Treinador Principal de uma Equipe pode servir como substituta em Partidas ao decorrer do Game Changers Series, mas apenas em uma situação que se enquadre como emergencial, conforme critério dos Oficiais de Torneio. O Treinador Principal ainda deve se enquadrar em todos os critérios de elegibilidade impostos às jogadoras nestas Regras, como restrição de ranque, residência e gênero para que então esse tipo de substituição seja permitida. Caso o Treinador Principal não se enquadre nos critérios de elegibilidade de jogadoras, a Equipe deverá inscrever obrigatoriamente uma jogadora substituta.

7.3.2. Substituição Emergencial de Treinadores

Se o Treinador Principal não puder estar em uma Partida por conta de alguma emergência (a critérios dos Oficiais de Torneio), um representante da Organização, aprovado pelos Oficiais de Torneio, deverá assumir a posição de Treinador. Se um Treinador não estiver presente no local, a Equipe poderá ser penalizada. Mesmo com um treinador interino, a Equipe poderá ser penalizada.

7.4. Substituições e/ou Inscrições Extraordinárias

Em casos especiais, substituições e/ou inscrições extraordinárias podem ser autorizadas ou impostas pelos Oficiais do Torneio. 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 do Torneio.

7.5. Treinador Principal

Equipes podem ter um treinador que será designado como Treinador Principal. Se uma Equipe tiver um Treinador Principal, então este treinador deve estar presente para todas as Partidas em que a Equipe competir. Para torneios presenciais que são parte de um evento Game Changers Series, pelo menos um treinador deve estar no local durante uma Partida. Para torneios online que são parte de um evento Game Changers



Series, apenas o Treinador Principal pode estar conectado num sistema de comunicação com as jogadoras e será permitido se comunicar durante a seleção de Agentes e Mapas para cada Partida, Pausas Táticas e entre Mapas (se aplicável), troca de lados, e entre o tempo regular e a Prorrogação. Os treinadores são permitidos estar na Área da Partida apenas durante a seleção de Agentes, seleção de Mapa e entre Mapas. Para competições online, qualquer canal de comunicação em que os jogadores estiverem, será considerado como parte da Área da Partida.

A critério exclusivo do Operador de Torneio, até dois (2) outros treinadores ou membros da equipe podem ser providos com meios de comunicação com o Treinador Principal durante a Partida. Outros Treinadores e/ou membros da equipe só poderão se comunicar com o Treinador principal usando os meios providos pelos Oficiais de Torneio. Outros Treinadores e/ou membros da equipe não serão permitidos na Área da Partida e não poderão se comunicar com os Jogadores durante uma Partida, a não ser que sejam previamente autorizados por um Oficial de Torneio.

8. Periféricos e Equipamentos

8.1. Periféricos do Jogador ou Equipe

Em torneios presenciais parte de um evento Game Changers, jogadores são permitidos trazer as seguintes categorias de periféricos, que são dos próprios jogadores ou suas organizações, para a Área da Partida (conforme abaixo) e que podem ser usados como: (1) teclados, (2) mouses e bungees, (3) mousepads. Jogadores não podem trazer e nem utilizar headsets e/ou microfones que não são disponibilizados pelos Oficiais de Torneio. Para torneios internacionais presenciais cada time deverá levar pelo menos dois sets de periféricos, próprios ou da equipe, por Jogador. Se a equipe não puder levar um segundo set de periféricos, ela deve informar aos Oficiais de Torneio antes do início do evento.

8.2. Aprovação para Uso dos Periféricos dos jogadores ou Organizações

Todos os periféricos dos jogadores ou Organizações usados em eventos presenciais podem ser submetidos com antecedência para aprovação, conforme critério dos Oficiais de Torneio. Os equipamentos aprovados irão permanecer no local com os Oficiais e apenas serão acessíveis antes da Partida ou no momento que for aprovado pelo Juiz (conforme abaixo). Os equipamentos reprovados ou suspeitos pelos Oficiais de Torneio que possam ser considerados injustos, não serão permitidos o uso, e será exigido que o jogador utilize o periférico disponibilizado pelo Organizador do Torneio.



Conforme julgamento dos Oficiais de Torneio, é possível a proibição de qualquer peça de periféricos que possa ser um risco à segurança ou à eficiência e efetividade do evento. Nenhum equipamento dos jogadores ou Organizações podem ser trazidos para a Área da Partida que se assemelham ou expõem nenhum nome, forma ou logo de uma empresa ou marca que seja concorrente da Riot Games ou VALORANT. Os Oficiais de Torneio têm o direito de requisitar que um Jogador cubra a logo ou marca durante o evento.

8.3. Equipamentos Disponibilizados

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

8.4. Troca de Equipamento Disponibilizado

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

8.5. Canal de Voz

Será disponibilizado um sistema de comunicação nativo pelo Organizador de 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 de Torneio. Os Oficiais de Torneio irão monitorar a comunicação das Equipes.



8.6. Redes Sociais e Comunicação

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

9. Local e Área da Competição

9.1. 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 Organizador de Torneio.

9.2. Chegada ao Local

Jogadores que estiverem participando de um evento presencial que integra um evento Game Changers, devem chegar ao local não mais tarde que o tempo especificado pelos Oficiais de Torneio. Para Partidas online, jogadores devem acessar a Sala da Partida não mais tarde do que o especificado pelos Oficiais de Torneio.

Sanções por atraso podem ser aplicadas à critério dos Oficiais de Torneio.

9.3. Inspeção de Saúde

Caberá à Equipe assegurar-se que todos os seus profissionais que compareçam a Partidas presenciais estão aptos e não apresentem sintomas que sejam associados com COVID-19. Em eventos presenciais, cada membro de uma Organização deve comprovar sua identidade para os Oficiais de Torneio antes de adentrar o local das Partidas oficiais. Os Oficiais de Torneio têm o direito de (antes de permitir a entrada de qualquer membro de uma organização ou qualquer outra pessoa) checar a temperatura de indivíduos para verificação de seu estado de saúde. Se em qualquer momento antes ou durante uma Partida, o Oficial de Torneio determinar, ao seu critério e com base em padrões razoáveis, que um indivíduo apresenta sintomas que sejam associados com COVID-19 e não deve permanecer ou acessar o local, esse indivíduo poderá ter sua entrada negada e/ou será exigido que deixe o local imediatamente. Se requerido por lei que qualquer medida ou inspeção de saúde adicional seja efetuada, por motivos de higienização ou de segurança pública, os Oficiais de Torneio possuem a autoridade de implementar esses procedimentos, e todos os Membros da Equipe devem cooperar com a implementação destes. Estes procedimentos podem incluir e condicionar a participação de cada membro



de uma Organização ou à Partida ao resultado não-reagente para COVID-19 de testes RT-PCR, RT-LAMP ou Antígeno de resultado imediato. Membros da organização que apresentem diagnóstico positivo ou que estejam com qualquer sintoma compatível com COVID-19 não poderão entrar em qualquer evento do Game Changers Series, mesmo mediante apresentação de certificado de vacinação com esquema vacinal completo. Caso seja negada a entrada ou ocorra a remoção de um Jogador ou Treinador da Equipe, pelos motivos aqui indicados, caberá exclusivamente à Equipe garantir que existe no local profissionais reservas aptos e imediatamente disponíveis para participar da Partida. Na ausência do mínimo de profissionais titulares tidos como necessários para participação da Equipe no Torneio, serão aplicáveis as regras cabíveis a esse cenário.

9.4. 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.

9.4.1. 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.

9.4.2. 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. Além de ter acesso à sala de Partidas online. Nenhum outro membro da Organização de uma Equipe poderá ter acesso à Área da Partida durante esse tempo sem a permissão dos Oficiais de Torneio.

9.4.3. 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 de Torneio irão coletar esses dispositivos dos jogadores na Área da Partida e retorná-los ao fim da mesma.



9.4.4. 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 de Torneio irão disponibilizar esses recipientes conforme disponibilidade.

9.5. Procedimentos de Pré-Partida

9.5.1. Conta dos jogadores

Serão disponibilizados 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 de Torneio e não podem ser alterados durante o torneio.

9.5.2. Configurações de Jogo

Todos os jogadores deverão DESLIGAR as opções Mostrar Sangue e Mostrar Cadáveres nas configurações Gerais.

9.5.3. Tempo de Preparação

Em eventos presenciais, jogadores terão blocos de tempo antes de suas Partidas para garantir que estão completamente preparados. Os Oficiais de Torneio irão informar os jogadores e Organizações do tempo de preparação conforme o cronograma. Os Oficiais de 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 de 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.



9.5.4. 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 de Torneio imediatamente.

9.5.5. 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 de Torneio.

9.5.6. 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.

9.5.7. Sala da Partida

Todas as Partidas que são parte de um evento Game Changers serão jogadas em salas operadas pelo Organizador de Torneio. Oficiais de Torneio irão decidir como as salas oficiais serão criadas.

9.5.8. 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.

9.5.9. 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 de Torneio têm o direito de penalizar qualquer jogador ou Equipe que deixar de comparecer e participar de qualquer conteúdo programado.



9.6. Preparação da Partida

9.6.1. Configuração da Sala

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

9.6.2. Seleção do Servidor

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

9.6.3. 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 de Torneio dará início ao processo. 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 momento programado pelo Oficial de Torneio. Durante o processo de vetos a equipe deverá, obrigatoriamente, vetar um mapa, não podendo pular esse processo sem que haja um veto.

Importante: Os Oficiais de Torneio podem modificar o Processo de Seleção de Mapas antes de um evento, mas devem informar com antecedência por escrito a todos os participantes e à Riot Games.

9.6.4. 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 Titulares com reservas entre Mapas, considerando que a Equipe informe os oponentes e receba aprovação dos juízes da alteração em até cinco minutos depois da conclusão do Mapa anterior.

10. Pós-Partida

10.1. Procedimentos de Pós-Partida

10.1.1. Resultado

Oficiais de Torneio irão confirmar o resultado da Partida.



10.1.2. Anotações de Problemas Técnicos

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

10.1.3. Entre Mapas

Oficiais de 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 de Torneio que todos os jogadores estão prontos para jogar.

10.1.4. Entre Partidas

Oficiais de 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 de 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 Juizes e Oficiais de 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, sendo pelo menos 15 minutos de um jogador que tenha jogado no dia.



11. Competitivo

11.1. Uso de Programas

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

11.2. Periféricos Não Essenciais

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

11.3. Macros

Todos os programas de Macro externos ao cliente de jogo do VALORANT não podem ser usados com o fim de executar mais de uma ação e/ou uma sequência de ações para uma única tecla durante uma Partida de Competição Oficial a não ser que tenha sido explicitamente autorizado por um Oficial de torneio.

11.4. Programas Nativos

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

- 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.
- Qualquer pausa que os Oficiais de Torneio considerarem como consequência direta ou indireta do uso de programas nativos, serão consideradas ilegítimas e penalidades podem ser aplicadas. Os Oficiais de Torneio não irão oferecer reinício de rounds ou remakes 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 de programas nativos.



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

11.5. 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 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 de Torneio.

11.6. Adulteração de Equipamentos

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

11.7. 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 de Torneio irão coletar esses dispositivos dos jogadores na Área da Partida e retorná-los ao fim da mesma.

12. Processo da Partida

12.1. Papel dos Juízes

12.1.1. Árbitro Principal

O "Árbitro Principal" é o Oficial de 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 nestas Regras.
- Confirmar o final de uma Partida e seus resultados.

12.1.2. Responsabilidades do Juiz

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

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

12.2. Patches Competitivos

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

12.3. Novos Agentes

Novos agentes serão automaticamente proibidos por duas semanas contando do dia que forem lançados no servidor público. Esse período pode ser alterado a critério dos Oficiais de Torneio.

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.

12.4. Novos Mapas

Novos Mapas serão automaticamente proibidos por quatro semanas contando do dia que forem lançados no servidor público. Esse período pode ser alterado a critério dos Oficiais de Torneio.



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.

12.5. 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.

12.6. Tempo de Preparação

Em eventos presenciais, jogadores terão blocos de tempo antes de suas Partidas para garantir que estão completamente preparados. Os Oficiais de Torneio irão informar os jogadores e Organizações do tempo de preparação conforme o cronograma. Oficiais de 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 de 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.

12.7. 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 de Torneio dará início ao processo. 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 momento programado pelo Oficial de Torneio. Durante o processo de vetos a equipe deverá, obrigatoriamente, vetar um mapa, não podendo pular esse processo sem que haja um veto.

Nota: Os Oficiais de Torneio podem modificar o Processo de Seleção de Mapas antes de um evento, mas devem informar com antecedência por escrito a todos os participantes e à Riot Games.



12.8. 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.

12.9. 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 de Torneio. Neste momento, jogadores 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.

12.10. Controlando Início da Partida

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

12.11. Problemas no Carregamento do Cliente

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.

12.12. Restrições de Jogabilidade

Restrições podem ser definidas em qualquer momento antes ou durante um Mapa a critério dos Oficiais de Torneio, incluindo, mas não se limitando a, bugs conhecidos ou suspeitos com qualquer agente, skins ou Mapas ou qualquer elemento pertinente à Partida.

13. Resolução de Bugs e Exploits

13.1. Tipos de Bugs

Um bug é um erro, falha ou defeito no jogo que produz um resultado incorreto, desintencional ou inesperado. Há três classificações de Bugs - Impacto Mínimo, Impacto



Máximo e Exploits. A classificação de bugs será comunicada através da Lista de Bugs que será compartilhada em cada patch.

13.2. Bugs de Impacto Mínimo

Um bug que não afeta a integridade competitiva de um Mapa. Isso significa que há procedimentos mitigáveis ou o impacto foi considerado insuficiente para um remake ou rollback.

13.3. Bugs de Impacto Máximo

Um bug que impacta significativamente a capacidade de um Jogador de competir em um Mapa, altera algum status ou mecânica do jogo, e não há procedimentos mitigáveis. A determinação do nível de impacto será conforme critério dos Oficiais de Torneio.

13.4. Bugs Específicos de Agentes

Os exemplos de Bugs específicos de Agentes estão detalhados, porém não se limitam à, Lista de Bugs e Exploits. Qualquer uso de um Bug ou Exploit especificamente listado, ou coberto por uma proibição geral será considerado como violação destas regras.

13.4.1. Cypher

Todas as câmeras do Cypher que não podem ser destruídas ou que não podem ser vistas através texturas são consideradas exploits. Todas as câmeras devem ser destrutíveis e qualquer jogador de qualquer equipe deve ser capaz de visualizá-las. As câmeras do Cypher não podem ser colocadas fora dos limites de um mapa em qualquer momento. Um jogador não poderá alterar o propósito pretendido abusando de texturas, qualquer utilidade, ou armas para ganhar vantagem competitivamente. Todos os usos de uma câmera do Cypher para ganhar vantagem competitiva e injusta será considerada um exploit.

13.4.2. Regras Gerais de Utilitários de Agentes

Todos os usos de utilitários de agentes que venham a prover vantagem competitiva ao abusar de texturas e/ou geometria do mapa de forma a prevenir que o utilitário seja destruído ou visto será considerado um Exploit proibido. Utilitários de Agentes não podem ser usados em áreas fora dos limites do mapa para prover potencialmente qualquer informação útil ou vantagem de qualquer maneira. Áreas que estão dentro dos limites do mapa são definidas como áreas em que todos os utilitários são (1) destrutíveis de acordo com o uso pretendido daquele utilitário, (2)



tenha a capacidade de ser visto por ambos os times como pretendido daquele utilitário, e (3) não abusa de uma textura e/ou geometria para prover uma vantagem competitiva e injusta.

O Jogador não pode alterar o uso pretendido de um utilitário abusando de texturas e/ou geometria do mapa, abusando de interações não pretendidas com outros utilitários, interações não pretendidas com Armas, ou outros tipos de interações não pretendidos de maneira a adquirir uma vantagem competitiva injusta. Qualquer outro uso de utilitários de um Agente que um Oficial de Torneio determinar que provê vantagem competitiva injusta também será considerado um Exploit proibido.

Exeções: A habilidade PONTO/ZERO do KAY/O tem pretensão de ser utilizada fora dos limites do mapa, e é uma exceção especial em relação à essa regra. Essa habilidade também tem permissão de ser alocada fora do mapa e outras localizações que causariam que ela fosse inquebrável ou não ter linha de visão pelos Jogadores adversários. No entanto, o modelo da faca da habilidade PONTO/ZERO não pode abusar texturas ou geometria do mapa para viajar para locais não pretendidos. Por exemplo, o modelo da faca não pode viajar por dentro de texturas ou geometrias que deveriam ser sólidas. As Equipes devem especificar e deixar claro para os Oficiais de Torneio trajetórias e localizações finais de uso da habilidade PONTO/ZERO antes de utilizar em um torneio se estiverem em dúvida se o uso cumpre essa exceção especial.

13.4.3. Boost por Modelos de Agentes

Os Jogadores são proibidos de usar o modelo (corpo) de outro Agente para subir em locais fora do alcance de pulo pretendido.

13.5. Análise de Penalidades

Ao analisar a penalidade apropriada, os Oficiais de Torneio devem considerar o Índice de Penalidades (penalidades aplicadas para a mesma situação ou semelhante), Tipo de Bug, Comunicados, Impacto e Intenção. As questões seguintes e análises devem ser consideradas pelos Oficiais de Torneio em cada categoria e aplicar as penalidades apropriadas.

13.5.1. Tipos de Bugs

- O bug está na Lista de Bugs? Como o bug está classificado?



- Se o bug não está na Lista de Bugs, ele é similar a outro bug o suficiente para receber a mesma classificação?
- Se o bug não está na Lista de Bugs ou não é similar a outro bug, os Oficiais de Torneio devem usar outro critério para auxiliar qualquer ação.

13.5.2. Comunicados

- A Lista de Bugs foi compartilhada com as Equipes?
- A Lista de Bugs referente ao patch definido pelos Oficiais de Torneio para um evento Game Changers foi compartilhada com as Equipes num período razoável para que as mesmas pudessem se informar e fazer os ajustes necessários?
- Se a Lista de Bugs não foi compartilhada de maneira alguma ou ao menos dentro de um período razoável, isso deve ser considerado como circunstância atenuante.

13.5.3. Impacto

- Analisar o impacto que o bug teve no round e qual foi o resultado do mapa - por exemplo, dano aplicado, informação adquirida (visão, som, etc.), se evitou ações do oponente (desarmar/plantar a bomba).
- Qual o impacto que esse bug pode ter na percepção do esporte?

13.5.4. Intenção

- O quão provável é a execução acidental do bug? O bug em si exige uma execução precisa que normalmente não seria necessária durante uma partida?
- O Jogador em questão já havia sido penalizado pelo mesmo bug?
- A Equipe discutiu o uso do bug?
- Algum Jogador ou Equipe notificou um juiz imediatamente após o bug ter ocorrido?

13.6. Tipos de Penalidades

A lista de penalidades abaixo não limita quais penalidades podem ser aplicadas. Os Oficiais de Torneio podem, conforme seu próprio critério, aplicar outros tipos de penalidades como Multas ou Suspensões dependendo do caso em questão.



13.6.1. Advertência

Os Oficiais de Torneio podem aplicar advertências para as primeiras ofensas em que exploits de impacto mínimo sejam usados para evitar uso indevido e generalizado.

Advertências podem ser aplicadas por uso não intencional de bugs que não garantem vantagem competitiva, ou que o bug seja considerado irrelevante o suficiente para não impactar a integridade competitiva da partida.

13.6.2. Reinício de Round

Caso um bug ocorra e seja considerado que houve impacto significativo no round, mas a intenção do Jogador que executou o bug não pode ser determinada ou se houver reincidência, os Oficiais de Torneio podem reiniciar o round.

Rounds podem ser reiniciados caso haja uso involuntário de bugs que garantem vantagem competitiva. Os Oficiais de Torneio devem avaliar a intenção do Jogador que performou o bug conforme cada caso. Se um Jogador contatar um oficial imediatamente após o uso involuntário do bug ocorrer, os Oficiais de Torneio devem considerar um Reinício de Round.

Reinícios de Round podem ser aplicados em caso de bug que impactar na integridade do round, mas que não seja culpa de qualquer Jogador ou Treinador.

13.6.3. Perdas de Rounds

Rounds podem ser revertidos para derrota quando um exploit impactar significativamente o resultado final do round em questão e os Oficiais de Torneio determinarem que um Jogador ou Equipe fizeram uso de tal exploit intencionalmente.

A perda de round pode ser aplicada sob as seguintes circunstâncias:

- Reiniciar o round em que o exploit ocorreu e pontuar um round para a Equipe que não executou o exploit através de eliminação nas configurações de round.
- Se reiniciar o round não for uma opção, a perda de round deve ser aplicada no começo do próximo round. Se o round puder resultar no final do mapa, a derrota deve ser aplicada no round atual.

Perda de round pode ser aplicada para uso de exploit intencional. Intenções serão analisadas pelos Oficiais de Torneio. Se um exploit está na lista de Bugs atual e que



foi enviada para as Equipes em tempo razoável, o exploit será automaticamente classificado como intencional.

13.6.4. Derrota por Desistência

Oficiais de Torneio podem aplicar Derrota por Desistência em um mapa de acordo com as seguintes situações:

- Um exploit teve impacto significativo no resultado de um mapa ou resultou em vantagem competitiva significativa não intencional, mas o mapa foi finalizado e Reinício de Round ou Remake não são possíveis.
- Infrações reincidentes para exploits de impacto mínimo onde Reinício de Round ou Remake não são possíveis.
- Infrações reincidentes para exploits de impacto máximo onde já houve Perda de Round aplicada.
- Caso grave em que uma penalidade proporcional seja necessária, de acordo com determinação dos Oficiais de Torneio.

13.7. Solicitação de Análise

Jogadores e Treinadores podem solicitar análises sobre uso de bugs e exploits. Se um Jogador ou Treinador acreditar que um bug ou exploit ocorreu, o Jogador ou Treinador deve imediatamente acionar os Oficiais de Torneio e solicitar análise do caso. A solicitação deve ocorrer durante o round em que o possível bug ou exploit foi usado, ou durante o Período de Compra do round seguinte. As seguintes regras se aplicam a Jogadores e Treinadores ao solicitarem análise:

- Se um bug ou exploit for confirmado, ambas as Equipes devem ser informadas, e os Oficiais de Torneio devem tomar as medidas cabíveis.
- Se o bug ou exploit for analisado e o possível bug ou exploit não ser considerado como tal, a Equipe que solicitou a análise irá perder uma Pausa Tática. Se não houver mais nenhuma Pausa Tática disponível, a Equipe será penalizada com Perda de Round.

13.8. Interpretação sobre Bugs e Exploits

Os Oficiais de Torneio possuem o direito de analisar e tomar decisões finais sobre bugs e exploits. Todas as decisões baseadas na interpretação das regras sobre Bugs e Exploits são de responsabilidade exclusiva dos Oficiais de Torneio, que são finais. Decisões dos



Oficiais de Torneio não podem ser contestadas e não garantem nenhum tipo de reivindicação monetária por qualquer tipo de dano legal ou equivalente.

14. Pausas e Erros

14.1. Pausas Táticas

Cada Equipe terá direito a duas pausas táticas de 1 minuto por Mapa. A pausa somente pode ser acionada na Fase de Compra.

Caso ambas as Equipes solicitem a pausa tática na mesma Fase de Compra, apenas será contabilizado o uso da pausa para a Equipe que solicitou primeiro. É permitida apenas uma pausa tática por Fase de Compra.

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

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

Durante as Pausas Táticas os jogadores devem manter seus headsets e não poderão controlar os seus Agentes (os jogadores não podem se mover ou usar utilitários durante uma Pausa Tática)

14.2. 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 (jogadores não podem se mover ou utilizar habilidades durante uma pausa técnica). Se o Oficial de 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 treinadores são proibidas durante pausas técnicas. O Oficial de Torneio pode pausar o Mapa caso os jogadores não consigam.



14.3. Erros

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

15. Conduta

15.1. Integridade Competitiva

É esperado que todas as Equipes e seus membros compitam em sua capacidade máxima em todo e qualquer momento em qualquer Competição Oficial.

15.2. Padrões de Conduta

Todas as Equipes e seus membros devem se adequar a padrões de ética e bom espírito esportivo em todos os momentos. Membros das Equipes devem se comportar de maneira profissional em todas as suas interações com outros competidores, Oficiais de Torneio, com o Organizador do Torneio, mídia, patrocinadores e fãs.

15.3. Medidas Disciplinares e Penalidades

Uma violação destas Regras, irá resultar em medidas disciplinares ou penalidades conforme critério do Organizador do Torneio.

15.4. Integridade

Segue uma lista não-exclusiva de exemplos de conduta que são prejudiciais à integridade competitiva do torneio, do qual todos são proibidos.



15.4.1. Combinação de Resultados

Nenhum Membro da Equipe deve oferecer, concordar, ou conspirar para combinar o resultado de uma Partida ou tirar vantagem de qualquer ação intencional e injusta que altere ou tente alterar o resultado de qualquer Partida (ou qualquer jogada ou qualquer ação resultante). Se um Membro da Equipe for solicitado a combinar o resultado de uma Partida ou de qualquer maneira tomar partido em tal ato proibido por estas Regras, o Membro da Equipe em questão deve reportar a solicitação para o Organizador do Torneio.

15.4.2. Suborno

Nenhum Membro da Equipe deve oferecer qualquer presente, pagamento, ou qualquer tipo de recompensa para um jogador, treinador, manager, qualquer outro Membro da Equipe, Oficial de Torneio, Organizador do Torneio ou qualquer pessoa associada ou empregada a qualquer outra Equipe com o objetivo de influenciar o resultado final de uma Competição Oficial.

15.4.3. Presentes

Nenhum Membro da Equipe deve aceitar qualquer presente, recompensa ou compensação de outra Equipe ou Jogador (ou qualquer indivíduo associado à outra Equipe) com o objetivo de influenciar o resultado final de uma Competição Oficial.

15.4.4. Trapaça

Trapaça é proibida. Qualquer alteração do cliente do VALORANT por parte de qualquer Equipe ou Membro da Equipe são proibidas. O uso de qualquer tipo de dispositivo de trapaça ou programa serão considerados como trapaça.

15.4.5. Exploit

O uso intencional de qualquer bug no jogo com o objetivo de tirar qualquer tipo de vantagem é considerado exploit e é proibido. Exploit inclui atos como fazer uso de qualquer função do jogo que de acordo com o julgamento dos Oficiais de Torneio, não está funcionando como pretendido e viola o propósito de mecânicas do VALORANT. Membros de uma Equipe podem confidencialmente checar com um juiz antes de uma Partida para determinar se um ato específico pode ser considerado como Exploit. A Riot se reserva o direito de tomar decisões sobre o uso de exploits após o fim da Partida.



15.4.6. Aliciamento e Interferência

Aliciamento e Interferência são proibidos. Nenhum membro de equipe ou associado a uma Equipe pode solicitar, manipular, encorajar ou influenciar um Treinador ou Jogador a quebrar, prematuramente encerrar, ou de qualquer maneira prejudicar um contrato com outra Equipe. Nenhum membro de Equipe ou associado podem abordar um Treinador ou Jogador com o objetivo de persuadi-los a violar qualquer obrigação estipulada no contrato entre eles e outra Equipe. Um Treinador ou Jogador não podem solicitar a outra Equipe a violar esta regra.

Nenhum membro de equipe ou associado a uma Equipe pode solicitar, manipular, encorajar ou influenciar um Treinador ou Jogador de outra Equipe a limitar a própria capacidade de jogo em troca de uma proposta de contratação.

Um Treinador ou Jogador pode expressar publicamente seu desejo de sair de uma Equipe e encorajar qualquer interessado a entrar em contato com a gerência de sua Equipe.

15.4.7. Proibição de Matchmaking Ranking/Rating Boosting

Atitudes que visam burlar o sistema de matchmaking do modo ranqueado do VALORANT em ordem de conseguir melhor colocação no ranque do Matchmaking (MMR) da conta de um Jogador é proibido. Atitudes proibidas do tipo incluem, mas não se limitam a:

- Um jogador permitir acesso a sua conta por parte de outro jogador com o objetivo de melhorar seu MMR.
- Um jogador acessar a conta de outro jogador com o objetivo de melhorar o MMR da conta em questão.
- Um jogador concordar em pagar outro jogador para que este o ajude a melhorar seu MMR.
- Um jogador jogar junto de outro jogador que foi identificado como um trapaceiro ativo.

15.4.8. Interferência no Estúdio

Em eventos presenciais, nenhum Membro da Equipe pode interferir com luzes, câmeras ou qualquer outro equipamento do estúdio.



15.4.9. Comunicação Illegal

Em eventos presenciais, todos os dispositivos de comunicação que não sejam os autorizados pelo Organizador do Torneio devem ser removidos da Área da Partida antes do início de qualquer partida oficial. Jogadores não podem enviar mensagens de texto/email ou fazer uso de qualquer rede social enquanto na Área da Partida. Durante uma Partida, a comunicação dos jogadores deve ser limitada aos membros da própria equipe.

15.4.10. Recusa de Participação

Qualquer Equipe ou Membro da Equipe que se registrar ou concordar em participar de qualquer competição oficial, não poderá se recusar a participar em qualquer partida ou evento relacionado sem aprovação escrita do Organizador do Torneio. Qualquer ausência em uma partida programada depois que o processo de inscrição for completado, resultará em penalidades.

15.4.11. Recusa de Cumprimento

Nenhum Membro da Equipe pode se recusar a cumprir qualquer instrução ou decisão por parte do Organizador do Torneio ou Oficiais de Torneio.

15.5. Confidencialidade

Os membros de uma Equipe não podem divulgar qualquer informação confidencial fornecida pelo Organizador do Torneio ou da própria Riot, por qualquer meio de comunicação, incluindo, mas não se limitando a todos os canais de rede social..

15.6. Informações Falsas

Formulários de taxas, formulários de inscrição, autorização de responsáveis, e outros documentos podem ser requeridos em qualquer momento pelo Organizador do Torneio. Um membro de uma Equipe irá violar estas Regras se ele ou ela intencionalmente fornecer informações falsas ou incorretas para o Organizador do Torneio. Uma Equipe estará sujeita a penalidades se qualquer documentação enviada não atender os critérios definidos pelo Organizador do Torneio.

* * *



APÊNDICE A

Lista de Patrocínios Restritos

Categorias Proibidas. Patrocínios em qualquer uma das categorias listadas abaixo não serão aprovados para um evento Game Changers e constituirão em uma violação por parte da Equipe se acordado de maneira a associar o patrocinador a uma Equipe, jogador ou treinador.

- Qualquer desenvolvedora e distribuidora de videogame que não seja da Riot;
- Qualquer console de videogame;
- Qualquer esporte eletrônico, torneio de videogame, liga ou evento que não seja da Riot;
- Jogos de azar, casas de apostas e cassinos;
- Operadores de esportes eletrônicos de fantasia (incluindo fantasia diária);
- Qualquer medicamento prescrito ou medicamentos que não sejam “vendidos sem receita”;
- Armas de fogo, munições ou outras armas, e utensílios destas;
- Pornografia, produtos pornográficos e outras plataformas ou conteúdos para adultos;
- Produtos ou parafernália de tabaco;
- Produtos de álcool que não sejam cerveja/vinho (incluindo bebidas não alcoólicas comercializadas por empresas de álcool), ou outros intoxicantes cuja venda ou uso seja regulamentado por Lei;
- Vendedores ou mercados de itens virtuais conhecidos por serem falsificados ou ilegais;
- Vendedor ou mercados de bens ou serviços que violem os Termos de Serviço da Riot Games;
- Criptomoedas ou quaisquer outros instrumentos ou mercados financeiros não regulamentados;
- Campanhas políticas ou comitês de ação política;
- Caridades que endossam posições religiosas ou políticas particulares, ou que não sejam respeitáveis (a título de exemplo, Cruz Vermelha, Stand-Up to Cancer e outras instituições de caridade convencionais seriam consideradas respeitáveis);
- Qualquer outra equipe de esportes eletrônicos, proprietário ou afiliado.
- Entidades governamentais (qualquer agência governamental ou projetos financiados por governos).
- Produtos que contém não psicoativos derivados de composto de cannabis, incluindo canabidiol (CBD).

Categorias Condicionais. Patrocínios em qualquer uma das categorias listadas abaixo estão aprovadas para o Game Changers Series Brazil:

- Bolsas de criptomoedas;
- NFTs;
- Empresas de tecnologia blockchain;