



VALORANT

**REGULAMENTO OFICIAL
VALORANT FIRST STRIKE**

SUMÁRIO

Introdução e Propósito	6
1. Elegibilidade de Jogadores	6
1.1 Idade do Jogador	6
1.2 Proibida a participação de funcionários da Riot	6
1.3 Residência	7
1.3.1 Requisito de formação regional	7
1.3.2 Região de origem da equipe	7
1.3.3 Definição de residentes	7
1.3.4 Jogadores não residentes	7
1.3.5 Alteração de região ou residência	7
1.3.6 Conformidade com os requisitos de residência	7
1.4 Participação	7
1.4.1 Inscrições	7
1.4.2 Validação das informações	8
1.4.3 Informação dos participantes	8
1.4.4 Realizando a inscrição	8
1.4.5 Formulário de participação	8
1.5 Limite de ranque	8
2. Dinâmica do campeonato	8
2.1 Qualificatórias Abertas	8
2.1.1 Resumo	8
2.1.2 Formato	9
2.1.3 Cronograma	9
2.1.4 Seeds	9
2.2 Qualificatória Final	9
2.2.1 Resumo	9
2.2.2 Formato	9
2.2.3 Cronograma	9

2.2.4 Seeds	9
2.2.5 Lista de Espera	10
3. Regras de Jogo	10
3.1 Inscrição realizada	10
3.2 Vetos e Mapas	10
3.2.1 Qualificatórias Abertas	10
3.2.1.1 Partidas MD1	10
3.2.1.2 Partidas MD3	10
3.2.2 Qualificatória Final	10
3.2.2.1 Partidas MD3	10
3.3 Procedimentos e Regras das Partidas	11
3.3.1 Verificação de lineup	11
3.3.2 Criação de partida	11
3.3.3 Envio de resultados	11
3.3.4 Tabela de jogos	12
3.3.5 Configuração da partida	12
3.3.5.1 Opções de partida personalizada	12
3.3.6 Pause	12
3.3.7 Prazo para início da partida	12
3.3.8 Jogadores por partida	12
3.3.9 Início de partida irregular	13
3.3.10 Problemas técnicos durante uma partida	13
3.3.11 Falha no sistema e Servidores	13
3.3.12 Problemas externos	13
3.3.13 Remake de partida	13
3.4 Atualização Competitiva	13
3.4.1 Atualização do servidor	13
3.4.2 Novos agentes	14
3.4.3 Novos mapas	14
3.4.4 Restrições adicionais	14

4. Regras Gerais	14
4.1 Comunicação Oficial	14
4.1.1 Comunicação com a Administração	14
4.1.2 Comunicação entre participantes	14
4.2 Transmissão dos jogos	14
4.3 Contas do Valorant	14
4.3.1 Restrições do Riot ID	15
4.4 Formação da Equipe	15
4.4.1 Cadastro na plataforma	15
4.4.2 Líder de equipe	15
4.4.3 Capitão da equipe	15
4.4.4 Jogadores reservas	16
4.4.5 Substituição de jogadores	16
4.4.5.1 Substituições em Qualificatórias	16
4.4.5.2 Substituições na Qualificatória Final e Evento Principal	16
4.4.6 Restrição para uso de jogadores	16
4.4.7 Técnicos	16
4.5 Nome Oficial e Logotipo das Equipes	16
4.5.1 Restrição de Nome e logotipo das equipes	16
4.5.2 Naming Rights	16
4.5.2.1 Em Equipes	16
4.5.2.2 Em Jogadores	16
4.5.3 Uso de marca registrada	16
4.5.4 Não autorização de Nome, Logotipo ou Marca	17
4.6 Múltiplas Equipes	17
4.7 Patrocinadores	17
4.8 Direito de imagem	17
4.9 Conteúdos da Liga	17
4.10 Propriedade	17
4.10.1 Dono da vaga	17

4.10.2	Transferência de propriedade	17
4.10.3	Notificação de eventos extraordinários	18
5.	Conduta dos Jogadores	18
5.1	Integridade competitiva	18
5.2	Conduta Competitiva	18
5.2.1	Atitudes desonestas	18
5.2.1.1	Conspiração	18
5.2.1.2	Hacking	18
5.2.1.3	Exploração	19
5.2.1.4	Compartilhamento de Conta	19
5.2.1.5	Programas de trapaça	19
5.2.1.6	Desconexão intencional	19
5.2.1.7	Critério do campeonato	19
5.2.2	Ofensas e Discurso de Ódio	19
5.2.3	Comportamento Disruptivo/Insultos	19
5.2.4	Comportamento Abusivo	19
5.2.5	Interferência na transmissão	19
5.2.6	Comunicações não autorizadas	20
5.2.7	Vestuário	20
5.2.8	Identidade	20
5.3	Comportamento não profissional	20
5.3.1	Responsabilidade sob Código	20
5.3.2	Assédio	21
5.3.3	Assédio Sexual	21
5.3.4	Discriminação e Difamação	21
5.3.5	Declarações relativas ao campeonato, Riot Games ou Valorant	21
5.3.7	Investigação de comportamento dos jogadores	21
5.3.8	Atividade Criminosa	21
5.3.9	Torpeza moral	21
5.3.10	Confidencialidade	21

5.3.11 Suborno	22
5.3.12 Presentes	22
5.3.13 Recusa de cumprimento	22
5.3.14 Arranjar Partidas	22
5.4 Associação com Apostas	22
5.5 Sujeições a Penalidades	22
5.6 Penalidades	22
6. Espírito das Regras	23
6.1 Decisões Finais	23
6.2 Alteração de Regras	23
6.3 Interesses do campeonato	23
6.4 Termo de concordância	23
APÊNDICE A	23
APÊNDICE B	25

Introdução e Propósito

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

- Qualificatórias Abertas;
- Qualificatória Final;

O Valorant First Strike se consiste nas duas etapas descritas acima, além do Evento Principal que terá um caderno de regras exclusivo.

Ao todo serão quatro qualificatórias abertas, com inscrições independentes e quinhentos e doze vagas em cada uma delas. As oito melhores equipes de cada qualificatória garantem vaga na fase seguinte.

A Qualificatória Final contará com a participação das trinta e duas equipes que garantiram vaga nas Qualificatórias Abertas. As 8 melhores equipes desta etapa se classificarão para a fase seguinte.

1. Elegibilidade de Jogadores

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

1.1 Idade do Jogador

O jogador deve ter no mínimo 16 anos completos até a data da Etapa Qualificatória em que participar.

1.2 Proibida a participação de funcionários da Riot

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

1.3 Residência

1.3.1 Requisito de formação regional

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

1.3.2 Região de origem da equipe

Ao se registrar em um campeonato oficial, a equipe será considerada pertencente à região em que participar. A alteração de região de uma equipe só poderá ser realizada se autorizada pela Administração do torneio.

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, 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 Inscrições

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

- Acessar o endereço eletrônico indicado no item 1.4.4 e seguir o passo a passo de

- inscrição quando for divulgado;
- Preencher o nome da equipe e os dados pessoais dos cinco atletas solicitados no momento da inscrição (nome completo, e-mail e Riot ID);

1.4.2 Validação das informações

Em qualquer momento da competição, a Administração do campeonato pode solicitar documentos dos jogadores para comprovação da elegibilidade.

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

1.4.3 Informação dos participantes

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

1.4.4 Realizando a inscrição

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

1.4.5 Formulário de participação

As equipes 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 da Qualificatória Final e do Evento Principal do Valorant First Strike.

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

1.5 Limite de ranque

Todos os jogadores inscritos por uma equipe devem ter atingido um ranque igual ou superior à “Diamante 1” no momento da inscrição. Caso o jogador não preencha este requisito ele será impedido de participar.

2. Dinâmica do campeonato

2.1 Qualificatórias Abertas

2.1.1 Resumo

Ao todo serão realizadas quatro Qualificatórias abertas, com vagas limitadas em 512 times e inscrições independentes para cada uma delas.

As Qualificatórias Abertas não serão transmitidas.

2.1.2 Formato

As quatro Qualificatórias terão formato idêntico, elas serão realizadas no modo Eliminação Simples (mata-mata). Todas as partidas das Qualificatórias serão realizadas em melhor-de-um, exceto a rodada que definirá os oito times que se classificarão para a próxima Etapa, esta rodada será realizada em melhor-de-três.

2.1.3 Cronograma

Cada Qualificatória será realizada em dois dias, com início sempre às 13h, horário oficial de Brasília, respectivamente nos dias:

Qualificatória 1 - 17 e 18 de outubro;
Qualificatória 2 - 24 e 25 de outubro;
Qualificatória 3 - 31 de outubro e 01 de novembro;
Qualificatória 4 - 07 e 08 de novembro.

A distribuição das rodadas em cada dia de qualificatória será informada através do Discord. Para saber como acessar o Discord, veja o item 4.1.

2.1.4 Seeds

As equipes serão distribuídas aleatoriamente na tabela de jogos.

2.2 Qualificatória Final

2.2.1 Resumo

Esta etapa contará com a participação das trinta e duas equipes que garantiram vaga ao longo das quatro Qualificatórias. As 8 melhores equipes desta etapa se classificarão para a fase seguinte.

2.2.2 Formato

A Qualificatória Final será realizada no modo Eliminação Simples (mata-mata), todas as partidas serão realizadas em melhor-de-três.

As equipes serão distribuídas aleatoriamente na tabela de jogos.

2.2.3 Cronograma

A Qualificatória Final acontecerá nos dias 14 e 15 de novembro, com transmissão oficial nos canais da Riot Games Brasil, a partir das 13h, horário oficial de Brasília.

14/11 - Dia 1

15/11 - Dia 2

2.2.4 Seeds

As equipes serão distribuídas aleatoriamente na tabela de jogos.

2.2.5 Lista de Espera

Será criada uma lista de espera, para caso os classificados não possam participar do Evento Principal e/ou não cumpram os requisitos e informações solicitadas (ver itens 1.1, 1.4.1 e 1.4.2). As equipes que perderem a rodada decisiva irão jogar no formato Eliminação Simples (mata-mata), partidas em melhor-de-um, até que a lista de espera seja definida. As equipes serão distribuídas aleatoriamente na tabela de jogos.

Caso uma equipe não possa participar do Evento Principal, a equipe que estiver na primeira posição da lista de espera assumirá a vaga, caso a equipe que deveria assumir a vaga também não possa participar, o segundo da lista assumirá a vez, e assim sucessivamente.

3. Regras de Jogo

Regras de jogo são regras consideradas que ditarão todo o processo de partida. Estas regras são fundamentais e deverão ser seguidas sem exceções.

3.1 Inscrição realizada

A equipe poderá se inscrever em todas as classificatórias, porém caso a mesma garanta vaga para a próxima fase, ela não poderá jogar as demais Qualificatórias, nem mesmo utilizando uma formação (lineup) diferente (ver item 4.6).

3.2 Vetos e Mapas

3.2.1 Qualificatórias Abertas

3.2.1.1 Partidas MD1

A escolha de mapa e escolha de lado será por sorteio. Na liberação da partida na plataforma da Gamers Club, aparecerá qual será o mapa e o lado exato de cada time. Não terá sistema de vetos e picks.

3.2.1.2 Partidas MD3

A escolha de mapa e escolha de lado será por sorteio em cada partida da MD3. Na liberação da partida na plataforma da Gamers Club, aparecerá qual será o mapa e o lado exato de cada time. Não terá sistema de vetos e picks.

3.2.2 Qualificatória Final

3.2.2.1 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 escolhe o primeiro mapa;
- Time B escolhe o lado inicial;
- Time B escolhe o segundo mapa;
- Time A escolhe o lado inicial;
- Sorteio entre os 2 mapas restantes;

- Sorteio entre o Time A e o Time B para decidir quem escolhe o lado inicial..

3.3 Procedimentos e Regras das Partidas

3.3.1 Verificação de lineup

É responsabilidade dos membros de cada equipe verificar se os jogadores presentes na sala da partida são os mesmos inscritos pela equipe na plataforma da Gamers Club.

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

3.3.2 Criação de partida

O dono do time cadastrado na plataforma da Gamers Club será considerado como capitão da equipe e será responsável por executar todo o fluxo de partida da plataforma da Gamers Club, sendo ele:

- Adicionar o capitão do time adversário na lista de amigos do Valorant;
- Criar a partida personalizada e configurá-la de acordo com as orientações de sua partida (mapa, lado inicial de cada time, desabilitar o “cheats”, etc.);
- Convidar seus companheiros de time para a sala da partida personalizada criada;
- Convidar o Capitão do time inimigo para a partida personalizada, para que ele convide os demais jogadores do time adversário;
- Iniciar a partida quando os dez jogadores estiverem prontos na lobby.

Quando o campeonato for iniciado e a tabela de jogos for liberada na plataforma, todas as equipes participantes terão acesso à sua página de partida. Nesta página, estará presente todas as informações e procedimentos por meio de um passo a passo que o capitão de cada equipe deve seguir e respeitar. Exemplo:

3.3.3 Envio de resultados

Ao final de cada jogo, o capitão de cada equipe é responsável por enviar uma screenshot (foto)

do resultado de sua partida na plataforma da Gamers Club. É obrigatório que ambos os capitães enviem a screenshot ao final da partida.

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

3.3.4 Tabela de jogos

O sorteio dos confrontos (tabela de jogos) e liberação das partidas de um campeonato ocorrerem 5 minutos antes do início do mesmo. Por exemplo, se o campeonato terá o início às 13h, o sorteio dos confrontos e liberação das partidas acontecerão às 12h55.

Para encontrar qual seu confronto e sua página da partida, basta acessar a plataforma da Gamers Club na página do campeonato e clicar em seu alerta de partida.

3.3.5 Configuração da partida

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

3.3.5.1 Opções de partida personalizada

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

- Permitir Cheats: Desligado;
- Modo Torneio: Ligado;
- Prorrogação: Ligado.

3.3.6 Pause

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

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

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

3.3.7 Prazo para início da partida

Se alguma equipe não se apresentar por completa (5 jogadores), na sala da partida, em até 15 minutos após o horário marcado para início da rodada, o mesmo perderá a partida por W.O.

Para solicitar o W.O, a equipe deverá enviar uma comprovação, por exemplo, duas screenshots da tela mostrando a sala do jogo e o horário do windows (com intervalo mínimo de 15 minutos entre elas), além de todo conteúdo de chat da sala de jogo.

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

3.3.8 Jogadores por partida

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

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

3.3.9 Início de partida irregular

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

3.3.10 Problemas técnicos durante uma partida

Se um ou mais jogadores de uma equipe apresentarem problemas técnicos e forem desconectados durante o andamento da partida, será permitido utilizar o recurso de pause conforme descrito no item 3.3.6.

Caso essa desconexão ocorra antes do início da partida, as equipes terão os 15 minutos para início da partida conforme descrito no item 3.3.7.

Caso ultrapasse o tempo permitido de pause, é necessário que o pause seja retirado e a partida prossiga, respeitando o limite mínimo de jogadores estipulados no item 3.3.8. Os jogadores poderão retornar normalmente no decorrer da partida.

3.3.11 Falha no sistema e Servidores

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

3.3.12 Problemas externos

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

3.3.13 Remake de partida

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

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

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

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

3.4 Atualização Competitiva

3.4.1 Atualização do servidor

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

3.4.2 Novos agentes

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

3.4.3 Novos mapas

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

3.4.4 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 da Administração do Torneio.

4. Regras Gerais

4.1 Comunicação Oficial

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

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

4.1.1 Comunicação com a Administração

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

4.1.2 Comunicação entre participantes

A comunicação entre equipes participantes poderá ser realizada conforme a preferência de ambos, seja por chat do jogo ou pelo Discord. Caso ambas as equipes participantes não entrem em acordo por onde realizar a comunicação, ela deverá ser feita através do Discord.

4.2 Transmissão dos jogos

Jogadores e ou membros das organizações não poderão transmitir suas partidas, nem autorizar e/ou ceder a transmissão a terceiros. As qualificatórias não terão transmissão oficial, porém as demais etapas serão transmitidas oficialmente nos canais da Riot Games Brasil.

4.3 Contas do Valorant

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

integridade competitiva.

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

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

O capitão de uma equipe (dono do perfil da equipe na plataforma da Gamers Club) OBRIGATORIAMENTE precisa ter seu RIOT ID idêntico na plataforma e em sua conta do Valorant.

Um jogador deve usar apenas uma única conta durante uma temporada. Se dois jogadores com nomes de conta idênticos estiverem participando da mesma competição, os jogadores deverão trabalhar juntos com o organizador da competição para encontrar uma solução. Se nenhuma solução puder ser encontrada, o nome da conta será rejeitado para ambos os jogadores e ambos deverão selecionar um novo nome de conta que esteja em conformidade com essas diretrizes. A Riot se reserva o direito de negar ou revogar o uso de um nome de conta se, a seu exclusivo critério, o nome da conta não refletir essas diretrizes.

4.3.1 Restrições do Riot ID

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

4.4 Formação da Equipe

4.4.1 Cadastro na plataforma

Todas as equipes devem ter pelo menos 5 jogadores na plataforma Gamers Club. As equipes que não estiverem com a formação (lineup) completa até 10 minutos antes horário de início do campeonato, terá a inscrição cancelada.

4.4.2 Líder de equipe

Cada equipe deverá designar um representante que será responsável por todas as comunicações logísticas e operacionais entre a Administração do torneio e os responsáveis da equipe. Qualquer proprietário, membro da equipe, incluindo o capitão da equipe (conforme definido abaixo), é considerado elegível para esta função. Uma equipe não pode mudar o representante responsável sem fornecer aviso prévio por escrito à Administração do torneio.

4.4.3 Capitão da equipe

Cada equipe deve designar um jogador como seu capitão ao concluir o processo de inscrição. Caso o Líder da Equipe não esteja disponível, o Capitão da Equipe será responsável por todas as comunicações da Equipe com a Administração do torneio. O capitão da equipe deve sempre ser um jogador inscrito pela equipe. Uma equipe não pode mudar o capitão durante uma competição oficial sem a aprovação prévia por escrito da Administração do torneio.

4.4.4 Jogadores reservas

Não é possível utilização de jogadores reservas. Apenas os 5 jogadores cadastrados dentro do time na plataforma da Gamers Club poderão participar do campeonato.

4.4.5 Substituição de jogadores

4.4.5.1 Substituições em Qualificatórias

Não serão permitidas substituições de jogadores após o início da Qualificatória. Somente serão permitidas substituições até 10 minutos antes do início de cada Qualificatória, ou seja, antes da liberação da tabela de jogos.

4.4.5.2 Substituições na Qualificatória Final e Evento Principal

Não serão permitidas substituições de jogadores após a obtenção de vaga, ou seja, a equipe que garantir vaga na Qualificatória Final e, conseqüentemente, no Evento Principal, deverá manter os mesmos jogadores que garantiram a vaga.

4.4.6 Restrição para uso de jogadores

Um jogador não pode participar por duas equipes distintas simultaneamente, mesmo que uma das equipes já esteja fora da Qualificatória. Caso seja confirmado o fato, ambos os times que utilizaram o jogador irregular serão desclassificados.

4.4.7 Técnicos

Não será permitido a entrada de Treinador e/ou membros de uma equipe em uma partida. Técnicos não podem se comunicar com os jogadores durante os rounds de um jogo.

4.5 Nome Oficial e Logotipo das Equipes

4.5.1 Restrição de Nome e logotipo das equipes

O nome e o logotipo que a equipe utilizar no momento da inscrição não podem ser alterados durante o torneio sem a aprovação prévia da Administração por escrito. 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 da Administração do torneio.

4.5.2 Naming Rights

4.5.2.1 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.

4.5.2.2 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].

4.5.3 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.

4.5.4 Não autorização de Nome, Logotipo ou Marca

A administração do torneio 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.

4.6 Múltiplas Equipes

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

4.7 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).

4.8 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.

4.9 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. A Administração do Torneio terá o direito de desqualificar qualquer jogador ou Equipe que deixar de comparecer e participar totalmente em qualquer conteúdo programado.

4.10 Propriedade

4.10.1 Dono da vaga

A Riot irá considerar o responsável por registrar a equipe como o único Dono da Vaga. Conseqüentemente, se uma equipe ganha o direito de avançar para a próxima fase de uma competição oficial, 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 da Administração do Torneio.

4.10.2 Transferência de propriedade

A propriedade e os outros direitos e privilégios concedidos ao Dono da Vaga podem ser vendidos, transferidos ou atribuídos a terceiros; desde que o Dono da Vaga exija; (a) que o comprador ou

cessionário reconheça e concorde por escrito em assumir e estar vinculado a todos os termos e condições da este Regulamento e da Política Global; e (b) qualquer venda, atribuição ou transferência exigirá o consentimento prévio por escrito da Riot.

4.10.3 Notificação de eventos extraordinários

O Dono da Vaga deverá notificar a Riot e a Administração do 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 deste Regulamento e da Política Global e será passível de penalidade, incluindo desqualificação e perda de vaga.

5. Conduta dos Jogadores

5.1 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.

5.2 Conduta Competitiva

5.2.1 Atitudes desonestas

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

5.2.1.1 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:

- **5.2.1.1.1** 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.
- **5.2.1.1.2** Pré-acordo para divisão de premiação e/ou qualquer outra forma de compensação.
- **5.2.1.1.3** Enviar ou receber sinais eletrônicos ou de qualquer outra forma para aliados ou terceiros.
- **5.2.1.1.4** Perder propositalmente um jogo por compensação, ou por qualquer outra razão tentar induzir um jogador a fazer o mesmo.

5.2.1.2 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.

5.2.1.3 Exploração

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

5.2.1.4 Compartilhamento de Conta

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

5.2.1.5 Programas de trapaça

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

5.2.1.6 Desconexão intencional

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

5.2.1.7 Critério do campeonato

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

5.2.2 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.

5.2.3 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.

5.2.4 Comportamento Abusivo

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

5.2.5 Interferência na transmissão

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

todas as instruções da Administração do campeonato.

5.2.6 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.

5.2.7 Vestuário

Membros das equipes podem usar uniforme com múltiplos logotipos ou imagens promocionais. A Administração do campeonato mantém o direito de impor ou banir um objeto de vestuário a qualquer momento, caso seja considerado ofensivo:

- **5.2.7.1** Contendo qualquer informação falsa, infundada ou injustificada de qualquer produto serviço, ou depoimento que a Administração, em seu próprio critério, considerem antiético.
- **5.2.7.2** Propaganda de drogas, tabaco, arma de fogo, munição, etc., ou qualquer produto que dependa de prescrição ou autorização especial.
- **5.2.7.3** Contendo qualquer material que constitua ou seja relativo a quaisquer atividades que sejam ilegais, incluindo, mas não se limitando a, sites que promovem apostas.
- **5.2.7.4** 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.
- **5.2.7.5** Publicidade de qualquer conteúdo pornográfico ou site pornográfico.
- **5.2.7.6** 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.
- **5.2.7.7** Desprezar ou difamar qualquer equipe adversária, jogador ou qualquer outra pessoa ou produto.
- **5.2.7.8** 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.

5.2.8 Identidade

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

5.3 Comportamento não profissional

5.3.1 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.

5.3.2 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.

5.3.3 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.

5.3.4 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.

5.3.5 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.

5.3.7 Investigação de comportamento dos jogadores

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

5.3.8 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.

5.3.9 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.

5.3.10 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.

5.3.11 Suborno

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

5.3.12 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.

5.3.13 Recusa de cumprimento

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

5.3.14 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.

5.4 Associação com Apostas

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

5.5 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.

5.6 Penalidades

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

- **5.6.1** Advertência Verbal
- **5.6.2** Multa(s) e/ou Cancelamento(s) de Prêmio(s)
- **5.6.3** Perda de jogo(s) ou ponto(s)
- **5.6.4** Suspensões
- **5.6.5** Desclassificações
- **5.6.6** Qualquer combinação dos itens acima

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

6. Espírito das Regras

6.1 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.

6.2 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.

6.3 Interesses do campeonato

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

6.4 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