



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

LIVRO DE REGRAS OFICIAL

Este livro de regras oficial descreve todas as regras e regulamentos que devem ser cumpridos pelas equipes e seus respectivos jogadores ao participar do Campeonato. O não cumprimento destas regras e regulamentos pode resultar em desqualificação e/ou em outras penalidades, conforme determinado neste documento ou, na falta de regulamentação, conforme determinação discricionária da Federação Brasileira de Esportes Eletrônicos (FBDEL).

Deve ser lembrado que a administração e/ou Federação do torneio tem autoridade para cancelar, suspender ou modificar estas regras, além de tomar decisões finais, mesmo em itens que não são especificamente delineados nas regras e regulamentos, para preservar o fair play e o espírito esportivo a seu exclusivo critério.

A Federação espera que todos tenham uma competição divertida e faremos o nosso melhor para torná-la uma competição justa e emocionante para todos os envolvidos.



Federação Brasileira de Esportes Eletrônicos e Tecnologia

1. INTRODUÇÃO E VISÃO GERAL

A Federação Brasileira de Esportes Eletrônicos irá proporcionar o primeiro Campeonato FBDEL de Valorant oficial, onde se aplicam todo o regulamento contido abaixo. Trata-se de uma competição usando o Valorant (“Jogo”). Todas as leis e regulamentos federais e nacionais se aplicam ao ambiente onde será produzida a competição.

Cada participante ou representante da equipe deve confirmar que leu, compreendeu e aceitou todas as regras e condições estabelecidas neste documento. Ao participar, todos os competidores concordaram com as regras estabelecidas neste documento.

1.1. DEFINIÇÕES

1.1.1. VALIDADE

Este é o único regulamento que se aplica ao torneio, suas equipes e respectivos participantes em todas as partidas e etapas. Ao participar no torneio, os participantes declaram e garantem que compreendem e aceitam todas as regras contidas neste documento.

1.1.2. PARTICIPANTES

Um participante é um jogador(x) ou equipe que faz parte do torneio. Qualquer equipe ou membro registrado é considerado elegível para responder por todas as penalidades ou infrações das regras descritas.

1.1.3. FUSO HORÁRIO

Todas as partidas ocorrerão no horário de Brasília, tendo como referência o fuso horário UTC-03. É responsabilidade de todos os participantes verificar e consultar a programação de seus jogos.

1.1.4. USO DE DADOS

Cada participante permite a utilização de dados pessoais e de jogo pela comissão organizadora do torneio, de acordo com as leis de proteção do uso de dados privados.

1.1.5. DIREITOS DE BROADCAST

Broadcast se refere a uma transmissão ao vivo ou gravada feita durante o torneio em qualquer plataforma e durante qualquer estágio.

A organização do torneio tem o direito de permitir a transmissão oficial para qualquer pessoa ou parceiros. As equipes não podem negar a participação em



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

um jogo transmitido pelos organizadores do torneio e seus parceiros de negócios.

1.1.5.1. Transmissão Oficial

Qualquer partida e/ou classificatória da série de torneios está sujeita a ser selecionada para fins de transmissão. Os oficiais do torneio informarão as equipes se sua partida for selecionada para transmissão. Os participantes concordam em cooperar plenamente com os Oficiais do Torneio para que estes jogos sejam transmitidos.

1.2 Descrição Geral da Competição:

1.2.1. Jogo: VALORANT;

1.2.2. Plataforma: Computador;

1.2.3. Vagas: Até 16 Equipes

1.2.4. Formato do torneio: Classificatório, será decidido a quantidade de partidas de acordo com a quantidade de equipes inscrita

2. REGISTRO E ELEGIBILIDADE

2.1. REGISTRO

Para se inscreverem na primeira etapa, todos os capitães devem:

- Se inscrever na plataforma Battlefy: <https://shorturl.at/nJNYZ>
- Fazer login no servidor do Discord: <https://discord.gg/bsGFjb9MkS>

OBSERVAÇÃO: A equipe que não cumprir com quaisquer das etapas não terá sua inscrição confirmada.

2.2. ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES(x)

Todos os jogadores(x) devem cumprir os seguintes requisitos:

- Para participar de qualquer jogo, e jogador deve ter no mínimo **14 anos** de idade completos até o fim da data de inscrição;
- Ser residente no Distrito Federal e entorno ou se disponibilizar a custear a viagem em caso de classificação;



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

- Ter uma conta de jogo válida (no seu nome);
- Ter uma conta Discord válida (no seu nome);

Se qualquer participante tiver registrado duas ou mais contas em seu nome, sejam elas de Valorant e Discord, esse jogador(x) e todas as suas contas serão imediatamente desclassificadas.

Um participante não poderá jogar para mais de uma equipe que faça parte do torneio ao mesmo tempo.

Os jogadores(x) que não cumprirem suas responsabilidades estão sujeitos a sanções e penalidades.

Os menores de 18 anos até o ato da inscrição deverão preencher requerimento de autorização dos responsáveis legais ou judiciais fornecidos pelos organizadores da competição.

2.3. ELEGIBILIDADE DA EQUIPE

As equipes devem ter o mínimo de 5 e o máximo de 8 inscritos no torneio que cumpram os requisitos de elegibilidade descritos no item 2.2, sendo eles 5 titulares e 3 reservas (2 substitutos e 1 coach).

Não haverá mudanças de escalação durante as etapas da Campeonato. Se uma equipe precisar fazer **01 (uma)** mudança na escalação a Federação deverá ser contactada para aprovação.

2.4. CAPITÃO(x)

Um dos jogadores deverá ser nomeado capitão da Equipe. Toda comunicação feita à equipe será através do capitão.

Os capitães de equipe serão responsáveis pela Federação geral de sua equipe, apresentando alinhamentos e resultados, fazendo capturas de tela precisas como prova de *forfeits* e outras questões, e atuando como o principal ponto de contato com a equipe de organizadores do Torneio.

A transferência voluntária da função e responsabilidades do capitão da equipe deve ser reconhecida tanto pelo capitão anterior quanto pelo novo capitão, e confirmada pela equipe de administradores.



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

Em alguns casos, as responsabilidades administrativas de um capitão de equipe podem ser assumidas por um gerente não jogador(x), como um conselheiro acadêmico, líder de clube, treinador da universidade etc.

Os administradores do torneio reservam-se o direito de remover um capitão de equipe e substituí-lo por outro membro da equipe a seu exclusivo critério. A administração pode remover um capitão de equipe por negligência, má conduta ou qualquer outro ato ilícito.

2.4.1. COACH/TREINADOR

O uso de coach pelo time é facultativo, porém caso queiram seu uso, deverão nomear uma pessoa como coach na inscrição. O coach não pode ser um jogador titular. Durante as partidas o coach irá acompanhar a partida através do slot de coach da partida online. Nas partidas presenciais, na ausência de um computador para uso individual do coach, será permitido que esse acompanhe o time na arena durante as partidas.

2.4.2. RESERVAS/SUBSTITUTOS

As equipes podem registrar até um sétimo jogador(reserva) para atuar como substituto na equipe. O jogador reserva pode ser proveniente de empréstimos de outras equipes desde que não seja de nenhuma equipe participante.

2.4.3. TITULARES E RESERVAS

Os 5 jogadores e o 1 treinador (coach) inscritos inicialmente são considerados os titulares e devem, salvo casos atípicos, constituir a escalação em 70% dos jogos. Caso seja necessário o uso do Reserva para um jogo oficial, a alteração deve ser comunicada antes e justificada com comprovação caso solicitado pela organização, e só poderá ser realizada entre mapas, salvo casos autorizados pela Federação.

Os jogadores titulares que não puderem comparecer presencialmente na arena deverão informar a federação com até 48h de antecedência.

Caso esses estejam impedidos de comparecer presencialmente mas cumprirem os requisitos elencados no item 2.2, esses podem participar diretamente do centro de concentração da equipe desde que estejam com webcam ativada e transmitam suas telas ao vivo no discord para o admin da partida.



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

Um jogador reserva só poderá jogar uma partida da Final caso tenha jogado ao menos uma série nas etapas anteriores.

O uso do reserva pode ser utilizado também em casos atípicos durante os jogos se aprovados pela Federação. O reserva deve ser acionado já durante o pause técnico das equipes para entrar imediatamente no próximo mapa. Quando o reserva assume durante o jogo, não pode haver mais alterações neste mesmo jogo e o reserva não pode voltar para o estado de reserva.

2.4.4. NOME DOS JOGADORES E EQUIPE

Nomes e logotipos da equipe não podem:

- Ser semelhante ou idêntico a qualquer marca ou marca registrada que você não possua pessoalmente;
- Estar protegido por direitos de terceiros que o usuário não tenha permissão para usá-lo;
- Nomes discriminatórios, incluindo, entre outros, qualquer idioma relacionado à etnia, nacionalidade, raça, gênero, religião e / ou orientação sexual.

Restrições adicionais podem ser aplicadas em etapas posteriores do torneio, que serão comunicadas a todas as equipes e jogadores que avançarem para as etapas posteriores.

2.5. REGIÕES E TERRITÓRIOS

A lista de completa de regiões e territórios elegíveis para participação pode ser consultada no Anexo C.

2.6. SERVIDORES DE JOGO

Todos os jogos serão jogados no servidor/região Brasil (São Paulo). A conexão e conta de jogo é de responsabilidade do evento e seus provedores de rede.



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

2.7. DOCUMENTAÇÃO

A qualquer momento, a Federação pode solicitar aos participantes que forneçam alguma documentação em um país elegível para determinar se podem competir. A relevância do referido teste ou documentação será determinada pela Federação.

2.8. FUNCIONÁRIOS E VÍNCULO DE INTERESSE

Funcionários e suas respectivas afiliadas, subsidiárias, representantes, agências de marketing e publicidade, serviços terceirizados utilizados no torneio, e empresas e membros da mesma família ou pessoas que vivam na mesma residência que esses funcionários não estão autorizados a participar deste torneio.

2.9. INFORMAÇÕES DE REGISTRO

No processo de inscrição, os participantes devem responder às perguntas solicitadas. Esses dados serão protegidos de acordo com as leis de proteção de dados pessoais.

3. ESTRUTURA DO TORNEIO

As seguintes etapas estarão presentes:

- Classificatória;
- Semifinais;
- Grande Final;

3.1. CALENDÁRIO GERAL

3.2. Os Horários estão sujeitos a alterações a critério da Federação em qualquer momento se necessário para o bom andamento do torneio, respeitando a razoabilidade.



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

Inscrições		
18/01/23	Início das inscrições	16:00
31/01/24	Encerramento das Inscrições	23:00
Classificatórias		
04/02/24	Chaveamento gerado pela plataforma Battlefy, jogos MD1 (Eliminação simples). A Rodada "Quartas de Final" será a última.	14:00
Semifinais		
04/02/24	Semifinais - Md1 (Eliminação simples)	18:00
-	3° lugar - MD1*	-
Final		
04/02/24	Final - MD1	20:00

***Mais detalhes sobre a estrutura do torneio no Anexo A.**

3.2.1. ESTRUTURA DO TORNEIO

O evento acontecerá de forma presencial, exceto com pela disputa de terceiro lugar que deverá ser feita de maneira online para cumprir com o horário proporcionado pelo local, leia com mais detalhes no ponto **A3.3**.

4. FORMATO E REGRAS DE PARTIDA

Consulte o Anexo A para ver as regras, o formato e as configurações de jogabilidade deste torneio.

5. PREMIAÇÃO

Os prêmios a seguir serão atribuídos conforme indicado abaixo, com base na classificação final. Todos os prêmios listados abaixo serão distribuídos aos participantes elegíveis em até 120 dias úteis após o término da Campeonato. O pagamento será Real e sujeito a encargos e impostos da região (Brasil) onde os servidores do jogo estão localizados.



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

Premiação	
Colocação	Prêmio
1º lugar	• R\$ 500,00
2º lugar	• R\$ 350,00
3º lugar	• R\$ 150,00

6. VIOLAÇÃO DE REGRAS

Consultar Anexo B para mais detalhes.

7. DIREITO E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Ao participar do torneio, você concorda que qualquer material de apoio enviado em relação a você e sua equipe, foram criados legalmente e são trabalhos originais. Você declara e garante que os materiais não infringem ou se apropriam indevidamente dos direitos de propriedade intelectual de terceiros, e você irá garantir e defender a administração do torneio e seus respectivos parceiros, acionistas, agentes, gerentes, diretores, oficiais, e suas respectivas afiliadas (coletivamente, as "Partes da Federação") isentas de quaisquer danos, perdas, custos (incluindo honorários advocatícios), responsabilidades e causas de ação decorrentes de ou em conexão com violação real ou alegada de direitos de propriedade intelectual de terceiros pelo uso autorizado dos materiais.

Você concede às Partes da Federação o direito absoluto, mundial e irrevogável e a permissão irrestrita de usar o conteúdo de qualquer gravação (incluindo vídeo, voz e formatos escritos) feito ou feita durante sua participação no evento, para usar, reproduzir, distribuir, modificar e exibir palavras, escritos, semelhança, imagem, voz, nome e aparência, como tal, podem ser incorporados em quaisquer documentos, fotos, gravações de vídeo, fitas de áudio, imagens digitais e semelhantes, incluindo qualquer trabalho derivado dos mesmos, feitas em nome de uma parte da Federação em conexão com sua participação, incluindo seus materiais de argumento de venda (doravante coletivamente denominados "Gravações"). Você concorda que as Partes da Federação têm o direito absoluto de criar tais Gravações em conexão com o presente e que possui propriedade total de tal material e pode usar tal material para qualquer propósito consistente com seus fins comerciais, incluindo usos promocionais, comerciais, educacionais e de testemunho em vídeos, publicações, anúncios, comunicados à imprensa,



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

sites ou qualquer outro material promocional, depoimento, comercial ou educacional em qualquer meio. Você reconhece que não receberá qualquer compensação pelo uso de tais imagens, vídeo, semelhança, aparência ou conteúdo, e as renúncias e liberações que você concede ao participar são em consideração à administração do torneio permitindo sua participação no evento e qualquer boa vontade ou publicidade que você obtém como resultado de sua participação.

Você entende que as "Gravações" devem ser de propriedade exclusiva das Partes da Federação, incluindo, se aplicável, suas respectivas afiliadas, parceiros comerciais e representantes; nem você nem qualquer terceiro terá quaisquer direitos de possuir ou usar as Gravações de qualquer forma, a não ser autorizado pela mesma. Na medida em que quaisquer nomes, logotipos ou marcas (doravante as "Marcas") estejam incluídos nas Gravações, você concede, em nome do titular de tais Marcas, às Partes da Federação, um título não exclusivo, não transferível, licença limitada para usar as Marcas, somente como aparecem nas Gravações e como as Gravações são posteriormente usadas em mídia de marketing e promoção. Você representa e garante que tem autoridade para conceder tal licença em nome do titular das Marcas. As Partes da Federação não usarão, registrarão ou tentarão registrar em qualquer jurisdição qualquer uma das Marcas. Todo o uso das Marcas e todo o fundo de comércio associado a elas reverterá exclusivamente para o benefício do titular de tais Marcas, e o titular terá todo o título de direito e interesse nas e para as marcas.

8. REGRAS ESPECÍFICAS

Consulte o Anexo D para mais detalhes.

9. TERMOS E SIGNIFICADOS

- Melhor de (Md) - É uma sequência de jogos onde a equipe que vencer a maioria dos jogos ganha a série, ex:
 - Melhor de 1 (Md1) - A equipe que ganhar a partida é a vencedora;
 - Melhor de 3 (Md3) - A equipe que ganhar 2 partidas primeiro é a vencedora;
 - Melhor de 5 (Md5) - A equipe que ganhar 3 partidas primeiro é a vencedora;
- Check in - É o tempo que a equipe tem para confirmar sua participação no campeonato;
- WO/ No show - Significa que uma equipe foi desclassificada do campeonato
- Forfeit - Desistência;
- Eliminação única/Single Elimination - Formato onde a equipe será eliminada se perder uma única vez.
- Eliminação dupla/Double Elimination - Formato onde a equipe precisa perder duas vezes para ser eliminada. As equipes começam na chave dos Vencedores(Upper) e ao perder uma vez caem para a chave de Repescagem(Lower);



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

- Upper/Superior - É a chave da Tabela onde as equipes se enfrentam até perder uma vez;
- Lower/Inferior - É a chave da Tabela onde as equipes que perderam uma(1) vez se enfrentam;

10. COMUNICAÇÃO

O Discord é o principal meio de comunicação e suporte para o torneio. Os participantes podem entrar no servidor oficial para estarem cientes dos anúncios, das mudanças nas regras e poderem se comunicar com administradores e outros participantes. As notificações serão feitas exclusivamente neste servidor. É responsabilidade de cada representante garantir que está ciente das informações publicadas oficialmente.

Qualquer comunicação com a Federação é confidencial. Todos os e-mails e mensagens enviados à Federação são considerados oficiais e confidenciais e não podem ser compartilhados com terceiros. Os administradores têm o direito de ignorar qualquer mensagem que seja enviada por um meio de comunicação não oficial.

11. INTERPRETAÇÃO E ATUALIZAÇÃO DO REGULAMENTO

11.1 DECISÕES FINAIS: Todas as interpretações das regras, penalidades e demais decisões são uma prerrogativa da Comissão Técnica e são finais.

11.2 IMPREVISTOS: A falta de tipificação específica neste documento não impede que a Comissão Técnica aja e tome decisões sobre qualquer assunto não previsto. No intuito de preservar a integridade competitiva, a Comissão Técnica pode criar novas políticas complementares a estas Regras, bem como criar novas consequências punitivas e readequar elementos, incluindo, retirando ou alterando o conteúdo destas regras do regulamento.



ANEXO A:

REGRAS DE TORNEIO

A1. REGRAS GERAIS

A1.1 – Horário de Início do torneio e Check-in

O horário de início de cada partida classificatória pode ser encontrado no site da battlefy. Cada rodada prosseguirá conforme os adversários forem determinados até que a partida seja concluída. Cada partida terminará no mesmo dia em que começar.

As equipes que não realizarem o check in no horário determinado estarão automaticamente **desclassificadas**.

A1.2 - Pontualidade

Todas as partidas do circuito precisam começar conforme estipulado pela Federação. Todos os participantes precisam estar prontos para jogar com pelo menos 15 minutos de antecedência do horário marcado para a partida.

- **W.O**

Todas as equipes possuem o tempo limite de 10 minutos de tolerância após o horário estabelecido como início da partida. Se a equipe não comparecer na hora marcada e o representante da equipe não responder às mensagens do árbitro, a equipe receberá uma derrota por desistência.

A1.3 – Quantidade mínima de jogadores(x);

Cada equipe deve ter um mínimo de 5 jogadores(x) no lobby para iniciar a partida. Não será permitido iniciar com 4 ou menos jogadores(x).

A1.4 – Contestação

As contestações devem ser apresentadas imediatamente para os administradores e devem incluir o nome de sua equipe, contra quem você está apresentando a contestação, uma descrição do motivo pelo qual você está apresentando a contestação e qualquer prova que possa colaborar. Contestações, problemas e infrações serão tratados a critério exclusivo da equipe do torneio. Recomenda-se que todas as equipes documentem adequadamente toda e qualquer atividade relacionada à liga. Qualquer contestação, problema, pedido de forfait etc., que não tenha documentação ou provas será ignorada ou rejeitada imediatamente. Capturas de tela, registros de bate-papo com registro de tempo, gravações de áudio/vídeo, tudo isso constitui documentação apresentável.



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

Uma contestação pode ser feita caso ocorram problemas dentro do jogo, ou quando o resultado final foi prejudicado por uma infração de regras não detectada durante a partida.

Os resultados das partidas devem ser informados no site da battlefy o mais rápido possível. Mesmo que as partidas sejam oficialmente transmitidas, todas as equipes ainda devem informar suas partidas. As capturas de tela de cada lobby pós-jogo serão fixadas pela equipe vencedora na sala de jogos. Todas as partidas não relatadas ou inacabadas/pendentes resultarão em uma perda para **AMBAS** as equipes. As partidas de eliminatórias não informadas terão como resultado a remoção de **AMBAS** das equipes. Para qualquer contestação de resultados das partidas, chame a equipe de administradores que ajudarão a resolver o problema.

A2. ENTREVISTAS, CONFERÊNCIAS, FOTOS, VÍDEOS E ETC

A Federação poderá solicitar que um ou mais participantes façam parte de entrevistas (pré-jogo / pós-jogo e / ou longas ou curtas sessões de entrevista), uma conferência de imprensa ou uma sessão de autógrafos, fotografias ou sessão de vídeo, media day e gravações de conteúdo, os participantes não podem negar isso e devem comparecer. Os participantes receberão um cronograma de mídia previamente informado sobre a natureza, duração e cronograma de qualquer atividade deste tipo que leve mais de 5 minutos.

As equipes podem indicar representantes de mídia para a realização dessas obrigações, caso não haja a escolha, a Federação escolherá sem direito a revogação.

A3. ESTRUTURA E FORMATO

O torneio será disputado por 8 equipes que vão e jogar as etapas abaixo:

As seguintes etapas estarão presentes:

- Fase Classificatória;
- Semifinais;
- Final;



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

A3.1 - CLASSIFICATÓRIA

As equipes serão divididas em chaves de acordo com o número de times inscritos na plataforma da battlefy.

- Dia 04/02/2024
- A partir das 14:00h;
- Melhor de 1(Md1);
- Eliminação Simples;
- 4 times se classificam.

A3.2 - Semifinais

As 4 equipes que passarem da classificatória irão disputar as semifinais

- Dia 27/01/2024
- Horário Estipulado: 18:00
- Melhor de 1(Md1);
- Eliminação simples;

A3.3 – Disputa pelo terceiro lugar

- Para cumprir com o horário proporcionado pelo local, a partida de disputa por terceiro lugar deverá ser feita de maneira online em um dia acordado entre os dois times com a supervisão de um dos nossos administradores utilizando nossa plataforma de comunicação no Discord, em caso de que as partidas tomem menos tempo do que o esperado e for possível encaixar a partida de disputa pelo terceiro lugar os administradores no local do evento podem encaixar uma partida para definir o terceiro lugar.
- Melhor de 1(Md1);
- Eliminação simples;

A3.4 - GRANDE FINAL

- Horário Estipulado: 20:00
- Grande Final Md1;



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

A4. EQUIPAMENTO

A organização irá fornecer os equipamentos básicos necessários para a realização do campeonato. A organização não se responsabiliza por eventuais falhas mecânicas nos controles, mouse e teclado fornecidos.

É altamente recomendado que os participantes tragam equipamentos próprios nos quais os competidores já estão familiarizados.

Todas as equipes e/ou participantes são responsáveis por todo o equipamento pessoal que trouxerem para jogar o torneio, a federação não se responsabiliza caso o equipamento seja danificado ou caso venha a ser perdido durante o evento.

Todas as equipes e/ou participantes são responsáveis por cuidar pelo bom estado dos equipamentos fornecidos pela organização e estão sujeitos a pagar por qualquer prejuízo causado aos equipamentos durante o campeonato.

A5. PROBLEMAS

● CONEXÃO

Os organizadores são responsáveis pela qualidade e estabilidade da conexão à Internet necessária para participar. Os organizadores também são responsáveis pela estabilidade do sistema rodando Valorant e Discord.

● QUEDA DE SERVIDOR (SOFTWARE CRASHES)

A Federação se responsabiliza por quedas em quaisquer partidas causado pelo provedor de internet local fornecido pela organização. No caso de um crash que interrompa o jogo, as equipes alertarão um administrador do torneio para resolver o problema. Nenhuma decisão ou ação deve ser tomada sem confirmação por parte de um administrador.

● ERROS DE JOGO (SOFTWARE BUGS)

A Federação não se responsabiliza por bugs encontrados durante o torneio/evento. No caso de um bug que interrompa o jogo, as equipes alertarão um administrador do torneio para resolver o problema. Nenhuma decisão ou ação deve ser tomada sem confirmação por parte de um administrador. As equipes farão capturas de tela ou gravações de vídeo para fornecer como prova, e se não o fizerem podem ser desqualificadas.



- **FORFEITS E NO-SHOW**

Uma equipe que não se apresentar para uma partida 10 minutos após o horário de início padrão perderá a partida (*forfeit*). Uma equipe que não conseguir apresentar uma lista completa de 5 pessoas para o jogo após os 10 minutos de atraso será considerada como não comparecendo (*no-show*). Há um período de carência de cinco minutos entre os jogos da melhor de três séries.

A6. PAUSAS

As pausas devem ser acionadas somente nos freeze times (tempo de compra antes do início de um round) e nunca ser utilizado durante o andamento de um round. A equipe que solicitar pause deve sempre informar qual o tipo de pause e o motivo do mesmo.

Tipos de pausas:

- PAUSA TÁTICA
- PAUSA TÉCNICA

- **TIMEOUTS (PAUSA TÁTICA)**

As equipes têm permissão para pedir 2 (dois) Timeouts com duração de 1 minuto por mapa. Equipes que abusarem da regra de timeout podem ser punidas ou desqualificadas.

Em caso de Prorrogação cada equipe terá direito a mais uma pausa tática de 1 minuto. As pausas anteriores não podem ser acumuladas para serem utilizadas durante a Prorrogação, independente de terem sido utilizadas ou não.

Quanto o tempo do pause tático se esgotar o administrador irá informar os participantes para retirarem o pause.

- **PAUSA TÉCNICA**

Cada equipe pode fazer pausas técnicas ilimitadas não ultrapassando a duração total de 10 (dez) minutos somados. As pausas técnicas somente podem ser feitas durante o início / “FASE DE COMPRA” da rodada. Se uma equipe não conseguir resolver seu problema técnico após 10 minutos, então a outra equipe pode despausar a partida após notificar a equipe pausada de que seu tempo acabou. Basta pedir uma pausa técnica pressionando a tecla “ESC”, depois clicar na aba “CHEATS”, e então ajustar o “Pause Match Timer” para a posição “ON”. A partida será automaticamente pausada assim que a posição “ON” for selecionada, para despausar o jogo basta mudar a configuração do “Pause Match Timer” para “OFF”. Caso uma equipe com problemas técnicos persistentes não os resolva em tempo hábil, pode ser proposto a realização



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

de um remake. Equipes que abusarem do sistema de pausa técnica podem estar sujeitas a penalidades, tais como perda de partida ou suspensão do torneio.

Razões que justificam a pausa técnica:

- Perda de conexão não intencional;
- Mau funcionamento de hardware ou software;
- Saúde;

Os participantes não têm permissão de retomar o jogo após uma pausa técnica. A partida só poderá ser retomada se tiver o ok de um administrador.

A7. REMAKES

Apenas será considerado a possibilidade de remake da partida caso:

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

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

A7. AGENTES

Todos os agentes habilitados pela conta de cada jogador serão disponíveis para jogar.

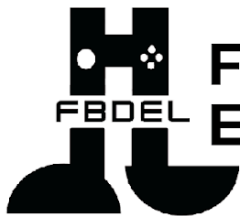
A8. MAPAS DISPONÍVEIS

Todos que estejam habilitados na rotação competitiva (Ranked) oficial na época do campeonato.

A9. VETOS DE MAPAS

Para escolha dos mapas e lado que irão apresentar seu capitães e esses realizaram o banimento de mapas ao vivo no site determinado pela a Federação.

Durante a Etapa Eliminatória devem seguir este padrão para banimento/escolha de mapa e lado:



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

- TIME A bane 1 mapa;
 - TIME B bane 1 mapa;
 - TIME A bane 1 mapa;
 - TIME B bane 1 mapa;
 - TIME A escolhe o mapa que irá jogar;
 - TIME B escolhe o lado que irão jogar.
(estrutura meramente exemplificativa. O banimento sempre será pra banir até sobrar 1 mapa)
-
- Os vetos na fase presencial acontecem junto a um organizador do evento.

A9.1 VETOS EM PARTIDAS MELHOR DE 1

A equipe A inicia o processo e o mapa para a Partida será selecionado de acordo com o procedimento a seguir:

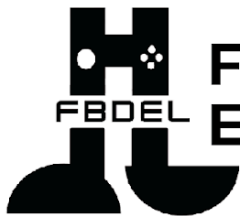
- Equipe A remove um mapa;
- Equipe B remove um mapa;
- Equipe A remove um mapa;
- Equipe B remove um mapa;
- Equipe A escolhe um mapa;
- A equipe B escolherá o lado inicial do mapa;

A9.2 VETOS EM PARTIDAS MELHOR DE 3

A equipe A inicia o processo e o mapa para a Partida será selecionado de acordo com o procedimento a seguir:

- Equipe A remove um mapa;
- Equipe B remove um mapa;
- Equipe A escolhe o primeiro mapa;
- Equipe B escolhe o lado inicial do primeiro mapa;
- Equipe B escolhe o segundo mapa;
- Equipe A escolhe o lado inicial do segundo mapa;
- Equipe A veta um mapa;
- Equipe B veta um mapa;
- Equipe A escolhe o lado inicial do terceiro mapa

A9.3 VETOS EM PARTIDAS MELHOR DE 5 (Mapa de Vantagem)



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

A equipe A inicia o processo e o mapa para a Partida será selecionado de acordo com o procedimento a seguir:

- Equipe A escolhe o primeiro mapa;
- Equipe B escolhe o lado inicial do primeiro mapa;
- Equipe B escolhe o segundo mapa;
- Equipe A escolhe o lado inicial do segundo mapa;
- Equipe A escolhe o terceiro mapa;
- Equipe B escolhe o lado inicial do terceiro mapa;
- Equipe B escolhe o quarto mapa;
- Equipe A escolhe o lado inicial do quarto mapa;



Anexo B: CÓDIGO DE CONDUTA

Este Código de Conduta se aplica a todos os participantes. A Federação se reserva ao direito de aplicar penalidades, sanções ou desclassificações de qualquer participante do torneio por seu próprio julgamento, a qualquer momento e pelo motivo por ela determinado.

B1. COMPORTAMENTO DOS PARTICIPANTES

Todos os participantes comprometem-se a se comportar de maneira adequada e respeitosa com a Federação, bem como com todos os participantes, espectadores, imprensa, equipe do torneio, parceiros e seus administradores. Qualquer tipo de intimidação ou assédio deve ser relatado a qualquer administrador. O assédio envolve, mas não está limitado a declarações ou ações ofensivas relacionadas a gênero, identidade e expressão de gênero, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, tamanho do corpo, raça, religião, etc. Quem violar este código de conduta será penalizado, sendo considerada a **expulsão do torneio** e possivelmente conduzida a processo criminal.

Esses pontos aplicam-se a atividades de interação e troca ao vivo, online e offline, comportamento em redes sociais, concursos transmitidos ao vivo, comportamentos anteriores, que incluem denúncias feitas. Espera-se que todos os participantes cumpram os padrões de ética esportiva, mesmo quando não participam do torneio.

B2. PENALIDADES

A violação de qualquer ponto destas regras pode resultar em sanções, desqualificação, alteração dos resultados do jogo e perda da premiação. Todos os julgamentos e decisões feitos pela Federação são finais e vinculativos (devem ser cumpridos e respeitados). A Federação se reserva ao direito de penalizar qualquer participante do torneio, a qualquer momento e por motivos justificados.

No caso de apenas uma infração, os participantes serão punidos ou serão advertidos de acordo com a gravidade da falta. Se continuarem a agir de forma inadequada e desrespeitosa com os outros participantes, eles podem ser desqualificados do torneio.

- As sanções podem incluir, sem ordem específica, o seguinte:
- Warning (Aviso);
- Advertência;
- Perda de partida;
- Perda do jogo;
- Redução de pontos;



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

- Perda de prêmios;
- Perda de pontos;
- Suspensão;
- Desqualificação;
- Banimento.

A Federação tem o direito de anunciar publicamente as sanções aplicadas a qualquer um dos participantes.

B3. CHEATING - TRAPAÇA

- **Software:** qualquer tipo de software que promova algum tipo de vantagem para os participantes no início do jogo, software de áudio, texto e/ou assistência de qualquer natureza (não permitidos pelo Valorant);
- **Ghosting:** Qualquer tipo de vantagem ao ver a tela do oponente ou uma transmissão ao vivo é considerado trapaça. Se um participante suspeitar que alguém está assistindo a sua tela ou ouvindo os narradores, deve avisar os administradores o quanto antes para que o caso seja resolvido e as devidas providências sejam tomadas;
- **Abuso de informação:** A comunicação com outras pessoas para ter privilégio de informação, tanto em momentos proibidos quanto com terceiros, durante a partida é proibida, a menos que esteja autorizada pela Federação.

B4. ÁLCOOL E DROGAS

O uso de álcool ou drogas pelos participantes é proibido nas instalações de qualquer evento ao vivo (transmissões), e os participantes não podem estar sob a influência de drogas ou álcool durante sua participação.

Fumar, incluindo o uso de e-cigarros e vaporizadores, é proibido em qualquer momento durante o evento ao vivo e nas transmissões oficiais.

B5. DOPING

O doping será considerado o uso de substâncias que possam dar ao participantes algum tipo de vantagem, e o participante se opõe aos testes para determinar se está usando algum tipo de substância ilegal. A lista de substâncias proibidas pode ser encontrada no seguinte link: <http://list.wada-ama.org/>.

Se algum participante consumir alguma substância sob prescrição médica, deverá apresentar a recomendação médica. Em caso de situações específicas, deverão ser encaminhados à comissão organizadora.



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

B6. APOSTAS

Nenhum participante, participante, treinador, gerente de equipe, equipe ou Federação pode estar envolvido em jogos de azar, fazer parte de grupos de apostadores e/ou sites de apostas, ou fornecer informações que possam beneficiar ou encorajar esta prática, direta ou indiretamente, para qualquer fase do torneio em geral. Qualquer aposta contra sua própria equipe resultará na desqualificação imediata do torneio e banimento de torneios futuros para todos os envolvidos. Qualquer outra infração será sancionada a critério exclusivo da Federação do torneio.

B7. MANIPULAÇÃO DE RESULTADOS

Oferecer suborno ou forçar outras a manipular os resultados de um jogo causará a desqualificação e proibição dos envolvidos de participarem de todos os eventos futuros.

Pedir ou tentar alterar os resultados de uma partida com fins lucrativos é considerado manipulação de resultados e todos os envolvidos serão desclassificados.

Se um jogo ou partida não for concluído, os participantes podem conceder ou concordar mutuamente em empatar nesse jogo ou partida. Uma partida é considerada completa quando o resultado é relatado ao administrador principal. Até este ponto, qualquer um dos participantes pode conceder ou empatar com o outro, embora se o participante que concede vencer um jogo na partida, a partida deve ser relatada como 2-1.

B8. MODIFICAÇÃO DE PARTIDAS

Qualquer ação ou acordo que coloque o próprio em desvantagem e/ou que prejudique outras partes, é passível de punição. Adulterar o resultado de uma partida, tentar perder uma partida ou limitar os esforços de vencer uma partida também é passível de punição. Qualquer participante ou equipe que não cumprir esta regra poderá ser retirado do torneio, perder os prêmios e levar à suspensão das contas vinculadas ao participante ou equipe.

Os seguintes são considerados comportamentos inadequados e proibidos:

- Perder um jogo intencionalmente sem motivo e a qualquer momento;
- Jogar em nome de outro Concorrente, usando uma conta secundária, a qualquer momento;
- Qualquer forma de manipulação de resultados;
- Jogar de forma abnegada, definido como um competidor ou equipe que não realiza ações razoáveis e justas, para obter uma vantagem sobre seus oponentes em uma partida;
- Concorde em dividir o prêmio em dinheiro entre duas ou mais equipes.

Não é suborno quando os participantes compartilham prêmios que ainda não receberam no torneio atual e eles podem concordar com isso antes ou durante a partida, desde que tal compartilhamento não ocorra em troca de qualquer jogo ou resultado da partida ou a queda de um participante do torneio.



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

Não é suborno quando os participantes na última rodada anunciada, da parte de eliminação única de um torneio, concordam com um vencedor e em como dividir os prêmios do torneio subsequentes. Nesse caso, um dos participantes deve concordar em sair do torneio. Os participantes recebem os prêmios de acordo com sua classificação final.

O resultado de uma partida ou jogo não pode ser determinado aleatoriamente ou arbitrariamente por qualquer meio que não seja o progresso normal do jogo. Os exemplos incluem (mas não estão limitados a) lançar um dado, jogar uma moeda, queda de braço ou qualquer outro jogo.

Todo caso suspeito de modificação de partida será analisado pela Federação.

B9. COMPORTAMENTO

As equipes, participantes e seus representantes devem tentar resolver qualquer problema com o organizador antes de fazer declarações nas redes sociais que possam prejudicar a marca ou desonrar a reputação da Federação. Caso isso não seja possível e o organizador se recuse a realizar qualquer ação, as equipes podem postar declarações nas redes sociais.

Os participantes devem respeitar os outros. Comportamento ameaçador ou inapropriado para com os árbitros e outros participantes não será tolerado. Incidentes e punições serão identificados a critério completo.

B10. IMAGEM DA MARCA

Se um participante pretende prejudicar a reputação da Federação ou dos patrocinadores, o organizador tem o direito de desqualificar e proibir todos os envolvidos em eventos ou torneios futuros e de iniciar ações para defender a reputação da marca.

Anexo C:

REGIÕES E TERRITÓRIOS

Para ser elegível para participar, os participantes devem ser residentes legais de um dos países abaixo:

- Brasil;



Anexo D: REGRAS ESPECÍFICAS DE JOGO

D1. VERSÃO DE JOGO

Será utilizado a versão mais recente do jogo durante o torneio.

D2. PROCESSO PRÉ JOGO

- Versão do jogo: verifique a versão do jogo
- Conta do jogador: os jogadores usarão suas contas pessoais;
- Garantir a qualidade do equipamento;
- Conecte e calibre o equipamento;
- Ajuste as configurações do jogo;
- Teste e certifique sua própria conexão.
- Certifique-se que todos os jogadores da sua equipe estão preparados;

D3. PROCEDIMENTO DE PARTIDA

• CONECTANDO COM SEU Oponente

O capitão de cada equipe deverá adicionar seu oponente dentro do jogo, logo em seguida o capitão da equipe A irá chamá-lo para uma Sala Personalizada no Modo Seleção, apenas os 5 jogadores e o treinador (coach) de cada equipe, bem como os narradores e comentarista são permitidos no lobby, jogadores reservas não podem entrar para acompanhar a partida.

A equipe A é definida como a equipe que está à esquerda ou acima na tabela.

• CONFIGURAÇÃO DE JOGO

A partida deve ser criada no Modo "Padrão". A configuração deve seguir as seguintes instruções:

- Permitir Cheats: Desligado;
- Modo Torneio: Ligado;
- Prorrogação: Ligado;
- Jogar por todas as rodadas: Desligado;

• JOGADORES POR PARTIDA



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

Não será permitido o início da partida com menos de 5 jogadores de cada lado.

Caso um jogador caia no decorrer da partida e esse não consiga retornar durante o pause técnico, está permitido continuar a partida com 4 jogadores. Caso tenham menos de 4 jogadores no decorrer da partida será considerado derrota para a equipe incompleta.

- **INÍCIO IRREGULAR**

Caso o dono da sala tenha começado a partida intencionalmente com menos de 5 jogadores sem respeitar o tempo de W.O. e/ou com as configurações incorretas, o mesmo deve ser reportado à Federação para análise. Tal ato é passível de punição.

D4. STREAM DE JOGADORES

Será permitido a transmissão para jogadores com no mínimo 60 segundos de delay

Anexo F:

ATENDIMENTO

Em caso de dúvidas do processo de inscrição e questionamentos sobre as regras, entre em contato via: <https://discord.gg/bsGFjb9MkS> (Comunidade > Duvidas)