

VALORANT

**REGULAMENTO OFICIAL
VALORANT CHALLENGERS BRAZIL**

SUMÁRIO

Introdução e Propósito	8
1. Elegibilidade de Jogadores	8
1.1 Idade do Jogador	8
1.2 Proibida a participação de funcionários da Riot	8
1.3 Residência	8
1.3.1 Requisito de formação regional	8
1.3.2 Região de origem da equipe	9
1.3.3 Definição de residentes	9
1.3.4 Jogadores não residentes	9
1.3.5 Alteração de região ou residência	9
1.3.6 Conformidade com os requisitos de residência	9
1.4 Participação	9
1.4.1 Inscrições	9
1.4.2 Validação das informações	9
1.4.3 Informação dos participantes	10
1.4.4 Realizando a inscrição	10
1.4.5 Formulário de participação	10
1.5 Limite de ranque	10
2. Dinâmica do campeonato	10
2.1 VALORANT Challengers Brazil - 1ª Etapa	10
2.1.1 Estrutura	10
2.2 Qualificatórias Abertas	11
2.2.1 Qualificatória 1	11
2.2.1.1 Cronograma	11
2.2.2 Qualificatória 2	12
2.2.2.1 Cronograma	12
2.2.3 Qualificatória 3	12
2.2.3.1 Cronograma	12

2.2.4 Seeds	13
2.3 Fases	13
2.3.1 Formato	13
2.3.2 Seeds	14
2.3.2.1 Fase 1	14
2.3.2.2 Fase 2	14
2.3.2.3 Fase 3	14
2.3.3 Cronograma	14
2.3.3.1 Fase 1	14
2.3.3.2 Fase 2	15
2.3.3.3 Fase 3	15
2.3.4 Premiação	16
2.4 Regional Masters	16
3. Regras Gerais	16
3.1 Requisitos de Formação	16
3.2 Jogadores	16
3.2.1 Restrição para uso de jogadores	16
3.3 Técnico	16
3.4 Restrições do Riot ID	17
3.5 Propriedade	17
3.5.1 Responsabilidade das Organizações	17
3.5.2 Dono da vaga	17
3.5.3 Transferência de propriedade	17
3.5.4 Notificação de eventos extraordinários	17
3.6 Nome Oficial e Logotipo das Equipes	18
3.6.1 Restrição de Nome e logotipo das equipes	18
3.6.2 Naming Rights	18
3.6.2.1 Em Equipes	18
3.6.2.2 Em Jogadores	18
3.6.3 Uso de marca registrada	18

3.6.4 Não autorização de Nome, Logotipo ou Marca	18
3.7 Múltiplas Equipes	18
3.8 Patrocinadores	18
3.9 Direito de imagem	19
3.10 Conteúdos da Liga	19
4. Regras Específicas das Qualificatórias Abertas	19
4.1 Comunicação Oficial	19
4.1.1 Comunicação com a Administração	19
4.1.2 Comunicação entre participantes	19
4.2 Transmissão dos jogos	19
4.3 Contas do Valorant	19
4.4 Inscrição realizada	20
4.4.1 Cadastro na plataforma	20
4.4.2 Substituição de jogadores	20
4.5 Procedimentos e Regras das Partidas	20
4.5.1 Verificação de lineup	20
4.5.2 Check-in	20
4.5.2.1 Do Torneio	21
4.5.2.2 Da partida	21
4.5.3 Criação de partida	21
4.5.4 Envio de resultados	22
4.5.5 Tabela de jogos	22
4.5.6 Configuração da partida	22
4.5.6.1 Opções de partida personalizada	22
4.5.7 Pausas	22
4.5.8 Prazo para início da partida	22
4.5.9 Jogadores por partida	23
4.5.10 Início de partida irregular	23
4.5.11 Problemas técnicos durante uma partida	23
4.5.12 Falha no sistema e Servidores	23

4.5.13 Problemas externos	23
4.5.14 Remake de partida	23
5. Regras Específicas das Fases	24
5.1 Processo de Escolha	24
5.2 Substituições entre Partidas	24
5.3 Substituições Emergenciais	24
5.4 Substituições e/ou Inscrições Extraordinárias	24
5.5 Comunicação Entre os Membros da Equipe	24
5.6 Alterações na Programação	24
5.6.1 Situações Extraordinárias	25
5.7 Horário das Partidas	25
5.7.1 Intervalos	25
5.8 Papel dos Juízes	25
5.8.1 Responsabilidade	25
5.8.2 Comportamento do Juiz	25
5.8.3 Finalidade do Julgamento	25
5.9 Configuração Pré-Partida	26
5.9.1 Contas no Client	26
5.9.2 Tempo de Configuração	26
5.9.3 Falha Técnica de Equipamentos	26
5.9.4 Suporte Técnico durante etapas presenciais	26
5.9.5 Pontualidade para iniciar a Partida	26
5.9.6 Aviso de testes Pré-Partida	26
5.9.7 Jogo pronto para Início	26
5.9.8 Criação da Partida	26
5.10 Preparação da Partida	27
5.10.1 Configuração de Partida Personalizada	27
5.10.2 Servidor	27
5.10.3 Selecionando Agente	27
5.10.4 Início da Partida	27

5.10.5 Controlando Início da Partida	27
5.10.6 Problemas no Carregamento do Client	27
5.11 Pausas e Falhas no Jogo	27
5.11.1 Pausa Tática	27
5.11.1.1 Retornando ao jogo após pausa tática	28
5.11.1.2 Comunicação durante pausa tática	28
5.11.2 Pausa Técnica	28
5.11.2.1 Retornando ao jogo após pausa técnica	28
5.11.2.2 Comunicação durante pausa técnica	28
5.11.3 Falhas no Jogo	28
5.11.4 Remake de partida	28
6. Atualização Competitiva	29
6.1 Atualização do servidor	29
6.2 Novos agentes	29
6.3 Novos mapas	29
6.4 Restrições adicionais	29
7. Vetos e Mapas	29
7.1 Mapas disponíveis	29
7.2 Vetos em Partidas Md1	29
7.3 Vetos em Partidas Md3	29
8. Conduta dos Jogadores	30
8.1 Integridade competitiva	30
8.2 Conduta Competitiva	30
8.2.1 Atitudes desonestas	30
8.2.1.1 Conspiração	30
8.2.1.2 Hacking	30
8.2.1.3 Exploração	30
8.2.1.4 Compartilhamento de Conta	31
8.2.1.5 Programas de trapaça	31
8.2.1.6 Desconexão intencional	31

8.2.1.7 Critério do campeonato	31
8.2.2 Ofensas e Discurso de Ódio	31
8.2.3 Comportamento Disruptivo/Insultos	31
8.2.4 Comportamento Abusivo	31
8.2.5 Interferência na transmissão	31
8.2.6 Comunicações não autorizadas	31
8.2.7 Vestuário	32
8.2.8 Identidade	32
8.3 Comportamento não profissional	32
8.3.1 Responsabilidade sob Código	32
8.3.2 Assédio	32
8.3.3 Assédio Sexual	33
8.3.4 Discriminação e Difamação	33
8.3.5 Declarações relativas ao campeonato, Riot Games ou Valorant	33
8.3.7 Investigação de comportamento dos jogadores	33
8.3.8 Atividade Criminosa	33
8.3.9 Torpeza moral	33
8.3.10 Confidencialidade	33
8.3.11 Suborno	33
8.3.12 Presentes	34
8.3.13 Recusa de cumprimento	34
8.3.14 Arranjar Partidas	34
8.4 Associação com Apostas	34
8.5 Sujeições a Penalidades	34
8.6 Penalidades	34
9. Espírito das Regras	35
9.1 Decisões Finais	35
9.2 Alteração de Regras	35
9.3 Interesses do campeonato	35
9.4 Termo de concordância	35

APÊNDICE A

35

APÊNDICE B

37

Introdução e Propósito

Estas são as regras oficiais (“**Regras**”) do VALORANT Challengers Brazil. Elas aplicam-se para todas as equipes que venham a participar, assim como a seus gerentes, técnicos, jogadores e funcionários.

Estas Regras foram criadas unicamente para garantir a integridade do sistema estabelecido pelos Oficiais da Temporada para as disputas de VALORANT e um equilíbrio competitivo entre os times participantes. Regras padronizadas beneficiam todas as partes envolvidas em disputas de Valorant, incluindo os times, jogadores, comissão técnica, donos e gerentes.

Estas Regras tratam do seguinte:

- VALORANT Challengers Brazil - 1ª Etapa
 - o Qualificatórias Abertas
 - o Fases

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

Cada Etapa do VALORANT Challengers Brazil será composta por três Qualificatórias Abertas e três Fases disputadas pelos times que garantirem a classificação através das Qualificatórias e do processo de cada Fase. Ao final deste processo, os oito times classificados jogarão o Regional Masters, o torneio de mais alto nível da região para definirmos o campeão da Primeira Etapa.

1. Elegibilidade de Jogadores

Para ser elegível a competir no VALORANT Challengers Brazil, cada jogador deve atender às condições abaixo:

1.1 Idade do Jogador

O jogador deve ter no mínimo 16 anos completos na data 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 pelos Oficiais da Temporada.

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 Challengers Brazil, 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 seis atletas solicitados no momento da inscrição (Nome completo, RG, CPF, Data de Nascimento, e-mail e Riot ID);

1.4.2 Validação das informações

Em qualquer momento da competição, os Oficiais da Temporada poderão solicitar documentos dos jogadores para comprovação da elegibilidade.

Para validar a classificação confirmada por uma equipe participante, a organização poderá

solicitar informações adicionais e também cópia dos documentos dos jogadores para confirmar e validar a participação da equipe nas Etapas seguintes.

1.4.3 Informação dos participantes

As equipes participantes concordam em ceder as informações solicitadas no momento da inscrição, e também comprometem-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 que garantirem vaga através das Qualificatórias Abertas receberão uma Declaração de Elegibilidade do qual seus jogadores deverão assinar. Este documento será obrigatório e sem a assinatura dele não será permitido que as equipes e/ou os atletas participem das Fases seguintes do VALORANT Challengers Brazil.

Os jogadores considerados menores 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 Imortal 1.

Para efeitos desta regra, jogadores que tenham atingido o ranque mínimo de Imortal 1 tanto no Ato atual, quanto no Ato anterior estão elegíveis para participação. Caso o jogador não preencha este requisito ele será impedido de participar.

2. Dinâmica do campeonato

2.1 VALORANT Challengers Brazil - 1ª Etapa

2.1.1 Estrutura

A Primeira Etapa do VALORANT Challengers Brazil contará com Qualificatórias Abertas para as três Fases do campeonato. Ao final das três Fases, oito times estarão classificados para jogar o Regional Masters.

A Qualificatória Aberta 1 classificará oito times para disputar a Fase 1.

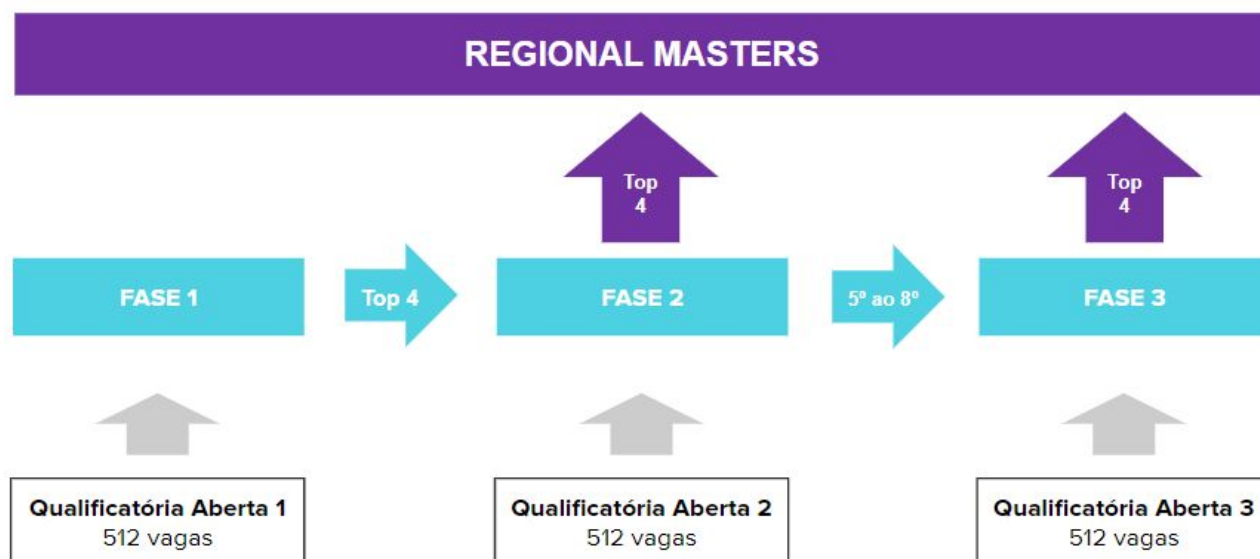
Na Fase 1 os oito times provenientes da Qualificatória Aberta 1 disputarão entre si as quatro vagas para a Fase 2, ou seja, os quatro melhores colocados garantem vaga direta na próxima fase sem precisar disputar a Qualificatória Aberta 2. Os quatro últimos colocados da Fase 1 não garantem vaga direta para a Fase 2.

A Qualificatória Aberta 2 classificará quatro times para disputar a Fase 2.

Na Fase 2 os quatro times provenientes da Qualificatória Aberta 2 se juntarão aos quatro times classificados da Fase 1. Os oito times disputarão entre si e os quatro melhores colocados garantem vaga direta para o Regional Masters sem precisar disputar a Fase 3. Os times que ficarem do quinto ao oitavo lugar se classificarão para a Fase 3 sem precisar jogar a Qualificatória Aberta 3.

A Qualificatória Aberta 3 classificará quatro times para disputar a Fase 3.

Na Fase 3 os quatro melhores colocados da Qualificatória Aberta 3 se juntarão aos quatro times que ficaram do quinto ao oitavo lugar da Fase 2. Os oito times disputarão entre si e os quatro melhores colocados garantem as últimas vagas para o Regional Masters.



2.2 Qualificatórias Abertas

2.2.1 Qualificatória 1

Esta Qualificatória acontecerá nos dias 25 e 26 de janeiro a partir das 18h. As oito melhores equipes se classificam para a Fase 1 do VALORANT Challengers Brasil.

- Abertura das inscrições: 13/01 às 15h;
- Encerramento das inscrições: 25/01 às 15h;
- Formato: Eliminação Simples (mata-mata);
- Limite de vagas: 512 times.

2.2.1.1 Cronograma

Dia 1

18h - Rodada 1 (512 times), melhor-de-um (Md1);
A seguir - Rodada 2 (256 times), melhor-de-um (Md1);
A seguir - Rodada 3 (128 times), melhor-de-um (Md1);
A seguir - Rodada 4 (64 times), melhor-de-um (Md1);

Dia 2

18h - Rodada 5 (32 times), melhor-de-três (Md3);

A seguir - Rodada 6 (16 times), melhor-de-três (Md3);

OBS - O número de rodadas poderá sofrer alterações caso não atinja 512 times participantes.

2.2.2 Qualificatória 2

Esta Qualificatória acontecerá nos dias 8 e 9 de fevereiro a partir das 18h. As quatro melhores equipes se classificam para a Fase 2 do VALORANT Challengers Brazil.

- Abertura das inscrições: 01/02 às 15h;
- Encerramento das inscrições: 08/02 às 15h;
- Formato: Eliminação Simples (mata-mata);
- Limite de vagas: 512 times.

2.2.2.1 Cronograma

Dia 1

18h - Rodada 1 (512 times), melhor-de-um (Md1);

A seguir - Rodada 2 (256 times), melhor-de-um (Md1);

A seguir - Rodada 3 (128 times), melhor-de-um (Md1);

A seguir - Rodada 4 (64 times), melhor-de-um (Md1);

A seguir - Rodada 5 (32 times), melhor-de-três (Md1);

Dia 2

18h - Rodada 6 (16 times), melhor-de-três (Md3);

A seguir - Rodada 7 (8 times), melhor-de-três (Md3);

OBS - O número de rodadas poderá sofrer alterações caso não atinja 512 times participantes.

2.2.3 Qualificatória 3

Esta Qualificatória acontecerá nos dias 22 e 23 de fevereiro a partir das 18h. As quatro melhores equipes se classificam para a Fase 3 do VALORANT Challengers Brazil.

- Abertura das inscrições: 15/02 às 15h;
- Encerramento das inscrições: 22/02 às 15h;
- Formato: Eliminação Simples (mata-mata);
- Limite de vagas: 512 times.

2.2.3.1 Cronograma

Dia 1

18h - Rodada 1 (512 times), melhor-de-um (Md1);

A seguir - Rodada 2 (256 times), melhor-de-um (Md1);

A seguir - Rodada 3 (128 times), melhor-de-um (Md1);

A seguir - Rodada 4 (64 times), melhor-de-um (Md1);

A seguir - Rodada 5 (32 times), melhor-de-três (Md1);

Dia 2

18h - Rodada 6 (16 times), melhor-de-três (Md3);

A seguir - Rodada 7 (8 times), melhor-de-três (Md3);

OBS - O número de rodadas poderá sofrer alterações caso não atinja 512 times participantes.

2.2.4 Seeds

Os seeds de cada Qualificatória Aberta serão distribuídos conforme o ranking do Liguipedia (<https://liquipedia.net/valorant/Portal:Rating>). Para efeitos desta regra, o máximo de times que receberão seeds será de 16, ou seja, apenas do primeiro ao décimo sexto do ranking terão seeds definidos, já os demais seeds serão distribuídos de forma aleatória.

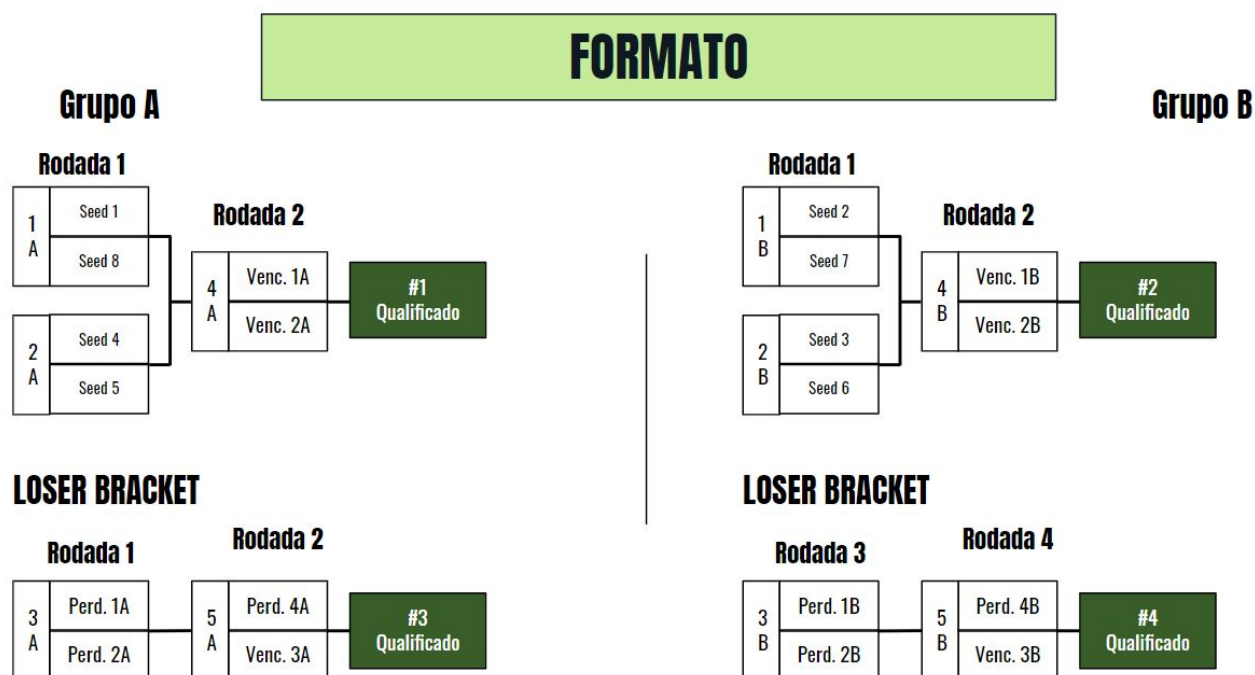
2.3 Fases

2.3.1 Formato

As três Fases da Primeira Etapa do VALORANT Challengers Brazil terão formato idêntico.

Os oito times de cada fase serão divididos em dois grupos e disputarão entre si em formato de Eliminação Dupla.

A primeira rodada da Winners Bracket de cada grupo será disputada em melhor-de-um (Md1), já as demais rodadas da Winners Bracket e Losers Bracket serão disputadas em melhor-de-três (Md3).



2.3.2 Seeds

2.3.2.1 Fase 1

Os seeds da Fase 1 serão distribuídos conforme o ranking do Liquipedia (<https://liquipedia.net/valorant/Portal:Rating>). Caso um ou mais times não estejam no ranking as ordens destes times serão definidas aleatoriamente.

2.3.2.2 Fase 2

Para a Fase 2 os times que ficaram do primeiro ao quarto lugar da Fase 1 receberão seeds de 1 a 4, a distribuição destes seeds será de acordo com a posição das equipes no ranking do Liquipedia.

Os quatro times provenientes da Qualificatória Aberta 2 receberão seeds de 5 a 8, a distribuição destes seeds será de acordo com a posição das equipes no ranking do Liquipedia.

Caso um ou mais times não estejam no ranking as ordens destes times serão definidas aleatoriamente.

2.3.2.3 Fase 3

Para a Fase 3 os times que ficaram do quinto ao oitavo lugar da Fase 2 receberão seeds de 1 a 4, a distribuição destes seeds será de acordo com a posição das equipes no ranking do Liquipedia.

Os quatro times provenientes da Qualificatória Aberta 3 receberão seeds de 5 a 8, a distribuição destes seeds será de acordo com a posição das equipes no ranking do Liquipedia.

Caso um ou mais times não estejam no ranking as ordens destes times serão definidas aleatoriamente.

2.3.3 Cronograma

2.3.3.1 Fase 1

Semana 1

Sábado - 30/01 - Md1

1A - 19h: Seed 1 vs Seed 8

2A - A seguir: Seed 4 vs Seed 5

1B - A seguir: Seed 2 vs Seed 7

2B - A seguir: Seed 3 vs Seed 6

Domingo - 31/01 - Md3

3A - 19h: Perdedor 1A vs Perdedor 2A

3B - A seguir: Perdedor 1B vs Perdedor 2B

Semana 2

Sábado - 06/02 - Md3

4A - 19h: Vencedor 1A vs Vencedor 2A

4B - A seguir: Vencedor 1B vs Vencedor 2B

Domingo - 07/06 - Md3

5A - 19h: Perdedor 4A vs Vencedor 3A

5B - A seguir: Perdedor 4B vs Vencedor 3B

2.3.3.2 Fase 2

Semana 1

Sábado - 13/02 - Md1

1A - 19h: Seed 1 vs Seed 8

2A - A seguir: Seed 4 vs Seed 5

1B - A seguir: Seed 2 vs Seed 7

2B - A seguir: Seed 3 vs Seed 6

Domingo - 14/02 - Md3

3A - 19h: Perdedor 1A vs Perdedor 2A

3B - A seguir: Perdedor 1B vs Perdedor 2B

Semana 2

Sábado - 20/02 - Md3

4A - 19h: Vencedor 1A vs Vencedor 2A

4B - A seguir: Vencedor 1B vs Vencedor 2B

Domingo - 21/02 - Md3

5A - 19h: Perdedor 4A vs Vencedor 3A

5B - A seguir: Perdedor 4B vs Vencedor 3B

2.3.3.3 Fase 3

Semana 1

Sábado - 27/02 - Md1

1A - 19h: Seed 1 vs Seed 8

2A - A seguir: Seed 4 vs Seed 5

1B - A seguir: Seed 2 vs Seed 7

2B - A seguir: Seed 3 vs Seed 6

Domingo - 28/02 - Md3

3A - 19h: Perdedor 1A vs Perdedor 2A

3B - A seguir: Perdedor 1B vs Perdedor 2B

Semana 2

Sábado - 06/03 - Md3

4A - 19h: Vencedor 1A vs Vencedor 2A

4B - A seguir: Vencedor 1B vs Vencedor 2B

Domingo - 07/03 - Md3

5A - 19h: Perdedor 4A vs Vencedor 3A

5B - A seguir: Perdedor 4B vs Vencedor 3B

2.3.4 Premiação

A premiação será divulgada posteriormente.

2.4 Regional Masters

O Regional Masters será a competição de mais alto nível da região. Ao todo, os oito times classificados através da Fase Eliminatória disputarão o título de campeão do Regional Masters Brazil.

O Regional Masters terá um caderno de regras específico e todas as informações serão divulgadas posteriormente.

3. Regras Gerais

3.1 Requisitos de Formação

As equipes participantes do VALORANT Challengers Brazil deverão inscrever um total de cinco a seis jogadores em sua formação, estes jogadores poderão atuar tanto nas Qualificatórias Abertas, quanto nas Fases. Em caso de Etapa presencial as equipes deverão inscrever no mínimo um técnico.

Essas inscrições deverão ser realizadas na Qualificatória Aberta em que a equipe participar, novas inscrições não serão aceitas posteriormente.

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

3.2 Jogadores

As equipes que garantirem vaga para as Fases do VALORANT Challengers Brazil deverão manter todos os jogadores que participaram do processo de classificação, não sendo permitido alterações na formação. Para efeitos desta regra, durante as Fases, Substituições Extraordinárias serão analisadas e poderão ser autorizadas (ver item 5.4)

3.2.1 Restrição para uso de jogadores

Um jogador não pode participar por duas equipes distintas simultaneamente, ou seja, ele só poderá atuar em uma equipe por vez.

3.3 Técnico

Em caso de Etapa presencial as equipes deverão inscrever no mínimo um técnico (ver item 3.1). Durante uma Etapa presencial o técnico deverá estar presente no local para todas as partidas em que a equipe participar.

Os técnicos não podem ser jogadores Titulares ou Reservas.

3.4 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.

3.5 Propriedade

3.5.1 Responsabilidade das Organizações

As Organizações serão responsáveis por receber toda comunicação oficial enviada pela Riot.

As Organizações são responsáveis por gerir os membros da equipe, além de compartilhar toda comunicação recebida com os membros que julgarem necessário.

As Organizações serão responsáveis pelo recebimento da premiação.

3.5.2 Dono da vaga

As organizações participantes do VALORANT Challengers Brazil serão consideradas como as únicas Donas da Vaga, esse direito é propriedade da equipe e do Dono da Vaga, não dos jogadores ou de qualquer outra pessoa ou entidade.

Equipes que não pertencem a uma organização terão o responsável pela equipe no Battlefy considerado como Donas da Vaga.

Para efeitos desta regra, em casos extraordinários será permitido a alteração de jogadores da equipe, mas para que a classificação adquirida pela equipe seja mantida, o Dono da Vaga deverá manter no mínimo três dos cinco jogadores que participaram no processo de classificação. A definição de cada caso ficará a critério exclusivo dos Oficiais do VALORANT Challengers Brazil.

3.5.3 Transferência de propriedade

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

3.5.4 Notificação de eventos extraordinários

O Dono da Vaga deverá notificar a Riot e os Oficiais do VALORANT Challengers Brazil sobre qualquer violação ou suspeita de violação das regras cometida por uma Equipe e/ou Membros da Equipe (ou qualquer pessoa agindo por ou em nome de qualquer um deles) que tenha ou possa ter provocado efeitos adversos em qualquer Competição Oficial, VALORANT ou qualquer uma das Partes envolvidas. A não notificação será considerada uma violação deste Regulamento e da Política Global e será passível de penalidade, incluindo desqualificação e

perda de vaga

3.6 Nome Oficial e Logotipo das Equipes

3.6.1 Restrição de Nome e logotipo das equipes

As equipes deverão enviar o nome e logotipo que desejam utilizar durante o VALORANT Challengers Brazil. Essas informações não poderão ser alteradas após o prazo limite determinado pelos Oficiais do VALORANT Challengers Brazil. Nem o nome de um time, nem seu logotipo podem incluir qualquer palavra ou frase em qualquer idioma que seja ofensivo, tóxico ou prejudicial, conforme determinado a critério exclusivo dos Oficiais do VALORANT Challengers Brazil.

3.6.2 Naming Rights

3.6.2.1 Em Equipes

É permitido que as equipes incluam, no máximo, um patrocinador em sua marca original, por exemplo, Alienware Lions, pois Lions é o nome da equipe, já Alienware é a marca patrocinadora.

3.6.2.2 Em Jogadores

Não é permitido que os jogadores utilizem marcas atreladas ao seu nome de jogo. Apenas a TAG e/ou nome da organização serão permitidas, por exemplo, [TAG/Nome da equipe] + [Nick do jogador].

3.6.3 Uso de marca registrada

O nome ou logotipo de uma equipe não pode incluir por completo e/ou em partes um nome corporativo, ou fazer uso de marcas registradas ou outra propriedade intelectual da Riot, VALORANT ou de qualquer terceiro.

3.6.4 Não autorização de Nome, Logotipo ou Marca

Os Oficiais do VALORANT Challengers Brazil têm o direito de rejeitar qualquer nome ou logotipo de uma equipe por qualquer motivo e exigir que a equipe mude o nome ou logotipo para um alternativo, que esteja em conformidade com a Política Global.

3.7 Múltiplas Equipes

Cada organização poderá ter apenas uma equipe representando a marca no VALORANT VALORANT Challengers Brazil. Equipes de uma mesma organização não são permitidas.

Caso seja constatado que duas ou mais equipes pertencem a mesma organização, ambas as equipes serão desclassificadas.

Para efeitos desta regra, com o objetivo de promover e desenvolver o cenário Profissional Feminino, uma mesma Organização pode operar um segundo time se o time for integralmente feminino.

3.8 Patrocinadores

As equipes, seus jogadores e/ou membros são proibidos de serem patrocinados em um evento de VALORANT por qualquer marca que seu negócio e atividade esteja presente na Lista Global

de Patrocínios e Publicidades Restritas (ver Apêndice A).

3.9 Direito de imagem

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

3.10 Conteúdos da Liga

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

4. Regras Específicas das Qualificatórias Abertas

4.1 Comunicação Oficial

A comunicação oficial da Administração do campeonato com os participantes será realizada através do Discord oficial do VALORANT Challengers Brazil. Para acessar o Discord basta [clicar aqui](#).

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

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, pelo chat da plataforma Battlefy ou pelo Discord. Caso ambas as equipes participantes não entrem em acordo por onde realizar a comunicação, ela deverá ser feita através do chat da plataforma Battlefy.

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 Abertas não terão transmissão oficial e ninguém possui autorização para transmiti-la.

4.3 Contas do Valorant

Todos os jogadores devem jogar as partidas com suas contas do VALORANT utilizadas no

momento do cadastro na plataforma Battlefy. 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 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.

4.4 Inscrição realizada

A equipe poderá se inscrever em todas as Qualificatórias Abertas, porém caso a mesma garanta vaga para a fase seguinte, ela não poderá jogar a Qualificatória seguinte, nem mesmo utilizando uma formação (lineup) diferente (ver item 3.7).

4.4.1 Cadastro na plataforma

Todas as equipes devem ter de 5 a 6 jogadores inscritos no torneio do Battlefy. 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 Substituição de jogadores

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.

4.5 Procedimentos e Regras das Partidas

4.5.1 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 no torneio do Battlefy.

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.

4.5.2 Check-in

4.5.2.1 Do Torneio

O check-in estará disponível na página inicial do torneio no Battlefy.

No dia do torneio, as equipes que se inscreverem em uma Qualificatória Aberta deverão efetuar check-in a partir das 16h45min. As equipes que não fizerem check-in até às 17h45min, não participarão da Qualificatória Aberta.

A Administração do torneio não se responsabiliza por problemas técnicos que possam ocorrer com as equipes que tentarem efetuar o check-in. Caso a equipe detecte algum problema em relação à funcionalidade do sistema, a equipe deverá imediatamente acionar a Administração do Torneio através do Discord. Provas do problema são requeridas pela Administração.

4.5.2.2 Da partida

A cada partida as equipes terão uma contagem regressiva de 10 minutos, onde cada capitão deverá clicar no botão de check-in para confirmar a participação da equipe no confronto. Caso uma ou mais equipes não confirmem a participação no confronto através do botão, elas serão automaticamente desclassificadas do torneio.

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

É importante ressaltar que esses 10 minutos contam para W.O, ou seja, este é tempo máximo que as equipes terão para confirmar a participação na partida, criar lobby e iniciar o jogo. Para mais detalhes sobre W.O veja o item 4.5.8.

4.5.3 Criação de partida

Os capitães de cada equipe serão os responsáveis por executar todo o fluxo de partida da plataforma, sendo ele:

- Adicionar o capitão do time adversário na lista de amigos do VALORANT;
- Realizar os Vetos e Escolha dos mapas;
- Criar a partida personalizada e configurá-la de acordo com as orientações 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 ao confronto e demais informações, incluindo um chat específico do confronto na plataforma do Battlefy.

Não será permitido a entrada de Técnicos e/ou membros de uma equipe em uma partida.

4.5.4 Envio de resultados

Ao final de cada jogo, o capitão de cada equipe é responsável por enviar uma screenshot (foto) e o resultado de sua partida do confronto na plataforma do Battlefy. É obrigatório que ambos os capitães enviem a screenshot e reportem o resultado 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.

4.5.5 Tabela de jogos

O sorteio dos confrontos (tabela de jogos) e liberação das partidas de uma Qualificatória ocorrem 5 minutos antes do início do mesmo. Por exemplo, se o campeonato terá o início às 18h, o sorteio dos confrontos e liberação das partidas acontecerão às 17h55.

Para encontrar qual seu confronto e sua página da partida, basta acessar a página do torneio na plataforma do Battlefy.

4.5.6 Configuração da partida

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

4.5.6.1 Opções de partida personalizada

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

- Permitir Cheats: Desligado;
- Modo Torneio: Ligado;
- Prorrogação: Ligado;
- Jogar Por Todas as Rodadas: Desligado;

4.5.7 Pausas

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

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

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

Pausas táticas não serão permitidas.

4.5.8 Prazo para início da partida

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

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

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

4.5.9 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.

4.5.10 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.

4.5.11 Problemas técnicos durante uma partida

Se um ou mais jogadores de uma equipe apresentarem problemas técnicos e forem desconectados durante o andamento da partida, será permitido utilizar o recurso de pausa conforme descrito no item 4.5.7.

Caso essa desconexão ocorra antes do início da partida, as equipes terão os 10 minutos para início da partida conforme descrito no item 4.5.8.

Caso ultrapasse o tempo permitido de pausa, é necessário que a pausa seja retirada e a partida prossiga, respeitando o limite mínimo de jogadores estipulados no item 4.5.9. Os jogadores poderão retornar normalmente no decorrer da partida.

4.5.12 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.

4.5.13 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.

4.5.14 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.

5. Regras Específicas das Fases

5.1 Processo de Escolha

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

5.2 Substituições entre Partidas

Se uma equipe desejar substituir um ou mais jogadores entre jogos de uma mesma série, essas substituições deverão ser informadas para o juiz ou um oficial do VALORANT Challengers Brazil em até cinco minutos após o término da partida anterior.

5.3 Substituições Emergenciais

Em casos especiais, substituições emergenciais podem ser autorizadas pelos Oficiais do VALORANT Challengers Brazil. Se caracteriza como substituição emergencial, aquela que for realizada entre o encerramento do prazo de envio das escalações (Item 5.1) e o início do dia do campeonato. A definição de cada caso ficará a critério exclusivo dos Oficiais do VALORANT Challengers Brazil.

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

5.4 Substituições e/ou Inscrições Extraordinárias

Em casos especiais, substituições e/ou inscrições extraordinárias podem ser autorizadas ou impostas pelos Oficiais da Temporada. Tais casos especiais podem se caracterizar por (mas não se limitam a) óbito, incapacidade de jogar, suspensão ou banimento em resultado da violação de uma ou mais regras. A definição de cada caso ficará a critério exclusivo dos oficiais da Temporada.

5.5 Comunicação Entre os Membros da Equipe

Os jogadores de uma mesma equipe terão comunicação livre durante toda a partida, exceto em caso de uma pausa técnica (conforme disposto no item 5.11.2)

Os técnicos terão comunicação livre apenas no pré-jogo, durante a seleção de agentes e durante pausas táticas (conforme disposto no item 5.11.1).

5.6 Alterações na Programação

A organização do VALORANT Challengers Brazil pode, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização do VALORANT

Challengers Brazil informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível.

5.6.1 Situações Extraordinárias

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

5.7 Horário das Partidas

Em caso de Etapa presencial todas as equipes deverão estar no local das partidas com ao menos 2h de antecedência ao horário previsto para a mesma.

Em caso de Etapa online todas as equipes deverão estar disponíveis no Discord oficial com ao menos 1h de antecedência.

Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso uma equipe não esteja presente ou esteja incompleta, a partida poderá ser considerada WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas à equipe.

5.7.1 Intervalos

Um tempo total para o intervalo entre partidas será determinado pelos Oficiais do VALORANT Challengers Brazil. Esse tempo pode variar conforme a fase da competição. A equipe será informada quando deverá voltar para o local de partidas. O descumprimento dos prazos estipulados poderá acarretar em penalidades.

5.8 Papel dos Juízes

5.8.1 Responsabilidade

Juízes são os Oficiais do VALORANT Challengers Brazil responsáveis por auxiliar os jogadores em qualquer questão relacionada a partidas e o que ocorre antes e depois das partidas. A supervisão deles inclui, mas não se limita a:

- **5.8.1.1** Checar a formação das equipes antes das partidas;
- **5.8.1.2** Checar e monitorar os periféricos dos jogadores na área da partida, durante etapas presenciais;
- **5.8.1.3** Comunicar/autorizar o início da partida;
- **5.8.1.4** Solicitar pausas e retomadas do jogo;
- **5.8.1.5** Aplicar punições em resposta a violações de regras durante partidas;
- **5.8.1.6** Confirmar o final da partida e o resultado.

5.8.2 Comportamento do Juiz

O juiz deverá se comportar de maneira profissional durante todo o tempo, e deverá tomar decisões de maneira imparcial e sem paixão ou preconceito em relação a qualquer jogador, equipe, técnico, patrocinador ou indivíduo.

5.8.3 Finalidade do Julgamento

Se um juiz fizer um julgamento incorreto, o julgamento está sujeito a ser alterado. Os Oficiais do VALORANT Challengers Brazil, a seu próprio critério, podem avaliar a decisão durante ou após a partida para determinar se o procedimento adequado foi aplicado para a tomada de uma decisão

justa. Se o procedimento apropriado não tiver sido usado, os Oficiais do VALORANT Challengers Brazil reservam-se o direito de invalidar a decisão do juiz. Os Oficiais do VALORANT Challengers Brazil sempre terão a palavra final em todas as decisões durante as competições.

5.9 Configuração Pré-Partida

5.9.1 Contas no Client

Em Etapas presenciais os jogadores terão logins do servidor de torneio fornecidos pela organização. É de responsabilidade do jogador configurar a sua conta de acordo com as configurações de sua preferência. O Nickname e o RIOT ID da conta devem ser aprovados pelos Oficiais do VALORANT Challengers Brazil e não poderão ser alterados durante o torneio.

Para Etapas Online os jogadores deverão utilizar a própria conta para realização das partidas.

5.9.2 Tempo de Configuração

Jogadores deverão estar presentes de acordo com o tempo estipulado no item 5.7 para garantir suas plenas condições de jogo. A Configuração é composta por:

- **5.9.2.1** Garantir a qualidade do equipamento.
- **5.9.2.2** Conectar e calibrar os periféricos.
- **5.9.2.3** Garantir o funcionamento adequado do sistema de comunicação de voz.
- **5.9.2.4** Organizar Skins.
- **5.9.2.5** Ajustar configurações dentro do jogo.
- **5.9.2.6** Tempo de aquecimento limitado durante o jogo.

5.9.3 Falha Técnica de Equipamentos

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

5.9.4 Suporte Técnico durante etapas presenciais

Oficiais do VALORANT Challengers Brazil estarão disponíveis para ajudar com o processo de configuração e na resolução de problemas encontrados durante o período de pré-jogo.

5.9.5 Pontualidade para iniciar a Partida

Os jogadores devem resolver todo e qualquer problema de configuração dentro do tempo estipulado. Atrasos devido a problemas de configuração podem ocorrer desde que autorizados pelos Oficiais do VALORANT Challengers Brazil. Penalidades por atrasos podem ser aplicadas a critério dos Oficiais do VALORANT Challengers Brazil.

5.9.6 Aviso de testes Pré-Partida

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

5.9.7 Jogo pronto para Início

Após todos os dez jogadores em uma partida confirmarem que completaram as configurações, eles não poderão mais entrar em jogos de aquecimento.

5.9.8 Criação da Partida

Os Oficiais do VALORANT Challengers Brazil decidirão como a partida deverá ser criada e instruirão os jogadores a entrar na partida.

5.10 Preparação da Partida

5.10.1 Configuração de Partida Personalizada

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

- Permitir Cheats: Desligado;
- Modo Torneio: Ligado;
- Prorrogação: Ligado;
- Jogar Por Todas as Rodadas: Desligado;

5.10.2 Servidor

O servidor utilizado será o servidor brasileiro.

5.10.3 Selecionando Agente

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

5.10.4 Início da Partida

Um jogo será iniciado imediatamente após o processo de escolha dos agentes, salvo decisão contrária de um dos Oficiais do VALORANT Challengers Brazil. Os jogadores não têm permissão para sair da partida durante o tempo entre o fim do processo de escolha dos agentes e início do jogo. Qualquer anotação ou material impresso que os times possam ter usado durante a etapa pré-jogo deve ser recolhido antes da partida começar.

5.10.5 Controlando Início da Partida

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

5.10.6 Problemas no Carregamento do Client

Caso ocorra alguma falha do jogo, desconexão ou qualquer outra falha que interrompa o processo de iniciação do jogo e previna um jogador de se conectar a um jogo no início dele, a partida deve ser imediatamente pausada até que os 10 jogadores se conectem à partida.

5.11 Pausas e Falhas no Jogo

5.11.1 Pausa Tática

Cada equipe terá direito a uma pausa tática de 1 minuto por lado (uma pausa do lado Defensor e uma pausa do lado Atacante).

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

Em caso de prorrogação, cada equipe terá direito a 1 pausa tática.

Para efeitos desta regra não serão permitidas a utilização das pausas anteriores caso a equipe

ainda não tenha utilizado, ou seja, a equipe só poderá realizar uma pausa durante toda a prorrogação, independente de ter utilizado ou não as pausas anteriores.

5.11.1.1 Retornando ao jogo após pausa tática

Quando o tempo da pausa for atingido um Oficial do VALORANT Challengers Brazil comunicará e solicitará que a partida seja reiniciada.

5.11.1.2 Comunicação durante pausa tática

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

5.11.2 Pausa Técnica

Jogadores apenas poderão pausar uma partida imediatamente seguindo um dos eventos abaixo, mas eles deverão informar a razão da pausa a um Oficial do VALORANT Challengers Brazil imediatamente após a ação. Razões que justificam um pedido de pausa incluem:

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

5.11.2.1 Retornando ao jogo após pausa técnica

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

5.11.2.2 Comunicação durante pausa técnica

Para a equidade de todas as equipes, jogadores não têm permissão para se comunicar durante uma pausa técnica no jogo, isso abrange falar, gesticular, apontar, emitir sons, tocar o equipamento (próprio ou da competição) ou qualquer outro tipo de comunicação que não tenha sido explicitamente requisitada/autorizada por um juiz ou Oficial do VALORANT Challengers Brazil.

Caso uma pausa dure muito tempo, Oficiais do VALORANT Challengers Brazil podem, a seu critério, permitir que os jogadores se comuniquem antes que o jogo seja retomado. Os jogadores serão informados quando a comunicação for liberada.

5.11.3 Falhas no Jogo

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

5.11.4 Remake de partida

Um remake só poderá ser autorizado pelos Oficiais do VALORANT Challengers Brazil, nas seguintes situações:

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

A decisão de realizar o remake é única e exclusiva dos Oficiais do VALORANT Challengers

Brazil.

6. Atualização Competitiva

6.1 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.

6.2 Novos agentes

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

6.3 Novos mapas

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

6.4 Restrições adicionais

Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos em itens, agentes, skins ou habilidades, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério dos Oficiais do VALORANT Challengers Brazil.

7. Vetos e Mapas

7.1 Mapas disponíveis

Os mapas disponíveis até o momento são:

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

Novos mapas serão disponibilizados de acordo com o item 6.3 do regulamento.

7.2 Vetos em Partidas Md1

O time de maior seed deverá escolher se será o Time A ou o Time B. Caso ambos os times não tenham seeds baseado nas regras do campeonato, o time que estiver na parte de cima do confronto deverá realizar a escolha. Após essa definição, os mapas serão definidos conforme abaixo:

- Time A veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- Time A veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- O mapa que sobrar será o jogado;
- Time A escolhe lado inicial;

7.3 Vetos em Partidas Md3

Iremos fazer um sorteio inicial para definir quem será o Time A e quem será o Time B, após essa

definição os mapas serão definidos conforme abaixo:

- Time A veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- Time B escolhe o primeiro mapa;
- Time A escolhe o lado inicial do primeiro mapa;
- Time A escolhe o segundo mapa;
- Time B escolhe lado inicial do segundo mapa;
- O mapa que sobrar será o do terceiro jogo;
- Time A escolhe lado inicial do terceiro mapa.

8. Conduta dos Jogadores

8.1 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.

8.2 Conduta Competitiva

8.2.1 Atitudes desonestas

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

8.2.1.1 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:

- **8.2.1.1.1** 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.
- **8.2.1.1.2** Pré-acordo para divisão de premiação e/ou qualquer outra forma de compensação.
- **8.2.1.1.3** Enviar ou receber sinais eletrônicos ou de qualquer outra forma para aliados ou terceiros.
- **8.2.1.1.4** Perder propositalmente um jogo por compensação, ou por qualquer outra razão tentar induzir um jogador a fazer o mesmo.

8.2.1.2 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.

8.2.1.3 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.

8.2.1.4 Compartilhamento de Conta

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

8.2.1.5 Programas de trapaça

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

8.2.1.6 Desconexão intencional

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

8.2.1.7 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.

8.2.2 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.

8.2.3 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.

8.2.4 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.

8.2.5 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.

8.2.6 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.

8.2.7 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:

- **8.2.7.1** Contendo qualquer informação falsa, infundada ou injustificada de qualquer produto serviço, ou depoimento que a Administração, em seu próprio critério, considerem antiético.
- **8.2.7.2** Propaganda de drogas, tabaco, arma de fogo, munição, etc., ou qualquer produto que dependa de prescrição ou autorização especial.
- **8.2.7.3** Contendo qualquer material que constitua ou seja relativo a quaisquer atividades que sejam ilegais, incluindo, mas não se limitando a, sites que promovem apostas.
- **8.2.7.4** 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.
- **8.2.7.5** Publicidade de qualquer conteúdo pornográfico ou site pornográfico.
- **8.2.7.6** 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.
- **8.2.7.7** Desprezar ou difamar qualquer equipe adversária, jogador ou qualquer outra pessoa ou produto.
- **8.2.7.8** 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.

8.2.8 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.

8.3 Comportamento não profissional

8.3.1 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.

8.3.2 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.

8.3.3 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.

8.3.4 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.

8.3.5 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.

8.3.7 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.

8.3.8 Atividade Criminal

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.

8.3.9 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.

8.3.10 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.

8.3.11 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.

8.3.12 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.

8.3.13 Recusa de cumprimento

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

8.3.14 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.

8.4 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.

8.5 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.

8.6 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:

- **8.6.1** Advertência Verbal
- **8.6.2** Multa(s) e/ou Cancelamento(s) de Prêmio(s)
- **8.6.3** Perda de jogo(s) ou ponto(s)
- **8.6.4** Suspensões
- **8.6.5** Desclassificações
- **8.6.6** Qualquer combinação dos itens acima

Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a escalção de penalidades, até, e incluindo, a desclassificação de eventos futuros e/ou banimento do cenário competitivo por

tempo indeterminado. É importante notar que penalidades não precisam seguir uma ordem. A critério 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.

9. Espírito das Regras

9.1 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.

9.2 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.

9.3 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.

9.4 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

Ringling 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