



 **GAMERSCLUB**



LIVRO DE REGRAS ODYSSEY CUP

Última atualização: 03/02/2026 - versão 1.1

Este documento descreve as regras oficiais que devem ser seguidas na Odyssey Cup, o qual todos os jogadores e equipes participantes concordaram respeitar no ato da inscrição/participação ("Regulamento"). O não cumprimento destas regras pode acarretar em penalidades conforme descrito no Regulamento.

Fique atento, pois nossas regras estão em constante atualização para o melhor andamento da competição.

Deve-se lembrar que é sempre a administração da Gamers Club que tem a última palavra, e que as decisões que não são especificamente atendidas ou detalhadas neste livro de regras podem ser tomadas em casos extremos para preservar o *fair play* e o desportivismo.

Nós da Gamers Club esperamos que você, como um participante, espectador, patrocinador ou imprensa tenha uma competição agradável e nós faremos o nosso melhor para torná-la justa, divertida, emocionante e competitiva para todos os envolvidos.

CONTATO

Razão Social: Gamers Club LTDA.

Email: contato@gamersclub.com.br | campeonatos@gamersclub.com.br

Telefone: +55 (15) 3318-9457

SAC: odysseycup@gamersclub.com.br

ENDEREÇO

Rua Maria Soares Leitão, 112

Sorocaba/SP

CEP: 18047-690

Brasil





1 - INTRODUÇÃO

1.1 Abrangência

As regras mencionadas neste livro de regras serão aplicadas em todo o circuito da Odyssey Cup.

1.2 Termo de concordância

Os jogadores participantes devem estar de acordo com as regras descritas neste documento. Qualquer objeção a qualquer parâmetro deste documento será desconsiderada.

1.3 As alterações das regras

A administração da Gamers Club se reserva no direito de alterar ou remover as regras e condições que constam neste Regulamento, sem aviso prévio, em casos de emergência ou situações que possam atrapalhar o bom andamento do evento. As novas regras serão publicadas neste livro com suas datas de atualização. Será informada a atualização na página do evento no site da Gamers Club.

1.4 Administração do Torneio

Os administradores do torneio são responsáveis pelo entendimento e aplicação das regras. Em caso de erros na aplicação das regras por parte dos administradores, reservamo-nos o direito de corrigir, revertendo resultados ou aplicando a punição adequada mesmo após a data da ocorrência, para manter o padrão do evento para todos os participantes.

1.5 Fuso horário

O site da Gamers Club exibirá os horários das partidas conforme o fuso horário configurado no seu perfil.

Verifique o fuso horário que está configurado no perfil Gamers Club clicando em Menu > Gerenciar conta > Perfil > Dados geográficos, o horário apresentado no site será afetado de acordo com o fuso horário que o jogador selecionou

(horário informado em notas da administração não são afetados).

1.6 Confidencialidade

Qualquer tipo de conversa, discussão, decisões que existirem entre algum participante e a equipe de administradores do Odyssey Cup Samsung Brasil 2026, são estritamente confidenciais, qualquer publicação sobre o assunto em qualquer meio de comunicação sem a aprovação da Administração do Torneio, poderá levar a punições a equipe.





2 - ELEGIBILIDADE DAS EQUIPES

2.1 Equipe

Para participar da Odyssey Cup os jogadores interessados devem se inscrever na plataforma Gamers Club entre 21/03/2026 e 11/04/2026, 16h. É necessário atender os critérios abaixo:

- Todos os jogadores do time devem realizar o cadastro na página <https://www.samsung.com/br/campaign/odyssey-cup-registration> - o e-mail utilizado deve ser, **obrigatoriamente**, o mesmo e-mail da sua conta Gamers Club que o jogador utilizará para jogar o campeonato;
- Após o cadastro, o usuário receberá no seu e-mail um Código de Medalha, que todos os jogadores do time devem ter ativa para que o time possa ser inscrito no campeonato;
- Fluxo de resgate da medalha: [aqui](#);
- É necessário criar um time na plataforma com pelo menos 5 jogadores;
- Todos os jogadores que participarão por uma equipe devem se inscrever no time criado na plataforma para ter acesso ao servidor;
- Jogadores com VAC na conta estão proibidos de participar e serão banidos automaticamente, exceto se o banimento tiver ocorrido há mais de 5 anos, sendo necessário nesse caso, enviar um e-mail para contato@gamersclub.com.br com o link da conta Steam e a prova do tempo;
- Todos os jogadores devem ser maiores de 18 anos e residentes no Brasil.
- O cadastro mencionado acima não garante a participação dos membros, sendo claro que é necessário observar as condições de ordem de entrada e conclusão de check-in nas Qualificatórias Abertas que se iniciam no dia 21 de Abril de 2026, conforme descrito na cláusula 6.1.;
- Os três jogadores que participaram da primeira partida do Open Qualifier devem permanecer na equipe durante todo o campeonato.
- É vedada a participação de pessoas menores de 18 (dezoito) anos, pessoas jurídicas, pessoas absoluta e/ou relativamente incapazes ou qualquer funcionário ou membro do corpo diretivo pertencente das Partes da Organização, nominalmente a Samsung Eletrônica da Amazônia Ltda., inscrita no CNPJ/ME sob o nº 00.280.273-0001-37 e filiais, da Gamers Club Ltda., inscrita no CNPJ/ME sob o nº 24.394.107/0001-20 e qualquer outra empresa envolvida na operacionalização da Promoção e/ou na sua premiação.

2.2 Taxa de inscrição

Os campeonatos da Odyssey Cup são sempre gratuitos e nunca terão taxa de inscrição.

2.3 Confirmação de elegibilidade

- A Gamers Club pode solicitar documentos comprobatórios para validar idade e/ou residência.
- A não apresentação dos documentos dentro do prazo determinado resultará na desqualificação da equipe.

2.4 Definição de residente no Brasil

Para ser considerado residente no Brasil, o jogador deve atender a pelo menos um dos seguintes critérios:

- Possuir documento oficial brasileiro (RG, CPF, CNH ou passaporte brasileiro ativo);
- Comprovar residência fixa no Brasil nos últimos 6 meses mediante apresentação de contas de serviços públicos (energia, água, internet) ou contrato de aluguel em seu nome;
- Apresentar visto permanente ou temporário que permita residir no Brasil.





3 - REGRAS GERAIS

3.1 Juiz

Cada equipe terá um juiz responsável durante toda a partida, qualquer problema ou dúvida deverá ser tratado diretamente com ele.

3.2 Contato com a Administração do Torneio

Os participantes podem entrar em contato com os administradores do torneio a qualquer momento via página da partida pelo botão “Chamar um admin” para assuntos da partida ou por mensagem através do nosso suporte clicando no balão azul no canto inferior esquerdo do site para dúvidas referentes ao campeonato. Quando chamar um administrador na Página da Partida descreva no chat a razão do seu chamado, dessa forma o administrador poderá ajudá-lo com maior rapidez assim que atender ao seu chamado.

Também é possível entrar em contato através do email, porém o tempo de resposta é de até 72h após o recebimento: sac.odysseycup@gamersclub.com.br

3.3 Entrevista

Após a partida da Grande Final, é obrigatória a participação de um jogador ou mais da equipe vencedora para uma breve entrevista pós-jogo, o tempo médio da entrevista será de 10 minutos. O jogador que dará a entrevista pode ser selecionado pelo próprio time ou, em casos específicos, escolhido pela organização do torneio e será encaminhado pelo por um membro da staff até o local designado.

3.4 Código de Conduta

Todos os participantes dos eventos da Odyssey Cup concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensa a qualquer participante e à Gamers Club será avaliada pelo juiz e pode acarretar em uma advertência ou punição direta a equipe infratora. Em caso de reincidência, a equipe será desclassificada da competição e todas suas partidas dadas como 0-0 a fim de não interferir na pontuação do grupo/tabela.

Caso haja ofensa por parte de dois times, independente da ordem de início, o juiz decidirá se os times serão desclassificados ou se a partida deverá continuar.

3.4.1 Como reportar

O administrador deve ser chamado na página da partida no momento do ocorrido, o caso será analisado no mesmo instante ou caso o juiz solicite, a partida deverá acontecer até o final e a decisão será após o término da mesma. Também poderá ser utilizado o sistema de reportes do suporte.

Jogadores com apelidos ofensivos também serão avaliados pela administração em casos de reporte e serão punidos pelo código de conduta.

3.4.2 Provas

Serão consideradas apenas provas obtidas através do site e dos servidores da Gamers Club; provas obtidas através de transmissões de jogadores ou qualquer outro local não mencionado neste livro não serão aceitas.

3.5 Conta do Jogo

Cada jogador deve ter sua conta de jogo em seu respectivo perfil na Gamers Club: SteamID para Counter-Strike.

Não é permitido que terceiros acessem a conta de outro jogador a fim de participar de uma partida oficial. Não são levados como prova materiais providos por terceiros.

3.5.1 Punição

Caso seja comprovado o acesso da conta de algum jogador por um terceiro, o jogador envolvido e a equipe que o utilizou poderão ser banidos em até 5 anos e desclassificados de seus torneios atuais.

3.5.2 Uso de computador de terceiros

O uso de computadores de terceiros deve ser solicitado à administração com antecedência para avaliação, caso o time não o solicite e seja identificado o uso irregular, o time será punido de acordo com o item 3.3.1.





3.6 Número de jogadores por time

A plataforma da Gamers Club permite até 10 usuários dentro do time.

3.7 Quantidade mínima de jogadores por equipe

Será considerado desistente quando um time estiver com menos de 5 (cinco) jogadores no campeonato.

3.8 Calendário e duração dos eventos

A organização tem o direito de alterar o início e o fim de eventos conforme fatores internos ou externos. A decisão será publicada na página do evento no site da Gamers Club.

3.9 Demos e Replays

A Gamers Club se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todas as demos dos jogos realizados.

Caso existam problemas com as demos da partida a Gamers Club se compromete a fazer o possível para recuperação das mesmas. Partidas não finalizadas ou com dificuldades técnicas não possuem demos.

3.10 Cheating e Fraude

Todos os jogadores devem utilizar o Gamers Club Anticheat para jogar na Gamers Club.

Em caso de suspeita deverá ser feita uma denúncia pelo email contato@gamersclub.com.br com o link da partida/demo e o perfil do jogador.

Todas as denúncias são analisadas por uma comissão avaliadora específica em um prazo máximo de 5 dias úteis. Caso exista uma decisão unânime entre os membros da comissão, o jogador analisado será afastado pelo período de 5 anos.

Ao participar de nossas competições, você concorda que a decisão da mesma é absoluta e indiscutível.

Ao jogar na Gamers Club, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

Todas as contas que forem ligadas ao jogador dado como cheater ou fraudador, serão banidas. Todas as contas que o mesmo criar em um futuro serão banidas.

Equipes que tiverem jogadores suspensos por cheat ou fraude serão desclassificadas de todos os eventos.

Caso algum jogador venha a ser suspenso após o fim de um evento, os resultados anteriores à suspensão não serão alterados, mas o time perderá as vagas e as premiações obtidas nos últimos 30 dias (caso não tenha sido entregue).

3.11 Falha no sistema e Servidores

Caso haja alguma falha no sistema as equipes devem parar a partida usando o comando “!tec” e informar um administrador pela Página da Partida para que seja decidido o que será feito.

Se uma partida for interrompida por motivos fora do controle dos participantes (por exemplo, falha do servidor ou jogador), os Administradores irão restaurar o round usando o recurso de backup e restauração do CS2.

3.11.1 Queda do servidor

A organização tentará restaurar a partida no round anterior à queda, caso seja possível. Caso não exista a possibilidade, a partida será reiniciada do 0x0. Caso uma das equipes não concorde com tal medida será aplicado WO.

3.11.2 Backups durante a partida por motivos externos

Será realizado o backup somente se o jogador cair durante o freeze time e a equipe deve aplicar o pause antes do início do round, após isso mesmo que jogadores travem ou caiam durante o round não será realizado backup.

Somente será realizado o backup neste caso se a equipe adversária concordar.





3.11.3 Rematches

Caso seja necessário por algum motivo realizar rematch da partida que não por motivos descritos acima, serão realizados novos vetos.

3.12 Atualização da versão do servidor de Counter Strike

Caso haja alguma falha no sistema as equipes devem parar a partida usando o comando “!tec” e informar um administrador pela Página da Partida para ser decidido o que será feito.

Se uma partida for interrompida por motivos fora do controle dos participantes (por exemplo, falha do servidor ou jogador), os Administradores irão restaurar o round usando o recurso de backup e restauração do CS2.

Será utilizada a última versão disponível do cliente do CS2. Se a última versão disponível for considerada impossível de jogar devido a bugs ou mudanças extremas de balanceamento próximo às datas da Final Presencial, uma versão mais antiga pode ser usada se estiver disponível para reversão. Qualquer atualização durante a Grande Final pode resultar em uma reversão para a versão original (se possível).

Na hipótese de um jogador sair do servidor durante uma atualização será responsabilidade das equipes usarem o comando “!tec” na partida, saírem do servidor e comunicar um administrador para que a partida seja restaurada após a atualização do servidor.

Se as equipes não atenderem a solicitação de pause dos administradores e a partida encerrar, o resultado final não será desconsiderado.

3.13 Desistência da equipe

Será considerada desistente a equipe e, portanto, a mesma será desclassificada com todas as partidas encerradas com o score 0x0 nos casos em que:

- O time que tiver 3 ou mais WO (partidas 1x0 a favor do adversário);
- O time com menos integrantes dos permitidos por mais de 48h;
- O time que solicitar a desistência da equipe formalmente;

Esta decisão não poderá ser revertida após a desclassificação da equipe.

Esta regra pode ser aplicada a qualquer momento, incluindo após o término da fase de grupos para a verificação de todas as partidas realizadas. Os resultados passados das equipes desclassificadas também serão alterados.

3.14 Premiação

- Todas as premiações serão enviadas para o Capitão ou Manager da equipe em até 60 dias após a conquista, sendo que a premiação em dinheiro será entregue pela Gamers Club e os produtos Samsung serão entregues pela Samsung;
- O contato é feito por email para um dos representantes da equipe na Plataforma Gamers Club, no caso Dono, Manager ou Capitão. O endereço de email utilizado é o mesmo do cadastro no perfil na plataforma. Caso a equipe não responda a este email dentro de 30 dias após o envio, o time perde o direito a premiação;
- Todos os pagamentos de premiações estão sujeitos à legislação fiscal brasileira;
- Os valores são brutos e terão a incidência de imposto retido na fonte, conforme determinação da Receita Federal;
- O jogador/equipe responsável pelo recebimento deve fornecer as informações bancárias e fiscais necessárias para o pagamento;





- A Gamers Club enviará os valores após a aplicação dos descontos legais e fornecerá um comprovante do pagamento e retenção.
- Todos os pagamentos em dinheiro serão **exclusivamente** efetuados mediante emissão de nota fiscal pelas equipes conforme instruções que serão enviadas aos vencedores posteriormente.

3.14.1 Divisão da Premiação

- 1º Lugar: R\$ 110.000,00 + 6 Odyssey OLED G6 500Hz + Troféu
- 2º Lugar: R\$ 30.000,00
- 3º Lugar: R\$ 15.000,00
- MVP do time campeão: Coroa Odyssey Cup.

3.15 Espectadores

Apenas jogadores das equipes participantes da partida podem estar nos servidores da mesma. A CSTV poderá ser permitida para todos os usuários da Gamers Club, apenas para assinantes ou só para broadcasters autorizados.





4 - REGRAS ESPECÍFICAS DE COUNTER STRIKE

4.1 Partidas melhor de um (MD1)

Os times devem vetar os mapas pela Plataforma Gamers Club de maneira alternada até que reste um mapa a ser jogado. O lado será decidido em uma disputa de round faca.

4.2 Partidas melhor de três (MD3)

Time A veta um mapa;

Time B veta um mapa;

Time A escolhe um mapa (Time B escolhe o lado);

Time B escolhe um mapa (Time A escolhe o lado);

Time A veta um mapa;

Time B veta um mapa;

Em caso de empate, será utilizado o mapa restante para a terceira partida (o lado será decidido em uma disputa de round faca).

4.3 Partidas melhor de cinco (MD5)

Time A veta um mapa;

Time B veta um mapa;

Time A escolhe um mapa (Time B escolhe o lado);

Time B escolhe um mapa (Time A escolhe o lado);

Time A escolhe um mapa (Time B escolhe o lado);

Time B escolhe um mapa (Time A escolhe o lado);

Em caso de empate, será utilizado o mapa restante para a quinta partida (o lado será decidido em uma disputa de round faca).

4.4 Partidas com mapa definido

O veto não será feito, e as equipes simplesmente deverão aceitar a partida para o servidor ser liberado.

4.5 Uso do pause

Quando necessário realizar um pause a equipe deve ter atenção a qual pause será escolhido, atualmente são dois tipos: !tac e !tec.

O pause tático será utilizado através do comando !tac !pause ou !p no chat da partida, caso seja utilizado durante o freeze time a partida será pausada no round atual, caso contrário apenas no próximo round.

É permitido por equipe o uso de até no máximo 3 pauses táticos de 30 segundos por mapa jogado, após isso o comando do pause tático não será mais permitido na mesma partida. No Overtime todos os pauses táticos serão zerados, e cada equipe pode fazer o uso de até 1 pause tático por OT.

O Pause técnico será utilizado através do comando !tec no chat da partida, caso seja utilizado durante o freeze time a partida será pausada no round atual, caso contrário apenas no próximo round.





É permitido o uso do pause técnico em até 10 minutos total por mapa para cada equipe (podendo ser distribuído em vários pauses técnicos de menor tempo).

Caso a equipe abuse da função pause técnico o administrador deverá ser chamado através do botão “Chamar admin” na Página da Partida durante o jogo, reclamações após a partida finalizada não serão aceitas.

4.6 Uso de Bugs e Glitches

O uso intencional de bugs, glitches ou erros do jogo serão avaliados pelo Staff de League Ops e a equipe poderá ser penalizada com a vitória do oponente por 1x0.

4.7 POV

O jogador não é obrigado a gravar POV, acusações de cheating serão analisadas pela demo da partida e logs do anticheat.

4.8 Map Pool

Os mapas que serão utilizados na competição são:

- Dust2
- Mirage
- Inferno
- Overpass
- Anubis
- Ancient
- Nuke





5 - 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, patrocinadores, acionistas, agentes, gerentes, diretores, oficiais, e suas respectivas afiliadas (coletivamente, as "Partes da Organização") 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 Organização 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 organização em conexão com sua participação, incluindo seus materiais de argumento de venda (doravante coletivamente denominados "Gravações").

Você concorda que as Partes da Organização 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, 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 Organização, 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, logos ou marcas (doravante as "Marcas") estejam incluídos nas Gravações, você concede, em nome do titular de tais Marcas, às Partes da Organização, 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 Organização 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.





6 - Formato da competição

6.2 Qualificatórias abertas

A fase inicial do campeonato, a Qualificatória Aberta, é composta por quatro torneios distintos, cada um com sua própria data e oferecendo 2 vagas para a próxima fase.

Considerações gerais de cada Qualificatória:

- O campeonato tem um limite de 512 equipes. As primeiras 512 equipes a confirmarem sua participação através do check-in estarão garantidas no campeonato. As equipes restantes formarão uma lista de espera e poderão participar caso alguma das 512 equipes confirmadas não finalize o check-in. Não há limite para inscrições.
- A competição será no formato de eliminação simples, com as partidas da fase classificatória sendo disputadas em MD3 (melhor de três) e as demais partidas em MD1 (melhor de um).
- Cada Qualificatória acontecerá em dois dias. O primeiro dia será dedicado às partidas MD1 (melhor de um), enquanto o segundo dia será reservado para as partidas MD3 (melhor de três) que definirão as vagas.

6.3 Formato Suíço

6.1 Equipes convidadas (VRS)

Serão convidadas 8 (oito) equipes para participar da competição a partir do Formato Suíço. As 8 (oito) equipes serão definidas com base no Valve Ranking System (VRS), utilizando exclusivamente a lista oficial publicada pela Valve na data de 2 de março de 2026.

O processo de seleção seguirá obrigatoriamente os seguintes critérios e etapas:

- **Ordenação inicial:** Serão consideradas todas as equipes elegíveis de acordo com este Regulamento, ordenadas estritamente pela posição no VRS da data de referência mencionada acima, do melhor para o pior ranking.
- **Critérios de elegibilidade:** Apenas equipes que atendam integralmente aos requisitos de elegibilidade do torneio (incluindo, mas não se limitando a, idade mínima, residência no Brasil, ausência de sanções ativas e conformidade com as regras da Gamers Club e da Valve) poderão receber convite.
- **Envio dos convites:** As 8 (oito) equipes mais bem posicionadas no VRS e elegíveis receberão um convite oficial por e-mail, enviado para o endereço cadastrado na plataforma Gamers Club. Este convite será enviado a partir do dia 16/03/2026.
- **Prazo de resposta:** Cada equipe convidada terá o prazo de 72 (setenta e duas) horas úteis, contadas a partir do envio do convite, para aceitar ou recusar formalmente a participação no torneio.
- **Recusa ou ausência de resposta:** Caso uma equipe recuse o convite ou não responda dentro do prazo estabelecido, o convite será automaticamente direcionado à próxima equipe elegível melhor posicionada no VRS, seguindo rigorosamente a ordem do ranking.
- **Repetição do processo:** Esse procedimento será repetido quantas vezes forem necessárias até que 8 (oito) equipes confirmem oficialmente sua participação.
- **Caráter definitivo:** Uma vez confirmadas as 8 equipes convidadas, não serão realizados novos convites, independentemente de alterações posteriores no VRS.
- **Transparência e autoridade:** A lista final das equipes convidadas será publicada na página oficial do campeonato. A interpretação e aplicação deste processo são de responsabilidade exclusiva da Administração do Torneio, cujas decisões são finais e irrecorríveis.





As 8 equipes convidadas VRS e as 8 equipes que se classificarem pelas Qualificatórias Abertas serão organizadas em um formato suíço, com base em um seeding inicial definido por critérios como Ranking da Valve (VRS) e ordem de classificação.

Considerações gerais do Formato Suíço:

- A etapa será composta por 5 rodadas, cada uma consistindo em partidas no formato melhor de um (MD1) e melhor de três (MD3). As duas primeiras rodadas utilizarão o seeding inicial para determinar os confrontos.
- O sistema de pontuação Buchholz será usado para determinar os confrontos das rodadas 3, 4 e 5. Lembrando que, no formato suíço, nenhuma equipe pode enfrentar o mesmo adversário duas vezes.
- As equipes que concluírem a fase com resultado 3-0, 3-1 ou 3-2 avançaram para os Playoffs. As equipes que concluírem a fase com resultado 0-3, 1-3 ou 2-3 serão eliminadas do campeonato.
- As partidas iniciais serão realizadas no formato melhor de um (MD1) e as partidas classificatórias e eliminatórias serão realizadas no formato melhor de três (MD3).

6.4 Playoffs

As 8 equipes que avançarem na Fase Suíça serão classificadas em uma chave de eliminação simples. A colocação na fase anterior determinará o seeding e os confrontos nesta fase.

Considerações gerais dos Playoffs:

- A fase consistirá de 2 rodadas (Quartas de Final e Semifinais), disputadas no formato melhor de três (MD3).
- Os times que vencerem as Semifinais irão competir na Grande Final presencial.

6.5 Final presencial

A grande final presencial será disputada pelas duas equipes que avançarem dos Playoffs e consistirá em uma partida melhor de cinco (MD5). A equipe vencedora da partida será a campeã da competição.



6.5 Calendário das Fases do Campeonato

Fase	Data	Horário
Qualificatórias Abertas	21 e 22, 28 e 29 de março, 4 e 5, 11 e 12 de abril de 2026	16h a 23h
Formato Suíço	24, 25 e 26 de abril, 1, 2 e 3 de maio de 2026	16h a 23h
Playoffs	8, 9 e 10 de maio de 2026	16h a 23h
Final Presencial	30 de maio de 2026	TBD

6.6 Regras específicas do Presencial

A final do torneio será realizada entre as duas equipes finalistas no dia 30 de maio de 2026, em local e horário a serem definidos dentro do Estado de São Paulo.

O local e horário definitivos serão devidamente comunicados aos membros das equipes finalistas em tempo razoável para sua locomoção.

Em linha com as normas de participação definidas no presente Regulamento, cada equipe finalista deve apresentar ao menos 05 (cinco) membros presentes na final, também sob o limite de 10 (dez) membros por equipe. As equipes poderão concorrer na final do torneio desde que ambas equipes tenham ao menos 05 (cinco) membros presentes. Caso alguma das equipes tenha menos do mínimo presente na final, a equipe será desclassificada por desistência, sendo a outra equipe considerada vencedora.

Qualquer tolerância a exceções às regras aqui impostas não configura novação ou renúncia de direitos.

No local onde ocorrerá a final do torneio não será permitido o uso de marcas e logos de concorrentes das Partes da Organização, independentemente da forma em que se apresentarem, incluindo, mas não se limitando a vestimentas, adereços e equipamentos.

Equipamentos e Periféricos

- Jogadores podem levar teclado, mouse, bungee e mousepad.
- Headsets e microfones fornecidos pelo organizador são obrigatórios.
- Todos os periféricos devem ser aprovados antecipadamente.
- Organizador fornece PCs, monitores, headsets, mesas e cadeiras.
- Equipamentos defeituosos podem ser trocados com aprovação técnica.





Local e Acesso

- Apenas membros das equipes e staff autorizados podem acessar o evento.
- Jogadores devem chegar no horário estipulado.
- Sanções podem ser aplicadas em caso de atrasos.

Comunicação e Redes

- O organizador fornecerá um sistema de comunicação interno.
- Proibido o uso de Discord, TeamSpeak ou outras ferramentas externas sem permissão.
- Bloqueio de redes sociais e e-mails nos PCs do evento.

Juízes e Árbitros

- Árbitros são responsáveis por monitorar periféricos, acesso ao local e cumprimento das regras.
- Juízes controlam segurança, acesso e comunicação com os jogadores.

Veto presencial e escolha de lado no palco

- O veto deve ser realizado duas horas antes do início da partida.
- A equipe com melhor seeding escolherá se será Team A ou Team B.
- Team A remove um mapa.
- Team B remove um mapa.
- Team A escolhe o primeiro mapa. Team B escolhe o lado no primeiro mapa.
- Team B escolhe o segundo mapa. Team A escolhe o lado no segundo mapa.
- Team A remove um mapa.
- Team B remove um mapa.
- Os lados do terceiro mapa serão determinados através de um Knife Round.
- Team A escolhe o lado do palco onde deseja ficar (esquerdo ou direito).

Configuração dos PCs no presencial

- **CPU:** TBD
- **GPU:** TBD
- **Motherboard:** TBD





- **RAM:** TBD
- **Disco:** TBD
- **Fonte:** TBD

Servidor presencial

- Será utilizado um servidor LAN de alto desempenho fornecido pela **Gamers Club** para a realização das partidas.

Configurações permitidas para os jogadores

- Os jogadores têm permissão para configurar certos aspectos de seu PC, software e configurações do cliente do jogo ou do monitor de acordo com suas preferências. Isso inclui, mas não se limita a:
 - Digital Vibrance.
 - Brilho, Gama, Contraste.
 - Configurações 3D através do Painel de Controle da Nvidia.
 - Som/Áudio.
 - Aceleração do mouse, precisão do ponteiro, sensibilidade.
 - Teclado.
- Os jogadores não devem utilizar nenhum tipo de overlay que forneça informações sobre o jogo. Isso inclui, mas não se limita a, ferramentas como Nvidia SLI Display, RivaTuner, Teamspeak/Overwolf.
- Overlays da Steam, como a exibição de FPS e o overlay principal da Steam, são permitidos, a menos que forneçam alguma vantagem competitiva.

Envio de Configurações e Drivers

- As configurações devem ser enviadas por e-mail para **campeonatos@gamersclub.com.br** com uma semana de antecedência do torneio correspondente. Recomenda-se que os jogadores tirem fotos de suas configurações gráficas e de outras configurações importantes para que possam ser replicadas facilmente.
- Os jogadores devem enviar o nome dos drivers necessários aos Oficiais do Torneio no mesmo momento do envio das configurações. Apenas será permitido o uso de drivers do site oficial do fabricante.
- Nenhum outro software ou configuração será permitido após o início do torneio.

Pausas táticas, técnicas e intervalos no evento

- Cada equipe tem 3 pausas táticas de 30 segundos cada, por mapa.
- Cada equipe tem 15 minutos de pausa técnica por mapa, que podem ser utilizados em diversas pausas menores. Esse tempo pode ser aumentado pelos juízes do torneio, se for estritamente necessário.
- O intervalo entre mapas é de 15 minutos. Após esse tempo, a pausa técnica de cada equipe começará a ser utilizada nesse mapa.





Regras de Vestimenta

- Todos os jogadores podem usar uniformes de suas equipes durante as partidas presenciais.
- Não será permitido o uso de logos de patrocinadores conflitantes com a Samsung.
- Caso uma equipe não tenha uniforme, a Samsung poderá fornecer camisetas padronizadas.

Logística

- A organização fornecerá transporte e hospedagem para cinco jogadores e um coach, manager ou responsável da equipe.
- Será considerado como transporte a contratação de passagens aéreas (ou ônibus se a cidade de origem for próxima) de qualquer parte, e limitado a qualquer parte, do Brasil até a cidade do evento, a contratação de transporte local entre o aeroporto e o local de hospedagem, e a contratação de transporte local entre o local de hospedagem e o local do evento.





7 – Proteção de Dados

A Samsung declara estar em conformidade com toda legislação aplicável à proteção de dados, incluindo, mas não se limitando, a Constituição Federal, Código de Defesa do Consumidor, Código Civil, Marco Civil da Internet e seu decreto regulamentador, Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei Federal n. 13.709/2018) e demais normas pertinentes.

Para fins de cumprimento do Regulamento e para a execução do programa, os dados nome, sobrenome, e-mail, celular, data de nascimento e CPF serão coletados pela SAMSUNG e utilizados para as finalidades de competição no campeonato e comunicações de Marketing. Tais dados poderão ser compartilhados com a Gamers Club LTDA. e Druid Creative Gaming e Comunicação LTDA. para permitir a viabilidade do campeonato.

A Samsung informa que trata apenas os dados pessoais necessários dos titulares que aderirem a este programa, exclusivamente para cumprir as regras deste regulamento e eventuais obrigações decorrentes.

Para saber mais sobre como a Samsung trata os seus dados pessoais, consulte a Política de Privacidade disponível em <https://www.samsung.com/br/info/privacy/>.

Caso você deseje exercer direitos de proteção de dados previstos na legislação aplicável, acesse o Portal de Privacidade da Samsung disponível em <https://sdapla.privacy.samsung.com/privacy/br>.

