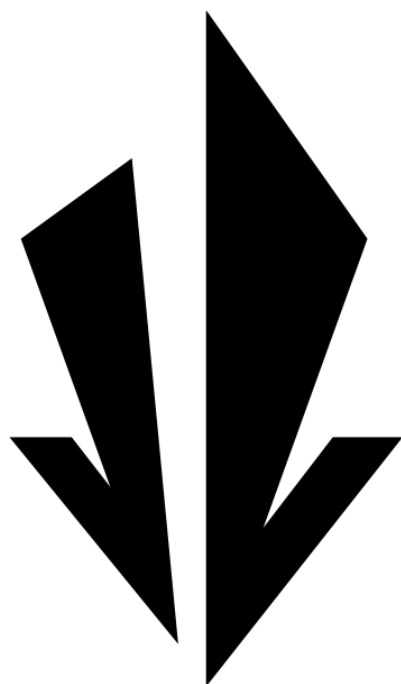




TAÇA DAS MINAS



REGULAMENTO OFICIAL

MODALIDADE: VALORANT

ÍNDICE

Disposições Gerais	4
1. Elegibilidade das Jogadoras	4
1.1. Idade da jogadora:	4
1.2. Participação de Funcionários:	4
1.3. Nacionalidade:	4
1.4. Residência:	5
1.5. Definição de residentes.	5
1.6. Jogadoras não residentes.	5
1.7. Conformidade com os requisitos de residência.	5
1.8. Estrangeiros:	5
1.9. Prova de nacionalidade:	5
1.10. Troca de Nickname.	6
1.11. Gênero.	6
2. Elegibilidade de Equipes	6
2.1. Obrigatoriedade de Participação.	6
2.2. Quantidade:	6
2.3. Troca de nome da equipe.	6
2.4. Troca de LineUp.	6
2.5. Técnico.	6
2.6. Requisito de formação regional.	7
3. Registro e participação	7
3.1. Processo de verificação obrigatório.	7
3.2. Registro de jogadoras.	7
3.3. Criação de equipe.	8
3.4. Processo de verificação e documentos solicitados.	8
3.5. Dados Obrigatórios.	8
3.6. Registro.	8
3.7. Fim das inscrições.	9
3.8. Check-in.	9
3.9. Nomes de equipes e jogadoras.	9
3.10. Propriedade de contas.	9
3.11. Participação múltipla.	9
3.12. Trocas e alienação.	9
3.13. Patrocínios:	9
3.14. Propriedade da Vaga.	10
4. Uso de Nome e Imagem	10
4.1. Utilização.	10
4.2. Material de uso.	10
4.3. Autorização.	10
4.4. Transferência dos direitos de imagem.	10
5. Equipamento e software	11

5.1. Responsabilidade da jogadora.	11
6. Formato de competição	11
6.1. Detalhes de cada fase.	11
6.2. Calendário	11
6.3. Cronograma	11
6.4. Sistema de vitória.	12
6.5. Definição de Seeds.	12
7. Premiação	12
7.1. Valor.	12
7.2. Prazo.	13
7.3. Pagamento de premiação.	13
7.4. Regras de tributação brasileira.	13
7.5. Prazo de envio dos dados.	13
7.6. Responsável pelo pagamento.	13
8. Processo de confrontos	13
8.1. Papel dos Árbitros.	13
8.2. Versão de jogo.	13
8.3. Horário de partidas.	13
8.4. Assistência e tolerância (W.O).	14
8.5. Verificação nas finais.	14
8.6. Jogadoras não inscritas.	14
8.7. Criação do lobby do jogo.	14
8.8. Opções de partida personalizada.	14
8.9. Restrições de elementos de jogo.	14
8.10. Jogadoras em partida.	15
8.11. Apresentação de Riot#ID.	15
8.12. Novos agentes.	15
8.13. Novos mapas.	15
8.14. Escolhas incorretas.	15
8.15. Verificação de LineUp.	15
8.16. Uso do chat do jogo:	16
8.17. Resultados.	16
8.18. Transmissões.	16
8.19. Pausa.	16
8.20. Comunicação dos Técnicos.	16
9. Vetos e Mapas.	17
9.1. Responsabilidade dos Vetos e Escolha de Mapas.	17
9.2. Mapas disponíveis.	17
9.3. Vetos em Partidas Melhor-de-um. (Md1).	17
9.4. Vetos em Partidas Melhor-de-três (Md3).	17
9.5. Vetos em Partidas Melhor-de-cinco (Md5).	18
9.6. Criação incorreta.	18

10. Desconexões e remakes.	18
10.1. Desconexões e Pausa Técnica.	18
10.2. Problemas Externos.	19
10.3. Falha nos Servidores.	19
10.4. Remakes.	19
11. Reportando o Resultado da Partida	20
11.1. Reporte por print.	20
11.2. Intervenção do árbitro.	20
11.3. Reporte errado.	21
11.4. Se não reportar.	21
11.5. Decisão do árbitro.	21
12. Código de conduta	21
12.1. Confabulação.	21
12.2. Hacker.	21
12.3. Aproveitamento.	21
12.4. Compartilhar Conta	21
12.5. Obscenidade e discriminação.	22
12.6. Assédio.	22
12.7. Discriminação e difamação.	22
12.8. Declarações negativas.	22
12.9. Atividade criminal.	22
12.10. Suborno.	22
12.11. Engano.	22
12.12. Confidencialidade.	22
12.13. Infrações.	22
12.14. Direito de publicar.	23
12.15. Venda de inscrição.	23
12.16. Resistência ao Cumprimento.	23
13. Comportamento na Mídia	23
13.1. O que fazer antes de postar algo.	23
14. Interpretação e Atualização do Regulamento	23
15. Limitação de Responsabilidade	24

Disposições Gerais

Este documento tem como missão estabelecer as regras do Torneio **Taça das Minas**, que acontecerá de maneira online no servidor Brasil e será organizado pela **RedCat Produtora** em conjunto com a **Riot Games**.

Todas as regras aqui descritas serão aplicadas igualmente a todas as jogadoras participantes. E, ao participar dessa competição, todas afirmam ter ciência deste regulamento e que concordam com tal. Sobretudo, ao se registrar além de concordarem com o regulamento, todas as participantes aceitam que este documento está sujeito a mudanças e atualizações pela organização, buscando assegurar a integridade do evento. Por fim, o não cumprimento ou desobediência das regras podem levar a penalização dos envolvidos.

Desse modo, é de comum acordo que todas as decisões a respeito da interpretação das regras aqui descritas cabem única e somente à organização. Os administradores e juízes da competição podem, a qualquer momento, agir com a autoridade necessária para proceder em nome do *Fair Play*, podendo decidir de livre arbítrio casos que não venham a ser prescritos aqui, ou até mesmo ir contra o regulamento.

1. Elegibilidade das Jogadoras

1.1. Idade da jogadora:

Nenhuma jogadora será considerada elegível para participar se não tiver **14 anos completos** até a data da competição, não podendo participar menores, mesmo que emancipados ou com autorizações dos pais e responsáveis.

1.2. Participação de Funcionários:

Funcionários da RedCat Produtora, Riot Games, ou pessoas que de qualquer forma prestem serviços diretamente à elas, ou às empresas parceiras envolvidas na produção/operação do **Taça das Minas**, não podem participar da competição, seja como técnicos, jogadores, ou em qualquer outra função em uma equipe.

1.3. Nacionalidade:

Para participar da competição, as equipes poderão contar com jogadoras com nacionalidade brasileiras e também estrangeiras (ver item 2.6).

1.4. Residência:

Para manter a identidade regional das equipes que participam de um torneio oficial, cada equipe deve manter pelo menos 3 (três) jogadoras que tenham nascido no Brasil ou que se classifiquem como Residentes.

1.5. Definição de residentes.

Uma jogadora é considerada residente de uma determinada região se no momento da inscrição a jogadora for:

1. Residente legal/permanente do país por pelo menos 6 (seis) meses;
2. Uma cidadã nacional.

1.6. Jogadoras não residentes.

Jogadoras não residentes, ou seja, que não residem no país, poderão participar da **Taça das Minas - VALORANT**, porém, é importante ressaltar que a Riot Games cobre apenas custos logísticos dentro do território nacional.

1.7. Conformidade com os requisitos de residência.

Cada equipe é responsável por garantir que suas jogadoras atendam aos requisitos de residência aplicáveis e que a equipe tenha o número mínimo exigido de jogadoras com a nacionalidade da sua região.

Ao fornecer informações falsas e/ou incompletas, seja pela equipe, jogadora e/ou responsáveis legais, será considerado violação das regras de residência. Tal violação será passível de punição ao critério dos árbitros da competição.

1.8. Estrangeiros:

Será considerada estrangeira qualquer jogadora que não tenha nacionalidade e residência no Brasil.

1.9. Prova de nacionalidade:

A RedCat Produtora pode requerer evidência documental que valide a nacionalidade das jogadoras. A evidência documental aceitável de nacionalidade inclui somente elementos legais e oficiais, tais como: passaporte vigente, cédula de identidade, carta de naturalidade, certidão de nacionalidade, certidão de nascimento, etc.

1.10. Troca de Nickname.

As trocas de nickname só serão permitidas durante a fase de inscrição. Após o fim das inscrições, as jogadoras não poderão realizar alterações durante toda a Etapa. Alterações só serão feitas em casos excepcionais, sendo necessária a realização de um pedido prévio explicando as razões para a mudança. Caso seja aprovado, a jogadora poderá fazer a alteração nos prazos e condições estipulados pelos Árbitros. Caso a plataforma esteja apresentando o nick incorreto ou tenha algum problema no challengermode, entre em contato até 24 horas antes do término das inscrições.

1.11. Gênero.

Podem participar do torneio mulheres cis, mulheres trans e não binários.

2. Elegibilidade de Equipes

2.1. Obrigatoriedade de Participação.

Quando selecionada, a equipe compromete-se a participar de todas as Etapas e partidas, ficando sujeita a penalidades, incluindo desclassificação, caso descumpra este compromisso.

2.2. Quantidade:

Para participar da competição, cada equipe deverá contar com, no mínimo, 5 (cinco) e poderá ter até no máximo 6 (seis) jogadoras, sendo 5 titulares e 1 reserva (opcional) além de 1 manager (opcional) e caso possua, 1 técnico (opcional) que não necessariamente deverá ser do gênero feminino.

2.3. Troca de nome da equipe.

É estritamente proibido a troca do nome da equipe após finalizada a etapa de inscrições, exceto quando um árbitro da RedCat Produtora solicitar.

2.4. Troca de LineUp.

É proibida qualquer alteração na lineup após o término da etapa de inscrições.

2.5. Técnico.

As equipes têm a opção de inscrever um técnico (*ver item 2.2*). Os técnicos não podem ser jogadoras Titulares ou Reservas.

Será permitida a entrada somente do técnico de um time em uma partida como espectador no slot específico de técnico.

2.6. Requisito de formação regional.

Para as disputas de séries, cada equipe deverá contar com a LineUp com, no mínimo, 3 jogadoras que tenham nascido no Brasil ou que se classifiquem como Residentes (ver item 1.5).

3. Registro e participação

3.1. Processo de verificação obrigatório.

Para participar da Competição, a Organização ou Capitã responsável pela equipe deverá realizar processo de verificação obrigatório, seguindo os seguintes passos:

1. Preencher e enviar o [FORMULÁRIO DE VERIFICAÇÃO](#) com as informações de todas as integrantes da equipe (**incluindo jogadoras titulares e reserva**);
2. Aguardar o recebimento de um e-mail confirmando que o processo de verificação foi bem sucedido ou não;
3. Com a equipe formada (ver 3.3), a equipe deverá realizar a pré-inscrição utilizando o link de inscrição presente no e-mail de confirmação.
4. **Dados de Jogadoras ESTRANGEIRAS.** Jogadoras estrangeiras também precisam passar pelo processo de verificação.
5. **Link de equipe.** Para copiar o link de sua equipe no site da Challengermode, deverá ser acessado o menu de Equipe, selecionar o time que irá disputar a Competição, e copiar a URL apresentada.
Exemplo de link:
(<https://www.challengermode.com/teams/0a0aa0aa-aaaa-000a-0000-00aa00000a00>).

3.2. Registro de jogadoras.

Todas as jogadoras interessadas em participar deverão criar e configurar sua conta na plataforma Challengermode seguindo os seguintes passos:

- A. Acessar o [site de registro](#) clique em *cadastrar-se*;
- B. Preencher todos os dados que se pedem e aceitar as condições de uso e políticas de privacidade. Uma vez feito isso, clique em *cadastre-se gratuitamente*;

- C. Será enviado um e-mail para o endereço registrado para verificar a conta.
- D. Vá até [Jogos](#), escolha o jogo **VALORANT** clique em **ADICIONAR CONTA** e siga os passos.
- E. Caso não consiga adicionar, entre em contato com nossa equipe e nos envie o motivo da sua dificuldade.
- F. Está pronto para criar uma equipe ou se unir a uma.

3.3. Criação de equipe.

As equipes interessadas em competir e que cumprirem os requisitos de Elegibilidade da sessão 1, deverão criar sua equipe na plataforma da Challengermode seguindo os seguintes passos:

- A. A Capitã da equipe deve ir em [equipes](#)
- B. Clicar no botão [criar equipe](#)
- C. Na caixa que abrir deverá inserir o nome da equipe e clicar em criar.
- D. Para convidar alguém para a equipe, basta clicar em convidar na página da sua equipe e mandar o link gerado para a pessoa.
- E. Uma vez que todas as competidoras estiverem na equipe, esta se encontra pronta para competir no torneio.

3.4. Processo de verificação e documentos solicitados.

A capitã da equipe ou coach deverá preencher o formulário, contendo todas as informações solicitadas das integrantes da equipe. Após as informações serem verificadas e aprovadas pela Organização, um link será encaminhado para o e-mail da Capitã da equipe.

Esse link será para a inscrição da equipe, após a criação e formação do time, como consta no **item 3.2 CRIAÇÃO DE EQUIPE**. O link fornecido é único para cada equipe, ou seja, após o uso ele ficará indisponível.

3.5. Dados Obrigatórios.

Para realizar a pré-inscrição de sua equipe, é necessário que as jogadoras preencham todos os dados solicitados. Somente após o preenchimento dessas informações por parte de todas as competidoras, a equipe estará apta a realizar a pré-inscrição na competição.

3.6. Registro.

Após o preenchimento do formulário, ter sua equipe aprovada para participar da competição e com o link de registro, [no site da competição](#), seu time deverá se pré-inscrever no Torneio, aberto para um número ilimitado de equipes. Esta pré-inscrição só significa que a equipe tem o interesse de participar, mas não significa que a equipe já estará

participando nos torneios.

3.7. Fim das inscrições.

No dia **05 de Junho de 2024, às 19h** se encerram as inscrições para o **RedCat - Taça das Minas #10 - VALORANT**.

3.8. Check-in.

Este passo confirma que a equipe está pronta para jogar. O check-in é feito por todas as integrantes do jogo, antes de cada mapa jogado.

3.9. Nomes de equipes e jogadoras.

Os nomes das equipes e jogadoras devem ser únicos, a RedCat Produtora se reserva ao direito de rejeitar um nome de equipe ou jogadora que for considerado vulgar, ofensivo, discriminatório ou que infrinja os direitos autorais. Se uma equipe ou jogadora não mudar para um nome adequado quando for solicitado, a RedCat Produtora se reserva ao direito de desclassificá-la imediatamente de acordo com o julgamento do árbitro.

3.10. Propriedade de contas.

As jogadoras devem usar suas próprias contas de jogo. Se for descoberto que uma participante está usando a conta de outro usuário, a participante e a equipe serão desclassificadas imediatamente.

3.11. Participação múltipla.

Uma jogadora só pode ser inscrita em uma equipe durante toda a competição. Não está permitido que uma participante individual compita no Torneio em diferentes equipes ou que a participante use mais de uma conta para participar em outras equipes. Uma organização só poderá conter uma equipe participante na competição. Se descoberto, a jogadora e a equipe serão desclassificadas imediatamente.

3.12. Trocas e alienação.

As equipes são livres para adicionar ou substituir jogadoras **apenas durante o período de inscrição**. Os pontos dos torneios estão ligados à equipe, se uma jogadora abandona uma equipe, os pontos se mantêm na equipe que os venceu.

3.13. Patrocínios:

RedCat Produtora e Riot Games se reservam o direito de proibir ou eliminar equipes com patrocinadores ou sócios que sejam únicos ou amplamente conhecidos por pornografia, uso de drogas, ou outros temas

adultos/maduros, assim como qualquer patrocinador ou sócio que possa difamar a reputação da RedCat Produtora e Riot Games.

3.14. Propriedade da Vaga.

As Organizações e as Equipes Independentes participantes da competição serão consideradas como as únicas proprietárias da vaga, não das jogadoras ou de qualquer outra pessoa ou entidade. Uma equipe Independente é caracterizada pela necessidade de uma jogadora exercer não apenas sua função de jogadora, mas também a administração da equipe.

A Capitã da equipe é considerada como esta a única responsável pela Equipe Independente, e é considerada a dona da vaga.

Em uma Organização, as jogadoras exercem exclusivamente a função de jogadoras. Portanto, a Organização é proprietária da vaga.

4. Uso de Nome e Imagem

4.1. Utilização.

Seu nome de jogadora será utilizado na Competição.

4.2. Material de uso.

Seu nome de jogadora será utilizado nas transmissões, vídeos e materiais impressos e digitais relacionados à competição. Isto também poderá ser distribuído pelo Organizador ou outra mídia. Esta distribuição poderá ser antes, durante ou depois da Competição.

4.3. Autorização.

As jogadoras autorizam compartilhar com a RedCat Produtora e seus parceiros os seguintes dados: Nome Completo, Nickname, data de nascimento, email e telefone de contato.

4.4. Transferência dos direitos de imagem.

As jogadoras que participam do Torneio, aceitam a transferência dos direitos de imagem para a retransmissão ao vivo e adiada, por qualquer meio ou canal, das partidas, bem como outros conteúdos que possam ser derivados das melhores jogadas, entrevistas, resumos, etc. exclusivamente para uso da RedCat Produtora e seus parceiros.

5. Equipamento e software

5.1. Responsabilidade da jogadora.

As jogadoras proporcionarão seus próprios equipamentos, sendo totalmente responsáveis por:

- A proteção e funcionamento de seu computador;
- Software que joguem;
- Estabilidade de conexão a Internet;
- A porcentagem e estado da bateria. (caso utilize notebook);
- Atualizar o jogo e que seu dispositivo possa executá-lo;
- Rendimento do jogo em seus dispositivos;

6. Formato de competição

6.1. Detalhes de cada fase.

6.1.1. Torneio

- **Número de torneios:** Torneio único
- **Limite de Vagas:** 64 equipes
- **Equipes por partida:** 02 equipes
- **Formato de torneio:** Eliminação simples (mata-mata)
- **Classificatórias:** Melhor-de-um (Md3)
- **Finais:** Melhor-de-três (Md3)
- **Final:** Melhor-de-cinco (Md5)

6.2. Calendário

6.2.1. Datas.

Datas do Torneio
07/08 a 11/07

6.3. Cronograma

Dia 07. 19h

Rodada 01 (64 equipes) - MD1 - Rodada 02 (32 equipes) - MD3

Dia 08. 19h

Rodada 03 (16 equipes) - MD3

Dia 09. 19h

Quartas de finais (08 equipes) - MD3

Dia 10. 13h

Semifinais (04 equipes) - MD3

Dia 11. 13h

Final (02 equipes) - MD5

- O cronograma poderá sofrer alterações caso o Torneio não atinja 32 equipes ativas.
- **Mínimo de Equipes.** Caso o torneio não atinja o número mínimo de 4 (quatro) equipes com o check-in ativo, a competição poderá ser cancelada por falta de participantes.
- **Transmissões de partidas.** As transmissões das semifinais e final serão realizadas pela Administração do torneio, ficam proibidas as transmissões ou retransmissões feitas por terceiros (equipes, streamers, jogadores, etc).
- **Horário de partida.** Por conta de transmissões oficiais do evento, os horários das partidas poderão sofrer alterações.

6.4. Sistema de vitória.

Após o término da série, uma jogadora da equipe vencedora deverá realizar a captura de tela (screenshot/print). Essa imagem deverá conter as estatísticas da partida e o Riot ID de todas as participantes da série, com o indicativo de Vitória e Derrota.

6.5. Definição de Seeds.

As seeds serão definidas de acordo com o ranking de equipes.

7. Premiação

7.1. Valor.

A premiação total do **Taça das Minas - VALORANT** será de R\$15.000,00 (vinte mil reais), sujeito a impostos, que serão distribuídos da seguinte forma.

1º lugar - R\$ 8.000,00 (oito mil reais)

2º lugar - R\$ 4.000,00 (quatro mil reais)

3º lugar - R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais)

4º lugar - R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais)

7.2. Prazo.

O prazo para o pagamento das premiações é de até 90 dias corridos, contando a partir do dia de encerramento do torneio.

7.3. Pagamento de premiação.

Em caso de Organização, a premiação será paga diretamente à Organização responsável.

Em caso de equipe independente, a equipe deverá definir a pessoa responsável por receber e dividir a premiação.

7.4. Regras de tributação brasileira.

Seguindo as regras de tributação brasileiras, o lucro líquido das premiações em dinheiro poderão sofrer ajustes de acordo com os impostos atribuídos no momento do pagamento.

7.5. Prazo de envio dos dados.

Após o término da competição, as competidoras terão o prazo de 30 dias para enviar os dados junto da **nota fiscal** para o recebimento da premiação via email financeiro@redcatprodutora.com.br com cópia para diego@redcatprodutora.com.br.

7.6. Responsável pelo pagamento.

A RedCat Produtora é quem fica responsável pelo pagamento da premiação.

8. Processo de confrontos

8.1. Papel dos Árbitros.

São os membros da RedCat Produtora que têm a responsabilidade de julgar cada assunto, pergunta e situação que ocorra antes, durante e imediatamente depois de cada jogo. As decisões dos Árbitros são definitivas e não poderão ser discutidas nem mudadas uma vez tomadas.

8.2. Versão de jogo.

A competição será disputada na versão atual do jogo.

8.3. Horário de partidas.

As equipes poderão verificar a data e horário de suas partidas na sessão de [partidas](#) da RedCat Produtora ou diretamente na chave do torneio

depois de ter finalizado o check-in e ter sido aceitas.

8.4. Assistência e tolerância (W.O).

Haverá 10 minutos de tolerância a partir da hora indicada em Partidas para poder se apresentar ao chat da página de partida na Challengermode e no lobby do jogo. A equipe que não comparecer nesse prazo será desclassificada por W.O.

8.5. Verificação nas finais.

Durante as partidas de semifinais e final, as jogadoras deverão comparecer no [Discord](#) informado pela Organização do evento para realizarem a partida, que será acompanhada por um árbitro. Uma foto das integrantes (titulares e reserva) de cada equipe finalista poderá ser solicitada para apresentação da lineup na transmissão das finais.

8.6. Jogadoras não inscritas.

Caso uma equipe verifique que um time está jogando com jogadora(s) não inscrita(s), um árbitro deverá ser acionado através do chat de partida ou [Discord](#).

8.7. Criação do lobby do jogo.

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

8.8. Opções de partida personalizada.

As configurações das partidas personalizadas deverão seguir as seguintes instruções (botão “Opções”):

Configuração de Partida

Modo: Padrão;

Modo Torneio: Ligado;

Prorrogação: Ligado;

Jogar por Todas as Rodadas: Desligado;

Ocultar Histórico de Partidas: Desligado;

Espectadores permitidos: Somente Árbitros da RedCat Produtora ou streamer autorizado para realização de watch party.

8.9. Restrições de elementos de jogo.

Os administradores do Torneio poderão adicionar restrições em qualquer momento antes ou durante uma série, se houver erros conhecidos de algum elemento de jogo. O fato de ignorar estas restrições, seja de forma

deliberada ou intencional, poderá ser motivo de derrota e expulsão da equipe na competição.

8.10. Jogadoras em partida.

Fica vetado o início de uma partida caso uma das equipes se encontre com menos de 5 jogadoras. Caso uma jogadora caia no decorrer da partida e a equipe fique com apenas 4 jogadoras, será autorizado que continuem a partida após o limite do tempo de pausa ser atingido.

Caso a equipe tenha menos de 4 jogadoras para concluir a partida, será declarado derrota à equipe desfalcada.

8.11. Apresentação de Riot#ID.

Durante os confrontos, as jogadoras deverão manter o seu Riot#ID de maneira visível (não oculto), para integridade competitiva e para fins de transmissões.

8.12. Novos agentes.

Novos agentes só poderão ser utilizados após 02 (duas) semanas do seu lançamento oficial no servidor convencional.

8.13. Novos mapas.

Novos mapas só poderão ser utilizados após 04 (quatro) semanas do seu lançamento oficial no servidor convencional.

8.14. Escolhas incorretas.

Em caso de erros no momento da escolha de agente, as equipes deverão seguir com a partida com o pick/ban incorreto. Caso uma integrante da equipe se desconecte após o erro, causando transtornos no início da partida, a equipe será advertida podendo até ser desclassificada da competição.

8.15. Verificação de LineUp.

É responsabilidade dos membros de cada equipe verificar se as jogadoras presentes no lobby de partida são as mesmas inscritas pela equipe no torneio, através da plataforma Challengermode.

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

8.16. Uso do chat do jogo:

O uso do chat na Challengermode é obrigatório para entrar em contato com a equipe adversária, dúvidas importantes ou responder ao Árbitro. Caso não respeite essa regra, a equipe que a descumprir, poderá ser eliminada da partida.

8.17. Resultados.

Ao final de cada partida, as equipes são responsáveis por fazer a captura da tela de resultados em todas as partidas. Os Árbitros assumirão o cargo de revisar os resultados e atualizar a classificação na Challengermode para cada partida.

8.18. Transmissões.

As jogadoras podem transmitir suas próprias partidas, porém não podem participar de transmissões de terceiros ou ter convidados participando de suas transmissões. É permitida a transmissão em plataformas de streaming (Twitch, Facebook, YouTube, etc). Fica vetada essa autorização durante as transmissões oficiais do torneio. Não é permitida transmissão ou retransmissão tanto de jogadores quanto da transmissão oficial, estando o jogador competindo ou não. Não é permitida transmissão ou retransmissão através de aplicativos de comunicação ([Discord](#), Teams, Google Meet, etc). Não é permitida comunicação/call durante as partidas, seja por voz ou vídeo através de aplicativos ([Discord](#), TeamSpeak, Google Meet, etc), o descumprimento dos itens acima poderão acarretar em punições. Em transmissões oficiais, haverá um delay de 3 minutos durante a série.

8.19. Pausa.

Cada equipe terá direito a 02 (duas) pausas táticas (01 minuto) por mapa. A equipe que desejar acionar o **timeout** deverá utilizar o comando (/timeout) *no chat de partida, no início do freezetime* (tempo de compra antes do início do round). Em caso de prorrogação, cada equipe terá direito a 01 pausa tática.

O uso abusivo desse recurso poderá resultar em punição ou até desclassificação da equipe na competição.

8.20. Comunicação dos Técnicos.

Os técnicos só poderão se comunicar durante a seleção de Agentes e Mapas para cada partida, Pausas Táticas e entre mapas. Caso a comunicação seja feita fora desses períodos, a equipe será advertida, podendo ser até desclassificada da competição.

9. Vetos e Mapas.

9.1. Responsabilidade dos Vetos e Escolha de Mapas.

As capitães de cada equipe serão as únicas responsáveis por executar todo o fluxo de Vetos e Escolha dos Mapas, através do chat da Challengermode.

9.2. Mapas disponíveis.

Os mapas disponíveis até o momento são:

- Ascent;
- Haven;
- Sunset;
- Icebox;
- Bind;
- Abyss;
- Lotus;

9.3. Vetos em Partidas Melhor-de-um. (Md1).

O time com maior seed pré-definida deverá escolher se será o Time A ou Time B. A ordem de Vetos e Escolhas de mapa seguirá da seguinte forma:

- Time A veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- Time A veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- Time A veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- TIME A escolhe o mapa que irá jogar;
- TIME B escolhe o lado que irá jogar.

9.4. Vetos em Partidas Melhor-de-três (Md3).

O time com maior seed pré-definida deverá escolher se será o Time A ou Time B. A ordem de Vetos e Escolhas de mapa seguirá da seguinte forma:

- Time A veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- Time A escolhe o primeiro mapa;

- Time B escolhe o lado inicial do primeiro mapa;
- Time B escolhe o segundo mapa;
- Time A escolhe lado inicial do segundo mapa;
- Time A veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- Time A escolhe lado no mapa restante.

9.5. Vetos em Partidas Melhor-de-cinco (Md5).

O time com maior seed pré-definida deverá escolher se será o Time A ou Time B. A ordem de Vetos e Escolhas de mapa seguirá da seguinte forma:

- Time A veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- Time A escolhe o primeiro mapa;
- Time B escolhe o lado inicial do primeiro mapa;
- Time B escolhe o segundo mapa;
- Time A escolhe lado inicial do segundo mapa;
- Time A escolhe o terceiro mapa;
- Time B escolhe o lado inicial do terceiro mapa;
- Time B escolhe o quarto mapa;
- Time A escolhe lado inicial do quarto mapa;
- Time A escolhe lado no mapa restante.

9.6. Criação incorreta.

No caso de uma equipe iniciar uma partida em um mapa incorreto, as Competidoras devem reportar o ocorrido dentro do prazo de aquecimento. Se as equipes não reportarem a situação, a partida deverá seguir e o resultado final será válido.

10. Desconexões e remakes.

10.1. Desconexões e Pausa Técnica.

Se uma ou mais jogadoras de uma equipe apresentarem problemas técnicos e forem desconectadas durante o andamento da partida, será

permitido utilizar o recurso de pausa para o retorno da jogadora. Se a jogadora não se conectar dentro do prazo informado, a partida deverá continuar sem a jogadora que apresentou problemas técnicos. Caso essa desconexão ocorra antes do início da partida, as equipes terão 10 minutos para início da partida, como informado no item **8.4**.

A pausa poderá ser acionada no freezetime (tempo de compra antes do início do round). A equipe que pausar a partida deverá comunicar o motivo para a equipe adversária imediatamente. Os Administradores da **Taça das Minas - VALORANT** ficam responsáveis de determinar o tempo da pausa técnica.

- Caso uma equipe abuse desse recurso, será passível de advertência ou até mesmo desclassificação do torneio.
- Em caso de partidas com transmissão oficiais, o tempo desse recurso pode ser estendido de acordo com o entendimento da administração do torneio.
- Durante a pausa técnica, as equipes não poderão se comunicar com suas companheiras de equipe ou técnico.

10.2. Problemas Externos.

A Riot Games e seus parceiros não se responsabilizam por qualquer tipo de problemas externos que possam afetar uma equipe e/ou suas jogadoras durante o andamento do torneio. As equipes e suas jogadoras são responsáveis por seus equipamentos e conexões, como descrito no item **5.1**.

10.3. Falha nos Servidores.

Caso ocorram problemas nos servidores do jogo que impossibilitem o andamento da partida, a administração deverá ser notificada imediatamente através do suporte da plataforma ou [discord](#).

10.4. Remakes.

Um remake só poderá ser permitido por um administrador da competição, caso:

- 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;

- Alguma jogadora tiver problema no carregamento da partida ou na escolha de agentes;
- Alguma jogadora estiver com problemas técnicos no 1º round da partida, antes de alguma jogadora receber qualquer tipo de dano.

Não será permitido remake por problemas técnicos das jogadoras 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 anteriormente.

11. Reportando o Resultado da Partida

11.1. Reporte por print.

O participante que vencer a partida deverá tirar, pelo menos, uma foto ou printscreen da pontuação ou do resultado, para provar sua vitória. Esta foto deverá conter: a pontuação/estatísticas e nome dos participantes da rodada, como o exemplo abaixo:

AGRUPO POR EQUIPE	PONTUAÇÃO MÉDIA DE COMBATE	AMA	CLASS. ECONÔMICA	FIRST BLOODS	BOMBAS PLANTADAS	DESARMES
Player 01	319	25 / 19 / 7	112	6	0	1
Player 02	231	19 / 20 / 3	48	3	1	0
Player 03	228	19 / 19 / 8	60	4	0	0
Player 04	192	17 / 15 / 3	52	1	2	0
Player 05	128	9 / 17 / 7	32	0	4	0
Player 06	317	26 / 18 / 3	73	2	0	0
Player 07	285	24 / 19 / 2	63	4	0	0
Player 08	209	17 / 16 / 3	62	1	3	0
Player 09	168	15 / 19 / 6	49	1	0	0
Player 10	100	8 / 17 / 7	26	2	3	0

11.2. Intervenção do árbitro.

Quando a pontuação das Competidoras não for compatível como uma vitória e derrota, ou o resultado for inconsistente, a partida será moderada

por um árbitro que irá decidir a vitória baseada nas provas submetidas pelas jogadoras.

11.3. Reporte errado.

Se alguma jogadora enviar a pontuação errada, tentar mentir ou causar dano a competição de algum modo, a Competidora pode ser excluída da competição quando o árbitro confirmar a prática antidesportiva. A Competidora ainda poderá ser banida de qualquer evento dos Organizadores, incluindo edições futuras da Competição.

11.4. Se não reportar.

Se as jogadoras não reportarem a pontuação e/ou não entrarem em contato pelo chat de partida, o árbitro irá determinar o resultado da partida, podendo ela ser cancelada e as duas equipes eliminadas.

11.5. Decisão do árbitro.

O árbitro decide que informação adicional é necessária para determinar o resultado da partida, as jogadoras deverão obter os resultados diretamente do Cliente do VALORANT, e reportando o resultado da partida para o árbitro.

12. Código de conduta

Condutas ou ações não permitidas. As seguintes ações estão totalmente proibidas e estarão sujeitas a sanções e critérios dos Árbitros.

12.1. Confabulação.

Qualquer acordo ou ação entre 02 ou mais jogadoras ou equipes para deixar os adversários em desvantagem ou se beneficiar de um resultado.

12.2. Hacker.

Qualquer modificação ao cliente do jogo.

12.3. Aproveitamento.

Usar de maneira intencional qualquer erro dentro do jogo para tentar tirar vantagem.

12.4. Compartilhar Conta

Usar a conta de outro(a) jogador(a), permitir que usem a própria conta, ou de alguma forma incitar ou induzir que se jogue em uma conta de outra pessoa.

12.5. Obscenidade e discriminação.

Usar linguagem obscena, vil, vulgar, insultante, ameaçadora, abusiva, injuriosa, caluniosa ou difamatória contra os árbitros ou outras jogadoras.

12.6. Assédio.

Atos sistemáticos, hostis e repetidos que realizam para exilar ou excluir uma pessoa ou afetar sua dignidade.

12.7. Discriminação e difamação.

Ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa privada ou grupo de pessoas por meio de palavras ou ações depreciativas, discriminatórias ou desrespeitosa por causa de raça, cor da pele, etnia, origem nacional ou social, gênero, idioma, religião, orientação sexual, opinião política ou de outro tipo, situação financeira, nascimento ou outro estado.

12.8. Declarações negativas.

Fazer, publicar ou apoiar qualquer declaração ou ação que tenha ou esteja designada a ter um efeito prejudicial ou danoso para os melhores interesses da RedCat Produtora ou Riot Games.

12.9. Atividade criminal.

Estar envolvido em atividade que está proibida por uma lei, estatuto ou tratado comum.

12.10. Suborno.

Oferecer presentes a uma jogadora, treinador, diretor, árbitro, funcionário da RedCat Produtora, Riot Games ou a outra pessoa relacionada a Competição por serviços que beneficiem nos resultados da competição

12.11. Engano.

Apresentar provas falsas ou mentir para os Árbitros.

12.12. Confidencialidade.

Nenhum membro da equipe pode revelar nenhuma informação confidencial proporcionada pela RedCat Produtora por nenhum método de comunicação.

12.13. Infrações.

Depois de descobrir que qualquer membro de uma equipe cometeu violação das regras especificadas acima, a RedCat Produtora pode, sem

limite de autoridade, emitir sanções a seu critério.

12.14. Direito de publicar.

A RedCat Produtora terá o direito de emitir uma declaração em que se exponha a sanção a uma equipe.

12.15. Venda de inscrição.

É proibida a venda de inscrição no torneio, em qualquer fase ou etapa. Caso seja confirmada a venda de inscrição, ambas as equipes serão eliminadas imediatamente.

Caso seja identificado que uma equipe vendeu ou repassou o seu código de inscrição para uma outra equipe, todas as partes envolvidas serão desclassificadas e submetidas a punições de acordo com o julgamento da RedCat Produtora e Riot Games.

12.16. Resistência ao Cumprimento.

Membros de equipes devem seguir prontamente todas as instruções dos árbitros, bem como de todo o pessoal de produção.

13. Comportamento na Mídia

13.1. O que fazer antes de postar algo.

As equipes e seus representantes devem tentar resolver quaisquer problemas com a RedCat Produtora, antes de fazer declarações nas mídias sociais que possam prejudicar a marca ou manchar a reputação da organização. Somente após esgotadas as tentativas de resolução, as equipes têm permissão para postar declarações nas mídias sociais.

14. Interpretação e Atualização do Regulamento

- **Decisões Finais** Todas as interpretações das regras, penalidades e demais decisões são uma prerrogativa dos árbitros e são finais.
- **Imprevistos** A falta de tipificação específica neste documento não impede que os árbitros ajam e tomem decisões sobre qualquer assunto não previsto. No intuito de preservar a integridade competitiva, os árbitros podem criar novas políticas complementares a estas Regras, bem como criar novas consequências punitivas e readequar elementos, incluindo, retirando ou alterando o conteúdo destas Regras.

15. Limitação de Responsabilidade

O Organizador não será responsável por qualquer perda de lucros; danos especiais, punitivos, consequenciais, incidentes ou indiretos; ou quaisquer danos decorrentes de circunstâncias especiais, independentemente de qualquer aviso sobre a possibilidade de tais danos. Isso ocorre sob a condição de que tal limitação não se aplique aos danos resultantes de conduta dolosa ou negligência grave do Organizador.

APÊNDICE A

Lista Global de Patrocínios e Publicidades Restritas.

- Qualquer jogo eletrônico ou desenvolvedor e criador de jogos eletrônicos;
- Qualquer console ou plataforma de jogos eletrônicos;
- Qualquer Esport, seja marca, liga, torneio 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;
- 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;

- 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 Temp de Serviços do VALORANT, ainda que os mesmos sejam oferecidos por vendedores independentes e em suas plataformas (e.g. Mercado Livre ou AliExpress);

Lista internacional de Patrocínios e Publicidades Restritas

- Criptomoedas como atividade principal e/ou sejam mineradoras de Criptomoedas;

APÊNDICE B

- **Elo Boosting**
Suspensão mínima recomendada: 6 meses
Suspensão máxima recomendada: 24 meses
Período de limitação: 24 meses
- **Conduta irregular contínua**
Suspensão mínima recomendada: 6 meses
Suspensão máxima recomendada: 12 meses
Período de limitação: 24 meses
- **Conduta irregular extrema**
Suspensão mínima recomendada: 12 meses
Suspensão máxima recomendada: Sem máximo
Período de limitação: 24 meses
- **Ringing em jogos online**
Suspensão mínima recomendada: 6 meses
Suspensão máxima recomendada: 24 meses
Período de limitação: 24 meses
- **Conluio**
Suspensão mínima recomendada: 12 meses
Suspensão máxima recomendada: Sem máximo
Período de limitação: 36 meses

- **Cheating**
Suspensão mínima recomendada: 12 meses
Suspensão máxima recomendada: Sem máximo
Período de limitação: 36 meses
- **Jogos de azar (apostas)**
Suspensão mínima recomendada: 6 meses
Suspensão máxima recomendada: 24 meses
Período de limitação: 36 meses
- **Produzir/Utilizar hacks**
Suspensão mínima recomendada: 12 meses
Suspensão máxima recomendada: Sem máximo
Período de limitação: Não há