



**CBCS Masters Xequ Mate - 2025**

Este documento descreve as regras que devem ser seguidas em todos os momentos por todos os participantes do CBCS Masters Xequê Mate. Falhar em cumprir estas regras pode causar penalizações conforme descrito neste regulamento

Ressaltamos que a Administração do CBCS é quem tem a última palavra e que as decisões que eventualmente não são especificamente apoiadas, ou detalhadas neste Regulamento, podem ser alteradas sem aviso prévio, para preservar a integridade competitiva e o espírito desportivo.

Nós esperamos que você, como participante, espectador ou imprensa, tenha uma competição agradável de participar e faremos o nosso melhor para torná-la justa, divertida e emocionante para todos os envolvidos.

### **Global Legends e FERJEE**

1 Definições e Interpretações	6
1.1 Do CBCS	6
1.2 Participantes	6
1.3 Abrangência	6
1.4 Região	6
1.5 Fuso Horário	7
1.6 Condições de Participação	7
1.7 Partidas ao vivo	7
1.8 Punições	7
1.9 Dos Eventuais Custos	7
1.10 Administradores do CBCS/Administração	8
1.10.1 Independência:	8
1.10.2 Tomada de Decisão:	8
1.10.3 Pagamentos aos Administradores:	8
1.10.4 Contato Oficial dos Administradores:	8
1.11 Comunicação Oficial / Canais de Comunicação	9
1.12 Confidencialidade	9
1.13 Acordos Adicionais	9
2 Regras Gerais	9
2.1 Mudança e Validade das Regras	9
2.2 Leis Locais	9
2.3 Transmissões de Partidas	10
2.3.1 Direitos	10
2.4 Licença(s) CBCS	10
2.4.1 Definição	10
2.4.2 Duração	10
2.4.2.1 Múltiplas Equipes	10
2.4.2.2 Classificatórias	11
2.4.3 Alteração dos titulares da Licença CBCS de Equipe	11
2.4.4 Retirada da Licença CBCS	11
2.4.5 Revisão da Licença	11
2.5 Calendário	11
2.6 Premiações	11
2.6.1 Geral:	11
2.6.2 Compensação e retenção de valores:	12
2.6.3 Moeda:	12
2.7 Obrigações	13
2.7.1 Pontualidade	13
2.7.2 Obrigações de mídia e conteúdo:	13

2.7.3 Demos e replays e seus direitos:	13
2.8 Conflito de interesses	14
2.9 Da responsabilidade das Equipes	14
2.10 Das propriedades de marketing e mídia do CBCS.	14
2.10.1 Das propriedades exclusivas do CBCS.	14
2.10.2 Da cessão de propriedade de marcas registradas das Equipes	14
2.10.3 Da cessão dos direitos de imagem das Equipes	15
2.10.4 Da cessão dos direitos de autor das Equipes	15
2.10.5 Da cessão dos direitos de imagem dos jogadores e demais profissionais das Equipes	16
2.10.6 Da proteção aos parceiros comerciais do CBCS:	16
2.10.7 Da cessão do uso de imagem das Equipes e de seus membros:	16
2.10.8 Leasing e merchandising:	17
2.10.9 Da reparação de eventuais danos:	17
2.11 Declarações adicionais das Equipes	17
3 Direito e propriedade intelectual	18
APÊNDICE A: REGRAS ESPECÍFICAS DE JOGO.	19
A.1 Versão do Jogo:	19
A.2 Anti Cheat:	19
A.3 Configurações de partida:	19
A.3.1 Overtime	20
APÊNDICE B: FORMATO	28
B.1 CBCS #4 e #5	28
B.1.1 Fase 1 - Classificatória Aberta / Open Qualifier	28
B.1.2 Fase 2 - Fase de Grupos	28
B.1.4 Fase 3 - Fase dos Playoffs	28
B.2 CBCS #MASTERS	28
B.2.1 Fase 1 - Classificatória Aberta / Open Qualifier	29
B.2.2 Fase 2 - Fase de Grupos	29
B.2.4 Fase 3 - Fase dos Playoffs	29
B.3 CBCS INVITATIONAL	29
B.3.1 Fase 1 - Fase de Grupos	29
B.3.2 Fase 2 - Fase dos Playoffs	29
APÊNDICE C: Elegibilidade, Equipe e Jogadores	31
C.1 Do Jogador	31
C.1.2 Elegibilidade do Jogador:	31
C.1.2.1:	31
C.1.2.2:	31
C.1.2.3	31
C.1.3 Responsabilidade do Jogador:	31

C.1.4 Apelidos	31
C.1.5 Contas de Jogo	31
C.1.6 Jogando com Contas distintas dos perfis informados	31
C.2 Da Equipe	32
C.2.1 Elegibilidade da Equipe;	32
C.2.2 Equipe inelegíveis:	32
C.2.3 Região/País de Origem	32
C.2.4 Base	32
C.2.5 Alteração de jogadores e Roster Lock	32
C.2.6 Restrições	33
C.2.7 Contratos múltiplos	33
C.2.8 Restrição de line-up durante um Campeonato	33
C.2.9 Mudanças na escalação	33
C.2.10 Transferências de Emergência	34
C.2.11 Regras Específicas	34
APÊNDICE D: Definições e Escopo das Punições do Campeonato	35
D.1 Critérios de Aplicação	35
D.2 Métodos de Punição	35
D.2.1 Advertência	35
D.2.2 Multa Monetária	35
D.2.3 Banimento / Proibição	35
D.2.4 Desclassificação	35
D.2.5 Anulação de Partida	36
D.2.6 Métodos Adicionais de Punição	36
D.2.7 Combinação de punições	36
D.2.8 Punições em caso de ato gravoso em outro Campeonato ou CBCS	36
D.3 Código de Conduta:	36
D.3.1 Proibição do uso de álcool ou outras drogas psicoativas:	36
D.3.2 Proibição de prática de atividade:	37
D.3.3 Manipulação da competição:	37
D.3.4 Match fixing:	37
D.3.5 VAC Ban:	37
D.3.6 Regras de comportamento geral	38
D.3.7 Comportamento público	38
D.3.8 Spam do Jogo:	38
D.4 Cheating	38
D.4.1 Software de cheat:	38
D.4.2 Abuso de informação:	38
D.4.3 Punições por cheating:	38

D.4.4 Métodos de detecção de cheating:	39
D.5 Pontos de Penalidade:	39
D.6 Tabela de Punições:	39

## 1 Definições e Interpretações

### 1.1 Do CBCS

O Circuito Brasileiro de Counter-Strike - CBCS - é um Circuito inovador e autêntico ("CBCS"), organizado por uma empresa privada e independente, qual seja, Global Legends Esportes Eletrônicos Ltda., pessoa jurídica inscrita no CNPJ/MF sob o nº 34.064.005/0001-08, com sede na Cidade de São Paulo, Estado de São Paulo, na Avenida Presidente Juscelino Kubitschek, nº 1.545, 15º andar, salas 155 e 157, parte, Bairro Vila Nova Conceição, CEP 04543-011 ("Administradora"), para Equipes de esportes eletrônicos da modalidade/jogo Counter Strike 2 ("Modalidade"), nos termos definidos neste Regulamento ("Regulamento").

A etapa CBCS Master Xequê Mate 2025 terá a FERJEE como co-responsável pelo evento, a Federação do Estado do Rio de Janeiro de Esportes Eletrônicos - iremos nos referir a junção dos dois administradores do campeonato como "Administradora".

O CBCS reunirá algumas das melhores Equipes praticantes da Modalidade e os fãs mais ávidos, construindo rivalidades sem precedentes com o objetivo de explorar partidas, bem como promover entretenimento e fomentar a cultura do esporte eletrônico aos seus praticantes.

A GAMERS CLUB ("GC") é o maior hub de Counter-Strike da América Latina e uma das maiores operadoras de campeonatos do mundo. No CBCS temos a GC como nosso parceiro oficial para operações de partidas. Todas as fases dos campeonatos são jogados em servidores hospedados pela GC.

### CONTATO FERJEE

Email: [competitivo.ferjee@gmail.com](mailto:competitivo.ferjee@gmail.com)

Telefone: +55 (21) 92006-7647

Shopping Downtown, Av. das Américas, 500, Barra da Tijuca, Bloco 12c, Loja 107

Rio de Janeiro/RJ

CEP: 22640-904

Brasil

Esperamos que todos os envolvidos no campeonato aproveitem a competição. A Administradora está comprometida em garantir que o campeonato seja justo, envolvente e agradável para todos.

## 1.2 Participantes

Fica estabelecido que os participantes do CBCS, incluem os jogadores, integrantes da comissão técnica, integrantes da Staff, diretores, colaboradores, entre outros, que estejam vinculados às respectivas Equipes na Modalidade ("Membro(s)"), aplicando-se a estes todas as regras deste Regulamento.

Qualquer Membro de uma Equipe é um participante e está vinculado a ela independentemente de a pessoa ter jogado ou não para essa Equipe. Nenhum Membro pode fazer parte de mais de uma Equipe participante do CBCS ao mesmo tempo em -, incluindo, mas não se limitando- qualquer um dos Campeonatos e/ ou das fases integrantes do presente CBCS. Em caso de dúvida, entre em contato com um Administrador.

## 1.3 Abrangência

Este é o regulamento geral do CBCS Masters Xequê Mate. Ao se inscrever ou aceitar participar em qualquer campeonato ou fase, o participante afirma que compreende e aceita todas as regras dispostas neste Regulamento.

## 1.4 Região

O CBCS Masters Xequê Mate é aberto para toda a região da América do Sul, portanto, todos os participantes deverão estar jogando de um dos países da América do Sul. Detalhes sobre a Região a respeito dos Participantes e Equipe, favor consultar o Apêndice C.

## 1.5 Fuso Horário

Todas as partidas irão ocorrer no Horário Oficial do Brasil (BRT), tendo como referência o fuso horário GMT/UTC-3. É responsabilidade de todos os participantes verificarem e consultar a programação de seus jogos.

No caso da plataforma Gamers Club, seu site exibe os horários das partidas de acordo com o fuso horário de Brasília (GMT/UTC-3), porém este horário pode ser afetado caso o jogador tenha configurado outro fuso horário em seu perfil ou pertença a outro fuso horário que não o de Brasília.

Verifique o fuso horário que está configurado no perfil da GC clicando em Gerenciar conta > Dados Geográficos. O horário apresentado no site será afetado de acordo com o fuso horário que o jogador selecionou (o horário informado em notas da administração não é afetado).

## 1.6 Condições de Participação

Poderão participar do CBCS toda e qualquer pessoa, de qualquer nacionalidade, residente ou não no Brasil, desde que, cumpridos os requisitos de Elegibilidade de Jogador e Equipe descritos no [Apêndice C](#).

## 1.7 Partidas ao vivo

O termo "partidas ao vivo" se refere às partidas que acontecem em um local público, durante Campeonato organizado pela Administrador, partidas em um estúdio ou partidas transmitidas pelo Administrador ou um parceiro oficial desta.

## 1.8 Punições

As punições são dadas por violações de regras aplicadas antes, durante e logo após o término de cada Campeonato do CBCS. As penalidades podem ser, multas monetárias, perdas padrão de pontuação, proibições ao jogador e/ou Equipe ou desclassificação, dependendo do incidente em questão, podendo ainda haver a combinação de duas ou mais das penalidades anteriormente descritas. Os participantes serão informados sobre a punição pelo(s) Canal(is) Oficial(is) de

comunicação e terão um prazo para se manifestar quanto à decisão da Administração. Os detalhes podem ser consultados no Apêndice D.

### 1.9 Dos Eventuais Custos

O CBCS poderá, a seu critério, optar por realizar uma ou mais fases presenciais (LAN), em locais e datas a serem oportunamente divulgados ("Fase(s) Presencial(is)").

Para tanto, o CBCS proporcionará, para os 7 (sete) Membros das Equipes classificadas ou convidadas, estadia e traslado apenas em território brasileiro, necessários à sua participação nas fases Presenciais, em condições padrão a serem definidas exclusivamente pelo CBCS.

O traslado custeado contemplará os trajetos entre a cidade de residência dos membros da Equipe, o hotel, e o local onde será realizada as fases presenciais.

Todos os Membros das Equipes classificadas para uma Fase Presencial devem cumprir os horários estabelecidos pela Administração, sob pena de não fazerem jus aos serviços ora previstos disponibilizados.

As Equipes que não se apresentarem fisicamente no dia e local de realização da(s) e/ou Fase(s) Presencial(is) serão automaticamente desclassificadas.

Em tal oportunidade, a critério da Administração, deverão as Equipes participantes do(s) Campeonato(s) e/ou Fase(s) Presencial(is) assinar Termo de Responsabilidade, o qual conterà as orientações e formalidades da participação.

### 1.10 Administradores do CBCS/Administração

Os Administradores são responsáveis pela tomada de decisões e julgamentos sobre as partidas e questões relacionadas ao CBCS que ocorrem antes, durante e imediatamente após o término de cada partida. Essas responsabilidades incluem, mas não se limitam a:

- Iniciar e terminar a partida;
- Monitorar a Área de Jogo;
- Monitorar o comportamentos dos participantes;
- Aplicar as devidas sanções durante e após a partida;
- Tomar decisões sobre questões relacionadas à partida.

Toda e qualquer questão de ordem disciplinar, ética ou moral no âmbito do CBCS, bem como qualquer violação aos termos deste Regulamento, serão julgadas pela Administração do CBCS, órgão decisório responsável pela aplicação das punições indicadas neste Regulamento. A Administração será composta pelos membros do Corpo Diretivo dos representantes legais da Global Legends e da FERJEE e suas decisões têm caráter mandatório e vinculativo no âmbito do CBCS, pelo que todas as Equipes e seus Membros reconhecem a validade e legitimidade das decisões proferidas pelos Administradores.

#### 1.10.1 Independência:

Os Administradores devem, em todos os momentos, se comportar de maneira apropriada, profissional e imparcial. Para evitar dúvidas, os Administradores não devem manifestar ou expressar suas convicções, de qualquer natureza, em relação a qualquer Equipe ou Membro de uma Equipe.

#### 1.10.2 Tomada de Decisão:

As decisões tomadas e sanções aplicadas pelos Administradores durante uma partida ou, de outra forma, durante uma Fase do Campeonato, são finais e vinculativas para todas as Equipes e Participantes, salvo disposição em contrário neste documento.

#### 1.10.3 Pagamentos aos Administradores:

Nenhuma Equipe ou Membro participante do CBCS, ou qualquer outra pessoa agindo em seu nome, deverá fazer, ou oferecer-se para fazer, qualquer pagamento a um dos Administradores, seja em dinheiro, bens ou favorecimentos.

#### 1.10.4 Contato Oficial dos Administradores:

Para contato oficial sobre assuntos relacionados ao CBCS e suas regras, favor enviar email para: [competitivo.ferjee@gmail.com](mailto:competitivo.ferjee@gmail.com)

#### 1.11 Comunicação Oficial / Canais de Comunicação

Os principais métodos de comunicação oficial junto aos Campeonatos do CBCS são via e-mail, Discord ou grupo de WhatsApp oficial ("Canal(is) Oficial(is)") a ser(em) divulgado(s) pelo Administrador, podendo o Administrador utilizar o e-mail que foi cadastrado no formulário de inscrição das Equipes e, portanto, este endereço de e-mail deve ser sempre atualizado e verificado regularmente para que nenhum anúncio importante do Campeonato seja perdido.

Ferramenta de comunicação da Equipe: A Administradora fornecerá servidores TeamSpeak para todas as Equipes usarem como sistema de comunicação principal durante as partidas em Lan, as Equipes terão um Administrador monitorando o canal de comunicação do TeamSpeak. A Administradora se reserva o direito de registrar todas as comunicações realizadas através dos servidores TeamSpeak durante o Campeonato. Nenhuma outra ferramenta de comunicação será permitida a não ser que aprovada pela Administração.

#### 1.12 Confidencialidade

O conteúdo dos protestos, tíquetes de apoio, discussões ou qualquer outra correspondência com os Administradores e as Equipes são considerados estritamente confidenciais. A publicação de tais materiais é proibida sem consentimento por escrito dos Administradores.

#### 1.13 Acordos Adicionais

A Administração do CBCS não é responsável, não concorda e nem fará se cumprir quaisquer acordos adicionais, feitos entre jogadores individuais e/ou Equipes. O CBCS desencoraja altamente a realização de tais acordos.

## 2 Regras Gerais

### 2.1 Mudança e Validade das Regras

Os Administradores do CBCS se reservam o direito de emendar, remover ou de outra forma alterar as regras previstas neste Regulamento, sem aviso prévio, antes ou durante qualquer Campeonato, a ser comunicado às Equipes e aos seus respectivos membros nos respectivos Canais Oficiais previstos neste Regulamento.

Se uma disposição deste Regulamento for ou se tornar ilegal, inválida ou inexequível em qualquer jurisdição, isso não afetará a validade ou exequibilidade nessa jurisdição de qualquer outra disposição deste Regulamento.

## 2.2 Leis Locais

Se alguma regra ou procedimento previsto neste Regulamento estiver em conflito com as leis locais, elas serão ajustadas para se alinharem com as leis, de forma a ficar o mais próximo possível do efeito originalmente pretendido.

## 2.3 Transmissões de Partidas

### 2.3.1 Direitos

Todos os direitos de transmissão do CBCS são de propriedade da Administradora, podendo esta autorizar a terceiro que o faça. Isso inclui, mas não se limitando à: bots IRC, streams de shoutcast, streams de vídeo (por exemplo, streams PoV), GOTV, replays, demos ou transmissões de TV.

O CBCS e a Administradora têm o direito de conceder direitos de transmissão para uma ou várias partidas dos Campeonatos do CBCS, a terceiros ou aos próprios membros das Equipes. Nesse último caso, as transmissões devem ser previamente combinadas com um Administrador antes do início da partida, sob pena de punição.

## 2.4 Licença(s) CBCS

### 2.4.1 Definição

Antes de cada Campeonato do CBCS, a Administradora concede a Licença CBCS para as Equipes participantes.

Na maioria dos casos, são Equipes que:

- Se classificaram automaticamente por meio de um outro Campeonato - realizado ou não pela Administradora;
- Se classificaram por meio das fases classificatórias do CBCS;
- Se classificaram através de um convite realizado pelos Administradores do CBCS, para um Campeonato específico do CBCS;
- Se classificaram através de pontuação em outro Campeonato do CBCS.

### 2.4.2 Duração

As Licenças CBCS são válidas apenas para o Campeonato atual, podendo se estender por mais campeonatos dependendo do desempenho da Equipe ao longo do CBCS.

#### 2.4.2.1 Múltiplas Equipes

Cada Equipe pode possuir apenas uma Licença CBCS por Campeonato (incluindo suas fases classificatórias). Portanto, não é permitido que uma Equipe participe de uma Fase do Campeonato se:

Outro elenco da mesma Equipe foi convidado ou classificado para o Campeonato Principal;

Outro elenco da mesma Equipe foi convidado ou classificado para a Fase de Grupos;

Outra equipe da mesma Equipe se inscreveu para a mesma Classificatória;

Uma exceção poderá ser aberta, a exclusivo critério dos Administradores, caso sejam informados, com pelo menos 48h de antecedência da Fase, que há pelo menos quatro semanas - a contar do dia de realização da Fase em questão - que houve uma separação/alteração na Equipe, de forma que um elenco da Equipe não faz mais parte da Equipe, sendo a separação algo permanente e independente dos resultados em uma Fase Qualifiers. Qualquer violação a essa previsão resultará em punição severa a Equipe.

#### 2.4.2.2 Classificatórias

Em caso de Equipes classificadas via classificatória, a Licença CBCS pertence a Base da Equipe ou a sua maioria, 3/5 dos jogadores inscritos na Fase.

#### 2.4.3 Alteração dos titulares da Licença CBCS de Equipe

Os titulares da Licença CBCS podem solicitar a transferência da mesma para outra entidade (CNPJ), se houver uma razão adequada para o fazer. Fica a exclusivo critério dos Administradores aceitar ou não e aplicar penalidades em razão da transferência.

#### 2.4.4 Retirada da Licença CBCS

A Administradora reserva-se o direito de retirar uma licença CBCS de qualquer Equipe e aplicar as punições que achar cabíveis, se entender que a Equipe em questão não se comporta de acordo com as diretrizes estabelecidas no presente Regulamento.

#### 2.4.5 Revisão da Licença

Se a Equipe titular de uma Licença CBCS perder mais de 3/5 de sua escalação titular inicial, a Administradora pode revisar a Licença CBCS e possivelmente retirá-la, se a Equipe titular da mesma não puder convencer a Administradora sobre sua capacidade de continuar no Campeonato e/ou CBCS em um nível semelhante de jogo.

### 2.5 Calendário

A realização do CBCS respeitará o calendário disposto abaixo. Entretanto, a Administradora resguarda o direito de promover as mudanças que julgar necessárias ao calendário, de forma a melhorar o funcionamento dos Campeonatos e suas Fases.

CBCS #Masters Xequê Mate - 2025	
Fase	Data
Inscrição Classificatórias	06 a 18 de Outubro
Classificatória Aberta	20 e 21 de Outubro
Fase de Grupos	22 a 26 de Outubro
Fase de Playoffs (LAN)	15 e 16 de Novembro

### 2.6 Premiações

#### 2.6.1 Geral:

O pagamento dos valores a título de premiação será feito em até 90 dias úteis após o término de cada Campeonato, mediante o envio de Recibo de Premiação devidamente assinado pelo representante legal da Equipe (nos casos das Equipes que possuam CNPJ ou sejam formalmente constituídas no seu país de origem) ou diretamente a um jogador da Equipe, mediante a assinatura, por todos os integrantes da Equipe, de um Termo de Autorização de Recebimento por meio deste jogador em nome de toda a Equipe. Em ambos os casos, o Recibo de Premiação deverá indicar a conta bancária para devido depósito.

Caso equipe vencedora não seja brasileira, o pagamento se dará condicionado também à apresentação do respectivo invoice. Os valores previstos à título de premiação, na forma deste Regulamento, são brutos e poderão sofrer retenções. Cada parte é responsável pelo pagamento dos tributos e cumprimento das obrigações tributárias e fiscais na forma legislação vigente.

Ademais, o recebimento dos valores fica condicionado à assinatura, pela Equipe, do Termo de Adesão ao presente Regulamento.

Toda e qualquer premiação do CBCS está vinculada e prevista no presente Regulamento, de forma que, caso haja durante o CBCS alguma outra premiação que não a prevista no item 2.6.4 e que esteja vinculada a algum parceiro e/ou patrocinador do CBCS, a Administradora não terá qualquer responsabilidade sobre o prêmio, sua qualidade, quantidade e demais prazos e obrigações relacionados ao mesmo.

#### 2.6.2 Compensação e retenção de valores:

Não obstante qualquer disposição em contrário contida neste Regulamento, quaisquer multas pecuniárias cobradas pela Administradora contra as Equipes ou seus Membros pela violação deste Regulamento, podem ser deduzidas de pagamentos que seriam devidos às Equipes. Adicionalmente, se a Administradora for sujeita ou incorrer em ameaça de qualquer reclamação, ação, processo, demanda, disputa ou processo judicial, que seja ou seria, caso fosse válido ou bem sucedido, coberta pela obrigação de indenização das Equipes, a Administradora poderá reter valores de qualquer montante que seria devido as Equipes nos termos deste Regulamento, valor este que será determinado de boa-fé pela Administradora como sendo necessário para servir de garantia para as obrigações de indenização das Equipes.

Qualquer avaliação, pela Administradora, de tal demanda já proposta contra a Administradora ou iminente será realizada de boa-fé. Para evitar dúvidas, nenhum dos casos acima será interpretado para diminuir ou eliminar a obrigação das Equipes de pagar quaisquer tributos ou de outras responsabilidades decorrentes deste Regulamento.

As Equipes declaram concordar que os valores deduzidos dos pagamentos devidos às Equipes e retidos como garantia pela Administradora serão compensados e deduzidos do respectivo valor devido à Administradora pela indenização ou defesa de uma demanda. Caso seja determinado, em uma instância final, que a Administradora não tem direito a indenização das Equipes, quaisquer valores retidos como garantia pela Administradora serão imediatamente devolvidos às Equipes.

#### 2.6.3 Moeda:

Todos os valores a título de premiação serão pagos na moeda Real Brasileiro.

#### 2.6.4 Valores:

A distribuição da premiação será realizada de acordo com a colocação final das Equipes seguindo a tabela abaixo:

Colocação	CBCS#Masters Xequê Mate	
	R\$ 150.000,00	
1	R\$ 97.000	
2	R\$ 31.000	-
3	R\$ 11.000	-
4	R\$ 11.000	-

## 2.7 Obrigações

### 2.7.1 Pontualidade

As Equipes e seus Membros deverão estar prontos para participar das partidas, pelo menos 2 horas antes do horário marcado, conforme declarado nos Canais Oficiais, para configuração, preparação e resolução de quaisquer problemas técnicos que possam ocorrer.

Em caso de atraso, os Administradores poderão aplicar as penalidades previstas neste Regulamento.

### 2.7.2 Obrigações de mídia e conteúdo:

Fica estabelecido que as Equipes e seus Membros poderão ser convidados a participar de entrevistas (entrevistas curtas pré / pós-jogo e / ou sessões de entrevista mais longas), conferências de imprensa, e sessão fotografia ou vídeo, não podendo haver recusa, sob pena de aplicação das penalidades previstas neste Regulamento. Os Membros das Equipes receberão previamente uma programação de mídia/contéudo para serem informados sobre a natureza, duração e programação de quaisquer atividades dessa natureza que durem mais de 5 minutos.

### 2.7.3 Demos e replays e seus direitos:

Todos os demos ou replays sob posse das Equipes e/ou Membros das Equipes devem ser disponibilizados, se/quando solicitados pelos Administradores. A Administradora se reserva o direito de reproduzir e / ou fazer upload para qualquer site, rede social, canais digitais e televisivos, seu ou de seus parceiros e patrocinadores.

## 2.8 Conflito de interesses

Ao participar do CBCS, os Membros das Equipes reconhecem que existe um conflito de interesses quando um concorrente tem um interesse financeiro no sucesso de uma Equipe ou jogador contra o qual está competindo. Assim, as Equipes e seus Membros reconhecem e afirmam que: (i) não tem qualquer envolvimento comercial (incluindo, mas não limitado a, gestão partilhada, propriedade partilhada de entidades, licenciamento, e empréstimos) com qualquer outra Equipe participante e seus Membro, e (ii) assume a responsabilidade de comunicar quaisquer conflitos de interesse existentes à Administradora e à Valve, desenvolvedora da Modalidade, por escrito, antes da inscrição para participação em qualquer dos Campeonatos do CBCS e que a não comunicação de qualquer conflito de interesse pode resultar na sua desclassificação do Campeonato e/ou CBCS e/ou perda de eventuais premiações.

## 2.9 Da responsabilidade das Equipes

As Equipes serão responsáveis por fornecer toda a assistência médica aos seus Membros, vinculados à Equipe que participarem do CBCS. As Equipes reconhecem que a Administradora não utiliza ou fornece nenhum modelo de contrato a ser utilizado por qualquer Membro da Equipe ou qualquer outra minuta que regule a atuação das Equipes e de seus Membros. A Equipe declara ainda que será de sua exclusiva responsabilidade garantir que a contratação dos seus Membros ocorra conforme os requisitos e obrigações previstos na legislação aplicável, bem como que a Administradora não endossa ou recomenda a utilização de qualquer modelo de contrato.

## 2.10 Das propriedades de marketing e mídia do CBCS.

### 2.10.1 Das propriedades exclusivas do CBCS.

Fica estabelecido que todos os direitos de propriedade intelectual e comercial associados ao CBCS e seus Campeonatos, incluindo, nome e marcas são propriedade única e exclusiva da Administradora. As marcas, logotipos, símbolos, emblemas,

desenhos, uniformes e identificação do Circuito são marcas registradas da Administradora e pertencem exclusivamente a ela. Estão incluídas entre as marcas comerciais do Campeonato:

(i) As identificações do CBCS, tais como, mas não se limitando, aos nomes de palavras-chave "CBCS" e "Campeonato Brasileiro de Counter-Strike", o logotipo e os logotipos futuros do CBCS (as "Marcas do CBCS").

#### 2.10.2 Da cessão de propriedade de marcas registradas das Equipes

As Equipes e seus Membros cedem à Administradora o direito de utilizar todas as suas marcas comerciais, nomes comerciais, marcas de serviço e outros direitos de propriedade intelectual (as "Marcas Registradas") exclusivamente em conexão com (a) publicidade e promoção do CBCS, que deve incluir o direito para o Administradora criar um logotipo específico do CBCS incorporando as Marcas Registradas das Equipes, (b) a venda de publicidade, patrocínio e direitos promocionais em conexão com o CBCS; e (c) a exibição de sinalização publicitária nos locais físicos e de mídia impressa ou eletrônica. Estão incluídas entre as Marcas Registradas das Equipes participantes do CBCS: os logotipos, símbolos, emblemas, desenhos e uniformes, de forma individual ou coletiva com as outras Equipes.

Fica cedido pelas Equipes à Administradora o direito de explorar, por meio de propaganda, patrocínio, ativação de marketing e promoção associada, todos e quaisquer aspectos do CBCS, incluindo a possibilidade de selecionar anunciantes, patrocinadores ou outros parceiros comerciais, não havendo anúncio, patrocínio ou promoção associada que tenha qualquer relação com os produtos de tabaco, sexo, álcool, material ilegal, jogos de aposta ilegais, religioso, político, ideológico e discriminatório.

Fica estabelecido que é direito da Administradora anunciar, promover, endossar e comercializar as propriedades do CBCS; realizar atividades de relações públicas em relação ao CBCS; explorar todas as oportunidades de publicidade, patrocínio, licenciamento, comercialização, publicação, jogos, varejo, música e franquias, entre outros direitos de associação comercial (inclusive através de promoções de ingresso), em relação ao CBCS, incluindo propriedades digitais que envolvam criação, produção, distribuição e rentabilização de conteúdo em redes sociais; quais sejam, Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, e nas mídias digitais do CBCS e de seus parceiros oficiais.

#### 2.10.3 Da cessão dos direitos de imagem das Equipes

Como parte da sua participação no CBCS, as Equipes e seus Membros concederão à Administradora (i) a cessão gratuita, global e transferível de todos os direitos de imagem, assinatura, símbolos, marcas e outras identidades visuais das Equipes, em mídia impressa e online, impressa, falada, televisada e eletrônica, em campanhas publicitárias, cartazes impressos e folhetos das Equipes, relativos ao CBCS ("Direitos de Imagem").

#### 2.10.4 Da cessão dos direitos de autor das Equipes

Como parte da sua participação no CBCS, as Equipes concederão à Administradora a cessão gratuita, global e transferível dos direitos de autor das Equipes relativamente às obras audiovisuais criadas a partir da performance dos jogos dos jogadores durante o CBCS, bem como quaisquer outras obras, materiais ou elementos protegidos sob propriedade intelectual que venham a ser criados no âmbito do Campeonato ("Direitos de Autor"), ou que tenham sido feitos no passado, para fins comerciais, de criação de material histórico, de promoção e/ou divulgação, por meio de vídeos, fotografias, gravações, uploads, entre outros.

A Administradora possui o direito exclusivo de usar e licenciar qualquer uma das Marcas listadas acima: (i) em conexão com a publicidade, merchandising, promoção, fabricação, venda e distribuição de produtos e serviços de qualquer natureza ("Propósitos Comerciais"), e (ii) promover ou gerar interesse no Campeonato e suas Equipes ("Propósitos Promocionais").

Ainda, fica estabelecido que todos os direitos de mídia serão explorados unicamente pela Administradora, de modo que poderá explorar livremente todos os direitos comerciais, bem como nomear parceiros comerciais e trazer investidores para o Campeonato.

O uso de todas as marcas deve estar de acordo com as diretrizes especificadas, incluindo, sem limitação, incluindo os avisos de marca e direitos autorais necessários, que devem ser dimensionados proporcionalmente e devem ser legíveis.

#### 2.10.5 Da cessão dos direitos de imagem dos jogadores e demais profissionais das Equipes

Fica garantido pelas Equipes e seus Membros à Administradora a cessão do uso de imagem dos seus respectivos jogadores, comissão técnica, diretores ou funcionários das Equipes, incluindo o uso de imagem dos jogadores com os uniformes das Equipes, bem como o nome, o apelido, o número, a imagem, a voz, a assinatura, a caricatura, a reputação, a boa vontade (cada uma "semelhança do jogador"), em toda a mídia e imprensa falada, televisada e eletrônica, em campanhas publicitárias do CBCS para fins comerciais e promocionais do CBCS.

Os jogadores, comissão técnica, diretores ou funcionários das Equipes deverão, sempre que solicitado pela Administradora, comparecer em atividades, entrevistas, promoções, participação em campanhas publicitárias, participação em sessões fotográficas, filmagens, gravações e produções, participação em eventos de produção de materiais de ponto de venda, veiculação de filmes e vinhetas, mídia externa e evento tais como feiras e convenções. Nestes eventos, os jogadores, Membros das Equipe, da comissão técnica e demais funcionários das Equipes se comprometem a comparecer devidamente trajados com vestuário adequado das Equipes.

#### 2.10.6 Da proteção aos parceiros comerciais do CBCS:

Fica vedado às Equipes, de qualquer forma, explorar os direitos de propriedade intelectual e comercial associados ao CBCS, não podendo haver associação de terceiros direta e/ou indiretamente com qualquer marca do CBCS, com o intuito de preservar a exclusividade para os parceiros comerciais do CBCS. Em particular, as Equipes devem, portanto, garantir a não comercialização de qualquer tipo de patrocínio que associe diretamente e/ou indiretamente a um produto, serviço, pessoa ou marca que esteja relacionado ao CBCS.

Fica estabelecido que os parceiros comerciais selecionados pelo CBCS, bem como seus produtos e serviços, gozam do direito exclusivo de explorar comercialmente as partidas do CBCS, realizando promoções comerciais relacionadas ao CBCS. Todos os nomes atuais ou futuros, termos, símbolos (incluindo o troféu), logotipos e mascotes, ou outras formas artísticas, gráficas e musicais relativas ao CBCS, podem ser utilizados apenas pelos parceiros comerciais da Administradora, em atenção aos seus direitos comerciais, em mídia impressa e online, imprensa, falada, televisada e eletrônica, em campanhas publicitárias, cartazes impressos e folhetos.

Os direitos dos parceiros comerciais da Administradora para a utilização das marcas serão formalizados sob o acordo de parceria específico, podendo a Administradora conceder o respectivo ao parceiro comercial a licença não exclusiva para marcas para fins promocionais e fins comerciais.

#### 2.10.7 Da cessão do uso de imagem das Equipes e de seus membros:

As Equipes participantes do CBCS cedem à Administradora o direito de utilizar os seus respectivos materiais fotográficos, audiovisual e visual do Equipe, de seus jogadores, comissão técnica, diretores ou funcionários (incluindo seus nomes, estatísticas relevantes, dados e imagens), bem como o nome do Equipe, logotipo, emblema, imagem do seu Centro de Treinamento e camisa de jogo do Equipe (incluindo referências aos patrocinadores de camisa), de forma gratuita, para atividades promocionais correspondentes ao próprio CBCS no período de sua vigência (i) para fins comerciais, promocionais, históricos e/ou editoriais e/ou (ii) como razoavelmente designado pela Administradora.

Como regra geral, a Administradora fornecerá aos seus patrocinadores oficiais o direito de utilizar as imagens dos jogadores, individualmente ou coletivamente, bem como as marcas do Equipe com o intuito de ter fins comerciais, promocionais e institucionais do CBCS.

#### 2.10.8 Leasing e merchandising:

A Administradora poderá nomear um fornecedor, ao seu critério, para desenvolver uma variedade de produtos licenciados com marca registrada do CBCS e seus Campeonatos, bem como as marcas das Equipes, individual ou coletivamente com as marcas registradas vinculadas ao CBCS.

#### 2.10.9 Da reparação de eventuais danos:

Independentemente da forma ou fundamentos de ação ou processo, em nenhuma hipótese, a Administradora será responsabilizada por quaisquer reivindicações das Equipes e/ou dos Jogadores para ser compensada pela Administradora, por quaisquer danos indiretos (incluindo, sem limitação lucros cessantes) decorrentes deste Regulamento, bem como dos Materiais criados no âmbito do CBCS, de sua Exibição, entre as Atividades Promocionais previstas neste Regulamento.

As Equipes deverão indenizar, defender e isentar a Administradora contra todos e quaisquer danos, responsabilidades, penalidades, custos (incluindo honorários advocatícios razoáveis e custas judiciais), ou contra outras perdas decorrentes ou ocasionadas por qualquer ação, processo, demanda ou procedimento que (a) se baseie em qualquer alegação que, caso verdadeira, constituiria um descumprimento pelas Equipes de quaisquer de suas obrigações ou declarações previstas neste Regulamento, pelos seus jogadores, comissão técnica, diretores ou funcionários e/ou um descumprimento ou imprecisão pelas Equipes de qualquer declaração ou garantia feita pelas Equipes neste Regulamento; (b) alegue danos pessoais ou danos à propriedade decorrentes de culpa ou negligência das Equipes, jogadores, comissão técnica, diretores ou funcionários das Equipes; ou (c) se relacione à imposição de qualquer responsabilidade fiscal ou relacionada a benefícios as Equipes e/ou seus jogadores, comissão técnica, diretores ou funcionários.

#### 2.11 Declarações adicionais das Equipes

As Equipes e seus Membros declaram, garantem e se comprometem com a Administradora que cada Contrato celebrado com os seus Membros está em pleno vigor e efeito, sendo que os seus termos estão válidos e exequíveis e observam os requisitos dispostos no presente Regulamento.

Ainda, as Equipes declaram que não tem conhecimento de quaisquer litígios ou demandas que não tenham sido divulgadas pelas Equipes à Administradora antes da vigência deste Regulamento, por qualquer terceiro na qual se alegue que o referido terceiro tem um relacionamento contratual com os seus membros que, de qualquer maneira substitua, entre em conflito ou tenha precedência em relação aos termos dos contratos celebrados com os seus Membros.

Também, as Equipes garantem que não tem conhecimento de quaisquer litígios ou que envolvam terceiros que alegarem que o referido terceiro tem participação societária na no respectivo Equipe.

Ainda, as Equipes serão exclusivamente responsáveis pelo pagamento dos seus Membros, bem como pelos pagamentos dos tributos e encargos relacionados às suas respectivas participações no CBCS e seus Campeonatos, Exibições e/ou Atividades Promocionais e por quaisquer outras questões relacionadas diretamente aos seus Membros e ainda, será exclusivamente responsável pelo pagamento dos serviços prestados por eles.

### 3 Direito e propriedade intelectual

Ao participar do CBCS, a Equipe e seus Membros concordam que qualquer material de apoio enviado em relação a Equipe foram criados legalmente e são trabalhos originais. A Equipe e seus Membros declaram e garante que os materiais não infringem ou se apropriam indevidamente dos direitos de propriedade intelectual de terceiros. A Equipe e seus Membros irão garantir e defender a Administradora e seus respectivos parceiros, acionistas, agentes, gerentes, diretores, oficiais, e suas respectivas afiliadas (coletivamente, as "Partes da Organização") tornando-as 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.

A Equipe e seus Membros concedem 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 CBCS, para usar, reproduzir, distribuir e exibir escritos, semelhança, imagem, voz, nome e aparência, como tal, podendo 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 usá-lo 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 CBCS permitindo sua participação no CBCS.

A Equipe e seus Membros entendem 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, logotipos 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.

## APÊNDICE A: REGRAS ESPECÍFICAS DE JOGO.

### A.1 Versão do Jogo:

O CBCS usará a última versão disponível do cliente de jogo da Modalidade. Se a última versão disponível for considerada impossível de jogar devido a bugs ou mudanças extremas de balanceamento próximo às datas do CBCS e seus Campeonatos, uma versão mais antiga pode ser usada se estiver disponível para reversão. Qualquer atualização durante o CBCS pode resultar em uma reversão para a versão original (se possível).

### A.2 Anti Cheat:

O uso do Anti Cheat da Gamers Club é obrigatório para todos os Membros de todas as Equipes durante toda a duração de todas as partidas jogadas online e offline. Se um jogador não puder usar o Anti Cheat, então ele não tem permissão para participar de uma partida. Os jogadores são responsáveis por ter suas credenciais de login à sua disposição no momento da competição e deverá ser configurada corretamente.

### A.3 Configurações de partida:

As seguintes configurações de jogo devem ser usadas durante as competições do CBCS:

Rounds: Melhor de 24 (mp\_maxrounds 24)

Tempo do round: 1 minuto 55 segundos (mp\_roundtime 1,92)

Dinheiro inicial: \$ 800 (mp\_startmoney 800)

Tempo de congelamento: 20 segundos (mp\_freezetime 20)

Tempo de compra: 20 segundos (mp\_buytime 20)

Temporizador de bomba: 40 segundos (mp\_c4timer 40)

Rounds de prorrogação: melhor de 6 (mp\_overtime\_maxrounds 6)

Dinheiro inicial para overtimes: \$ 12.500 (mp\_overtime\_startmoney 12500)

Atraso de reinício do round: 7 segundos (mp\_round\_restart\_delay 7)

Intervalo durante a virada de lado: 1 minutos (mp\_halftime\_duration 60)

#### A.3.1 Overtime

Em caso de empate após todos os 24 rounds terem sido jogados, um overtime será jogado no modo melhor de 6 (mp\_maxrounds 6) e com dinheiro inicial de \$12.500 (mp\_startmoney 12500). Para o início do overtime, as Equipes irão iniciar do lado em que jogaram na parte anterior e durante o intervalo as Equipes invertem de lado. As Equipes vão continuar a jogar o overtime até que tenha um vencedor.

### A.4 Mapas:

O CBCS e cada um de seus Campeonatos será disputado no mapa competitivo atual (Valve Active Duty Map Group), que consiste nos seguintes mapas:

Inferno (de\_inferno)

Mirage (de\_mirage)

Nuke (de\_nuke)

DustII (de\_dust2)

Train (de\_train)

Ancient (de\_ancient)

Overpass (de\_overpass)

#### A.5 Veto de Mapas

Os vetos devem ser realizados 60 minutos antes do horário agendado da partida ou no início do segundo mapa em caso de jogos que irão começar em sequência a uma série em disputa. A seleção de mapas deve ser mantida em segredo até que seja oficialmente disponibilizada publicamente pelo CBCS.

##### A.5.1 Classificatórias / Open Qualifiers:

Para partidas Md1, o processo de seleção do mapa ocorrerá no site da Gamers Club.

##### A.5.2 Demais Fases (Online):

A seleção do mapa será concluída no site da Gamers Club podendo contar, caso necessário, com a assistência dos Administradores do CBCS.

##### A.5.3 Demais Fases (LAN)

Apenas até dois Membros de cada Equipe podem participar do processo de seleção do mapa. Durante o processo de seleção do mapa, a primeira declaração vinda do oponente após sua declaração para os Administradores contará como banimento ou pick e não poderá ser revertido. Se um participante tiver 10 minutos de atraso após ser convidado por um Administrador para o processo de seleção de mapa anunciado, suas escolhas e/ou banimentos restantes serão randomizados pelo(s) Administrador(es). Em todos os casos, o momento em que o processo de seleção do mapa é concluído não indica necessariamente a hora exata de início da partida. O processo de seleção do mapa pode ser concluído (potencialmente de forma significativa) mais cedo, se assim for ordenado pelo Administrador(es) do CBCS. Após concluído, os vetos não devem ser tornados públicos antes que o CBCS o faça.

Cada participante tem um total de 5 minutos para fazer todos os seus picks e bans. Quando o tempo acabar, as escolhas e/ou banimentos restantes serão randomizadas pela administração do torneio.

##### A.5.4 Partidas Melhor de 1:

A Equipe com melhor seed decide se será a Equipe A ou a Equipe B. A Equipe A inicia o processo e a ordem de veto / escolha é a seguinte:

1. A Equipe A remove um mapa.
2. A Equipe B remove um mapa.
3. A Equipe A remove um mapa.
4. A Equipe B remove um mapa.
5. A Equipe A remove um mapa.
6. A Equipe B remove um mapa.
7. O mapa restante será jogado.

Os lados do mapa são determinados por um round face.

#### A.5.5 Partidas Melhor de 3:

A Equipe com melhor seed decide se é a Equipe A ou a Equipe B. A Equipe A inicia o processo e a ordem de veto / escolha é a seguinte:

1. A Equipe A remove um mapa.
2. A Equipe B remove um mapa.
3. A Equipe A escolhe um mapa.
4. A Equipe B escolhe um mapa.
5. A Equipe A remove um mapa.
6. A Equipe B remove um mapa.
7. O mapa restante é jogado como um decisor, se necessário.

Cada Equipe decide os lados na escolha do mapa de seu oponente. Os lados do último mapa são determinados por um round face.

#### A.5.6 Partidas Melhor de 5:

A Equipe com melhor seed decide se é a Equipe A ou a Equipe B, em caso de impasse será decidido no cara ou coroa. A Equipe A inicia o processo e a ordem de veto / escolha é a seguinte:

1. A Equipe A remove um mapa.
2. A Equipe B remove um mapa.
3. A Equipe A escolhe um mapa.
4. A Equipe B escolhe um mapa.
5. A Equipe A escolhe um mapa.
6. A Equipe B escolhe um mapa.
7. O mapa restante é jogado como um decisor, se necessário.

Cada Equipe decide os lados na escolha do mapa de seu oponente. Os lados do último mapa são determinados por um round face.

### A.6 Seeding

#### A.6.1 Fase de Grupos:

As Equipes terão o seed estabelecido pelo ranking VRS de Outubro. O Seed deve se manter o mesmo até o término da fase de grupos.

O seed dos Playoffs será com base na posição final dos times na fase de grupos, em caso de dois times com a mesma colocação (ex: final entre os dois primeiros colocados de cada grupo) será mantido o seed do VRS de Outubro.

### A.7 Servidor da Partida

As partidas são disputadas nos servidores fornecidos pela Gamers Club nas Fases Online e pela Administradora nas Fases Presenciais. As Equipes são obrigadas a verificar todo o jogo (incluindo skins, bugs na carga, etc.) e componentes de rede (latência e variação do servidor) antes de começar a partida. Deixar de fazer isso, e deixar a partida começar, significará que ambas as Equipes aceitaram o estado atual e, se o mapa estiver pronto, a partida pode continuar/começar nessas condições.

Todas as partidas serão realizadas em servidor localizado no Brasil. Em caso de partida entre 2 Equipes que não estão localizadas fisicamente no Brasil, será escolhido o melhor servidor para atender ambos os participantes, considerando os servidores disponibilizados pela GC.

#### A.8 Bate-papo dentro do jogo:

Não é permitido escrever sobre coisas que não estejam diretamente relacionadas à partida no chat do jogo. Isto é, incluindo, mas não se limitando a, discussão de questões técnicas e qualquer tipo de anúncio.

#### A.9 Coaching:

##### A.9.1 Online

Os coaches estão liberados para participar das partidas dentro do servidor e também ficar com os jogadores nos canais de comunicação.

##### A.9.2 LAN

Os jogadores podem ter seu coach registrado presente durante suas partidas oficiais. Durante a partida, o coach será conectado ao sistema de comunicação de voz e só poderá falar com os jogadores durante as pausas táticas e intervalos. Os coaches não devem se comunicar (ou seja, ser visto, ouvido ou sentido) pelos jogadores por qualquer meio a qualquer momento, com exceção de aquecimento, intervalo e pausas táticas.

Qualquer coach que violar as restrições de comunicação descritas nesta seção receberá uma advertência dos Administradores. Este aviso permanece em vigor durante todo o CBCS, seus Campeonatos e Fases. Se esta regra for violada novamente, ou a primeira instância for grave o suficiente, o coach será expulso da área de jogo e perderá o direito de coach até o final da partida. A equipe de Administradores pausará a partida durante a remoção e esta pausa é considerada igual a uma pausa técnica para fins de comunicação.

As Equipes podem receber uma advertência preventiva caso sejam consideradas reincidentes. No caso de uma advertência preventiva, o primeiro incidente resultará na expulsão do coach.

Os avisos são registrados pelos Administradores e podem ser revisados para fins de sanções. Se o incidente teve um impacto claro e relevante no jogo, as consequências para o coach e/ou equipe será, portanto, mais grave.

#### A.10 Uso da função "PAUSE"

A função de pause pode ser usada a qualquer momento, mas só entrará em vigor durante o tempo de freezetime (imediatamente, se usado durante o tempo de freezetime, caso contrário, no início do próximo tempo de freezetime). A função Pause Técnico e Pause Tático nunca devem ser usadas simultaneamente na mesma ação.

##### A.10.1 Pause Técnico

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 na próximo round. É permitido o uso de apenas 1 pause técnico de até 10 minutos por mapa para cada Equipe.

##### A.10.2 Pause Tático

O Pause tático será utilizado através do comando !pause no chat da partida, caso seja utilizado durante o freeze time a partida será pausada no round atual, caso contrário apenas na próxima round. É permitido por Equipe o uso de até no máximo 3 pauses táticos de 30 segundos por mapa jogado, após isso o comando de !pause não será mais permitida na

mesma partida.

Ao entrar no Overtime os Países táticos serão zerados e cada equipe terá direito a 1 Pause Tático por OT.

#### A.10.3 Pause Admin:

O administrador pode pausar o jogo em sua estação ou na estação de um jogador, quando necessário. Se por algum motivo a pausa do player não funcionar, eles têm que solicitar ao administrador para fazê-lo

### A.11 Configuração do Jogadores

#### A.11.1 Arquivos de configuração:

Todas as mudanças de configuração são permitidas, desde que não dêem uma vantagem injusta contra outro jogador. Um jogador pode ser penalizado por configurações erradas em qualquer arquivo de configuração, independentemente de estar em uso ou até mesmo armazenado na pasta do jogo em questão. Os seguintes comandos são proibidos:

- `cl_showpos 1` - o valor precisa ser definido como 0.

As Equipes devem entrar em contato com os Administradores se não tiverem certeza da validade de um comando e seu valor. Uma Equipe pode ser penalizada por ter comandos proibidos em seu arquivo de configurações, independentemente se foi em uso.

#### A.11.2 Scripts

Todos os scripts são ilegais, exceto para comprar, alternar, demo e scripts de salto. Uma Equipe pode ser penalizada por ter scripts proibidos em seu arquivo de configuração, independentemente de estar em uso.

#### A.11.3 Drivers Gráficos

Qualquer modificação ou alteração do jogo usando soluções gráficas externas ou outros programas de terceiros é estritamente proibido e pode ser punido de acordo com o parágrafo de cheating.

#### A.11.4 Sobreposições

Todos os tipos de sobreposições que mostrarão a taxa de uso do sistema de qualquer forma no jogo (por exemplo, tela Nvidia SLI, Sobreposição de Rivatuner) são proibidas. Sobreposições que mostrarão apenas os quadros por segundo (FPS) não são proibidas e podem ser usadas.

#### A.11.5 Dados personalizados

Os jogadores não têm permissão para usar qualquer forma de arquivos de jogo personalizados durante as partidas oficiais. Apenas skins CS2 podem ser alteradas. Quaisquer outras alterações, incluindo, mas não se limitando a, modificação de sprites, HUDs e placares são estritamente proibidos.

#### A.11.6 Drivers de dispositivo

Usar drivers de dispositivo para pré-instalar / pré-escrever macros ilegais nos dispositivos do jogador (teclado, mouse, som cartões) é proibido e pode ser punido de acordo com o parágrafo de cheating. Os Administradores se reservam o direito de solicitar qualquer peça de equipamento usada pelos jogadores para inspeção.

#### A.11.7 Apelido no jogo

Os jogadores só podem usar seus próprios apelidos oficiais - sem quaisquer acréscimos - durante as partidas dos Campeonatos e no CBCS. Todo jogador que registrou oficialmente seu apelido na Valve para Campeonatos patrocinados é obrigado a usar o mesmo apelido para todas as partidas dos Campeonatos.

#### A.11.8 Game Tag no jogo:

Os jogadores não têm permissão para usar game tag do jogo que violem o código de conduta.

### A.12 Procedimentos de partida:

#### A.12.1 Intervalos de partida:

As Equipes terão pelo menos 15 minutos de intervalo entre as partidas e 8 minutos entre os mapas na série melhor de três (Md3). Os horários exatos serão comunicados pelos Administradores.

Se a partida começar antes da autorização dos Administradores, ela será reiniciada imediatamente.

#### A.12.2 Número de jogadores

Todas as partidas devem ser iniciadas com cinco jogadores por Equipe (5vs5). Se uma Equipe não comparecer com jogadores suficientes, a partida contará como não comparecimento (W.0).

Se um jogador cair durante uma partida em andamento, o round em andamento será encerrado. Depois disso, o jogo deve ser pausado até que o jogador possa retornar ou ser substituído por um substituto conforme descrito em A.12.4. Se o jogador original é incapaz de retornar e nenhum substituto pode ser trazido, a Equipe tem a opção de desistir da série ou continuar com quatro jogadores.

Se uma Equipe tiver que jogar com menos de quatro jogadores, a Equipe adversária receberá uma vitória padrão.

#### A.12.3 Substituições de jogadores:

Apenas jogadores que fazem parte da Equipe podem ser substituídos. A Equipe adversária e os Administradores do CBCS devem ser informados com antecedência aos Administradores, em prazo a ser determinado pelos Administradores antes das partidas.

#### A.12.4 Substituição na competição online:

Durante a competição online, as mudanças de escalação podem ser feitas a qualquer momento da partida se houver um motivo adequado (ou seja, problemas de conexão). Se necessário, o jogo pode ser pausado para a mudança. O atraso causado não deve exceder 10 minutos e alterações excessivas / abuso desta regra são proibidos.

#### A.12.5 Interrupções da partida:

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, mas em alguns casos podemos decidir repetir o round ou até mesmo uma partida inteira.

- Se o problema ocorrer durante o primeiro minuto do round antes que qualquer dano tenha ocorrido e o seu oponente ou árbitro for notificado imediatamente, o round será restaurado.
- Se o problema ocorrer durante um round e após o dano ter sido sofrido ou realizado e o resultado do round ainda puder ser determinado (por exemplo, um único jogador caiu, mas outros permanecem), então o round não será restaurado. O round continuará a ser jogado e contará. Exceções especiais podem ser feitas se o dano causado foi

considerado insignificante, por ex. dano acidental de companheiro de Equipe causado no início do round ou dano causado ao lado oposto pela Equipe que foi afetada pela queda.

- Se o problema ocorrer durante o round, após o dano ter ocorrido e o resultado do round não puder ser determinado (por exemplo, devido a falha do servidor), a partida será restabelecida para o início do round.
- Se o problema ocorrer durante o round, após o dano ter ocorrido e o resultado do round for óbvio (por exemplo, uma Equipe está guardando armas com 10 segundos restantes), mas não pode ser continuado devido a, por exemplo, uma falha no servidor, então o round pode ser concedida.

As partidas não serão interrompidas e / ou os rounds não serão restaurados ou repetidos nos casos em que for claramente culpa do participante (por exemplo, compra incorreta de uma arma).

#### A.12.6 Uso de bugs e falhas:

O uso intencional de quaisquer bugs, glitches ou erros no jogo é proibido. Fica a critério do administrador se o uso de tais bugs teve ou não um efeito na partida, e se ele vai ou não premiar os rounds, ou para a Equipe adversária, ou para forçar uma revanche. O uso dos seguintes bugs é estritamente proibido, se houver um bug que não está listado aqui, fica a critério do administrador se uma punição é necessária ou não.

- Mover-se por áreas recortadas onde o movimento não é pretendido pelo design do mapa é estritamente proibido (quaisquer paredes, tetos, pisos, etc.).
- A bomba não pode ser plantada em um local onde não possa ser desativada. Plantar a bomba de tal maneira que ninguém possa ouvir o som do "bip" ou o som de plantio também é proibido.
- Ficar em cima de colegas de Equipe geralmente é permitido, só é proibido quando tais ações permitem o jogador espiar por cima, por baixo e / ou através de um objeto sólido (por exemplo, parede, caixa, teto) que não deveria ser permitido de acordo com o desenho do mapa.
- Pixel walking é proibido. Um jogador será considerado como um pixel caminhando se sentar ou ficar em um lugar invisível pixels no mapa, onde não há borda visível. Recomenda-se verificar com a administração do Campeonato se um determinado bug ou falha é considerado ou não ilegal.

Os seguintes bugs são permitidos explicitamente:

- Desarmar a bomba através de paredes e itens etc.
- Chamado "surf" em tubos.

Os Administradores se reservam o direito, também retroativamente, de adicionar mais bugs à lista de explicitamente permitidos.

#### A.12.7 Novas posições

Se algum jogador ou Equipe quiser usar uma nova posição que não seja comumente conhecida, é altamente recomendável entrar em contato com os Administradores para verificar se essa posição é permitida antes de usá-la em qualquer partida oficial. Jogadores e as Equipes devem considerar que leva tempo para verificar novas posições e, portanto, devem entrar em contato com os oficiais em um período razoável antes de uma partida oficial.

#### A.12.8 Reconexões

Os participantes não podem se reconectar durante uma partida ao vivo. Se eles encontrarem um problema técnico que exija uma reconexão, eles devem pausar o jogo, informar o motivo e só então reconectar. Se um participante caiu durante um round, eles devem esperar até que o round termine e fazer uma pausa antes de se reconectar. Quaisquer violações desta regra resultará em penalidades.

#### A.12.9 Juntando-se a Equipe errada

Juntar-se à Equipe errada no servidor é proibido e pode ser penalizado.

#### A.12.10 Webcam

Na fase de grupos todos os jogadores devem possuir; webcam, celular ou câmera e estar com o periférico ligado durante a partida.

É de responsabilidade dos jogadores/organização garantir o bom funcionamento e oferecer uma imagem que permita a captação das reações do jogador.

A administração avaliar e imagens que impossibilitam a captação das reações dos jogadores são passíveis de punição.

A falha no cumprimento desta regra é passível de punição e multa sendo; R\$150,00 reais por jogador durante cada a partida a serem deduzidos do total da premiação da equipe. A cada caso de reincidência na equipe irá gerar um adicional de R\$50,00 reais. Ex:

1ª Infração - 150 R\$ e 1 pontos de penalidade por jogador;

1ª Reincidência - 200 R\$ e 1 pontos de penalidade por jogador;

2ª Reincidência - 250 R\$ e 1 pontos de penalidade por jogador;

## APÊNDICE B: FORMATO

### B.1 CBCS #Master Xequê Mate

Terá 3 Fases: Classificatórias Abertas (Open Qualifiers) e Fase de Grupos (Group Phase) e Playoffs. Contará com 8 Equipes sendo as 8 via Classificatória Aberta.

#### B.1.1 Fase 1 - Classificatória Aberta / Open Qualifier

Teremos um formato de Open Qualifier com a participação de no máximo 128 equipes, todas as partidas serão no formato Melhor-de-1 (Md1) e a partida classificatória será Melhor-de-3 (Md3).

Essa fase será disputada dentro da plataforma da Gamers Club e deverá respeitar todas as regras impostas por eles.

As 8 melhores equipes desta fase avançam para a Fase de Grupos.

#### B.1.2 Fase 2 - Fase de Grupos

- Formato GSL;
  - As 8 Equipes serão divididas em 2 grupos de 4 equipes cada;
  - Cada Grupo será no formato de Eliminação Dupla;
  - Todos os confrontos são Md3;
- As 2 melhores Equipes de cada Grupo avançam para os Playoffs;
  - O Vencedor da Chave Superior avança para as Playoffs como Primeiro Colocado;
  - O Vencedor da Chave Inferior avança para as Playoffs como Segundo Colocado;

#### B.1.4 Fase 3 - Fase dos Playoffs

- Formato de Eliminação Simples;
  - 4 Equipes;
  - Semi Finais, sendo compostas por:
    - 1º Colocado Grupo A vs 2º Colocado Grupo B
    - 1º Colocado Grupo B vs 2º Colocado Grupo A
  - Todos os confrontos são Md3 com exceção da Grande Final que é Md5;

## APÊNDICE C: Elegibilidade, Equipe e Jogadores

### C.1 Do Jogador

#### C.1.2 Elegibilidade do Jogador:

##### C.1.2.1:

Ter 16 anos completos até a data da primeira partida do Campeonato vigente;

##### C.1.2.2:

Assinar o Termo de Licenciamento de uso de imagem, a ser assinado pelos representantes legais do jogador;

##### C.1.2.3

Em caso de jogadores com 15 anos ou menos, será liberada a participação em caráter exclusivo em Campeonatos Onlines se apresentado documento de autorização reconhecido em cartório por um responsável legal. Esse item exclui qualquer participação em Campeonatos presenciais.

#### C.1.3 Responsabilidade do Jogador:

Os jogadores não podem se recusar a ter as suas partidas transmitidas por transmissões autorizadas pela Administradora nem podem escolher de que maneira a partida será transmitida. A transmissão só pode ser rejeitada por um Administrador. O jogador e sua Equipe concordam em providenciar acomodações suficientes para que a transmissão dos jogos possa ocorrer.

#### C.1.4 Apelidos

Uma mudança no apelido pessoal do participante ("Nick") deve primeiro ser notificada aos Administradores para aprovação antes que a mudança possa ser realizada para uma partida oficial. As regras do CBCS para a escolha de apelidos se aplicam, e o jogador precisa estar com o nick na plataforma da Gamers Club igual ao nick cadastrado no formulário de inscrição. Nicks ofensivos e inadequados são proibidos. Caso os Administradores julguem necessário, irá pedir para o jogador alterar o nick sob pena de desclassificação caso não o faça.

#### C.1.5 Contas de Jogo

Cada Membro do jogo deve ter suas contas de jogo inseridas em seu perfil de membro da Gamers Club. Isto é incluindo, mas não limitado a: Steam ID para Counter-Strike 2.

#### C.1.6 Jogando com Contas distintas dos perfis informados

Não é permitido jogar com uma conta de jogo diferente da fornecida no perfil da Gamers Club. Caso ocorra, isso pode levar a uma penalização para o jogador ou uma revanche à equipe adversária. Se houver evidência suficiente de que o jogador em

questão realmente jogou a partida, mas que um Administrador permitiu explicitamente de antemão, não será admitido protesto por proibição ou revanche. As penalidades ainda podem ser aplicadas em ambos os casos.

## C.2 Da Equipe

### C.2.1 Elegibilidade da Equipe::

C.2.1.1 Possuir uma conta de Equipe na Gamers Club completa com Logotipo e Capitão;

C.2.1.2 Ser composta por pelo menos 5 jogadores, sendo que, pelo menos 3/5 devem residir na América do Sul, conforme itens 1.4 e C.2.3;

C.2.1.3 A equipe pode facultativamente registrar 1 jogador substituto;

C.2.1.4 A equipe pode facultativamente registrar 1 coach;

C.2.1.5 O Coach e o Substituto podem ser a mesma pessoa;

C.2.1.6 Preencher corretamente o formulário de inscrição;

C.2.1.7 Envio do Brand Guide e/ou seu Logo em alta qualidade;

C.2.1.8 Envio das fotos de seus jogadores em alta qualidade ou o aceitável aprovado pela administração;

C.2.1.9 Caso a Equipe possua CNPJ ou seja formalmente constituída em seu país de origem, o representante legal deve assinar o Termo de Adesão ao presente Regulamento.

C.2.1.10 Caso a Equipe não possua CNPJ ou não seja formalmente constituída em seu país de origem, todos os jogadores participantes da Equipe devem assinar o Termo de Adesão ao presente Regulamento.

### C.2.2 Equipe inelegíveis:

C.2.2.1 Tiverem mais de um jogador com menos de 16 anos, com exceção do item C.1.21;

C.2.2.2 Se algum participante possuir VAC Ban, Ban do GC anti-cheat ou de qualquer autoridade que o CBCS reconheça;

C.2.2.3 Nomes ofensivos e inadequados são proibidos. Caso os Administradores julguem necessário, irão pedir para a Equipe alterar o nome, sob pena de desclassificação caso não o faça.

### C.2.3 Região/País de Origem

O país de origem de um jogador da Equipe é o país onde é seu principal local de residência (comprovado por registro legal ou visto de longo prazo relacionado com evidência de habitação de longa duração - vistos de 90 dias não são suficientes). Essa decisão pode ser alterada entre cada Campeonato do CBCS, mas uma vez feita, será final e irreversível para aquele Campeonato e suas Fases.

Para uma Equipe ser elegível, pelo menos 3/5 da sua Base deve ser residente na América do Sul, conforme item C.2.1.3.

### C.2.4 Base

A Base é formada pelos 5 jogadores titulares inscritos inicialmente por uma Equipe, a Main Roster. Uma Equipe deve manter sempre 3 / 5 da Base para se manter ativa entre as Fases de um Campeonato e/ou entre os Campeonatos do CBCS. Exceções estão dispostas nas regras e podem ser avaliadas pelos Administradores.

### C.2.5 Alteração de jogadores e Roster Lock

C.2.5.1 Se uma Equipe, por qualquer motivo, não tiver o número mínimo suficiente de jogadores (5 jogadores titulares) para participar do Campeonato, a Equipe será desclassificada. Portanto, sugere-se que, para cada Fase de cada Campeonato, a Equipe tenha substitutos adicionados à escalação para compensar as perdas de jogadores durante cada Fase.

C.2.5.1 Entre Campeonatos será aberta janelas para Roster Locks das as Equipes, sendo permitida apenas 2 alterações em relação a formação da Equipe que terminou o último Campeonato. A janela de Roster Lock abre no fim de um Campeonato e se encerra junto com a abertura das inscrições das classificatórias do Campeonato seguinte.

#### C.2.6 Restrições

Um jogador só pode se juntar a uma Equipe se não tiver jogado por outra Equipe na Fase anterior neste mesmo Campeonato (uma Equipe nos Playoffs pode chamar um jogador que participou de uma das classificatórias por outra Equipe) . Uma exceção especial desta regra pode ser feita se o jogador ou sua Equipe puderem provar claramente que essa mudança é permanente (ou seja, apresentando um contrato válido) e com a aprovação dos Administradores. Esta exceção nunca pode ser feita quando a terceira Equipe é a mesma que a primeira para a qual ele jogou durante um Campeonato. Ao longo de um único Campeonato e suas classificatórias, as seguintes restrições se aplicam:

D.2.6.1 Um jogador que jogou em um "Open Qualifier" e se classificou nunca está autorizado a participar em outro "Open Qualifier" do mesmo Campeonato;

D.2.6.2 Um jogador que jogou em um "Fase de Grupos" nunca está autorizado a participar de outra "Fase de Grupos" ou "Playoffs" para o mesmo Campeonato por outra equipe;

D.2.6.3 Um jogador que jogou no "Open Qualifier", mas não se classificou para o "Fase de Grupos", pode mudar de equipe para a "Fase de Grupos" ou "Playoffs".

#### C.2.7 Contratos múltiplos

Os Membros e jogadores não poderão ter vínculo ou acordo com duas ou mais Equipes ao mesmo tempo. Se tal vínculo ou acordo existir, a Administradora reserva-se o direito de impedir o jogador de atuar nas partidas até que a situação seja esclarecida e tenha uma solução, em período a ser definido ao exclusivo critério da Administração do CBCS. Após o término do período ser concedido pelos Administradores, sem solução do caso em concreto, os Administradores se reservam no direito de vetar a participação ou remover no Campeonato em questão ou da Equipe o membro envolvido.

#### C.2.8 Restrição de line-up durante um Campeonato

Uma vez que uma equipe joga pela primeira vez em um "Open Qualifier" ou após a inscrição de Roster Lock, ela deverá manter pelo menos 3 jogadores titulares inscritos inicialmente para as demais fases daquele Campeonato.

#### C.2.9 Mudanças na escalação

A escalação deve consistir de jogadores titulares da equipe durante o Campeonato. Por exemplo, uma equipe que coloca um reserva e o mesmo joga 50% dos mapas +1 (round), passa a ser considerado titular e será considerado uma alteração. Casos específicos podem ser analisados caso identifique má fé dos envolvidos em burlar a regra.

#### C.2.10 Transferências de Emergência

Em caso de força maior, emergência grave e de curto prazo (por exemplo, cancelamento imprevisível de todos os voos ou doença grave ou lesão de um jogador) que deixa uma Equipe sem uma escalação completa para jogar, e caso não possuir substituto, os Administradores podem decidir permitir uma transferência de emergência em desconsideração da maioria das regras.

### C.2.11 Regras Específicas

C.2.11.1 Se alguma Equipe deixar de disputar algum Campeonato do CBCS CBCS, para qual tenha sido convidado ou classificado, para dar preferência a outro campeonato nacional ou internacional (mesmo que realizado no Brasil. Os Administradores poderão, a seu exclusivo critério, abrir uma exceção a essa regra, caso a etapa do campeonato internacional, realizado no Brasil, ) seja uma classificatória do campeonato internacional;

C.2.11.2 O direito a vaga permanece com os jogadores se for mantido ao menos 3/5 da Base da Equipe se a mesma deixar de fazer parte do elenco daquela Equipe.

C.2.11.3 O direito a vaga permanece com a Equipe - se for mantido ao menos 3/5 da base ;

## APÊNDICE D: Definições e Escopo das Punições do Campeonato

### D.1 Critérios de Aplicação

As infrações disciplinares decorrentes da participação das Equipes e de seus Membros poderão ser passíveis de punições a serem aplicadas pelos Administradores em atenção às violações de regras do CBCS, podendo ocorrer de diversos métodos, nos termos deste Regulamento, inclusive de forma cumulativa ou não, a depender do incidente no caso em concreto. Os participantes serão informados sobre a punição que - não as expressamente previstas neste Regulamento- pelos Canais Oficiais.

Na mensuração da gravidade dos fatos e na dosimetria das multas pecuniárias, serão levados em consideração parâmetros como os princípios de razoabilidade e proporcionalidade, o cumprimento parcial das obrigações, a natureza e a gravidade da

infração, os danos resultantes ao Campeonato e a terceiros vinculados, a vantagem auferida pela Equipe ou membro infrator, a existência de violação anterior e a reincidência, caracterizada pela repetição de infração de igual natureza. Todas as punições descritas neste Regulamento são aplicáveis para ofensas pela primeira vez. Ofensas repetidas geralmente serão proporcionalmente mais severas do que listado na seção apropriada deste Regulamento.

## D.2 Métodos de Punição

Rol exemplificativo de métodos de punição, reservando-se a Administradora o direito de aplicar outras punições que entender cabíveis e necessárias.

### D.2.1 Advertência

Hipótese em que os Administradores irão notificar a Equipe e o Jogador sobre a infração cometida, oportunizando a permanência no Campeonato e/ou no CBCS;

### D.2.2 Multa Monetária

Multas monetárias são aplicadas pelo não cumprimento de obrigações relacionadas ao Campeonato, como compromissos de imprensa / mídia ou sessões planejadas para interação com os fãs e descumprimento de regras gerais. Tais multas poderão ser deduzidas de eventual premiação da Equipe no Campeonato.

### D.2.3 Banimento / Proibição

Banimento ou proibição é dado para incidentes muito graves, como toque ou uso de um jogador não permitido. Eles podem ser concedidos a um jogador ou a uma Equipe e seus Membros.

### D.2.4 Desclassificação

A desclassificação acontecerá nos casos mais graves de violações de regras. A Equipe e todos os seus Membros são proibidos de jogar até o final do CBCS.

### D.2.5 Anulação de Partida

A anulação de partida acontecerá nos casos mais graves de violações de regras e/ou problemas técnicos específicos. Em alguns casos a anulação poderá ser seguida de um remake caso a Administração julgue necessário.

### D.2.6 Métodos Adicionais de Punição

Em casos especiais, a Administração pode definir e propor outros métodos de punição.

### D.2.7 Combinação de punições

Os métodos de punição listados não são mutuamente exclusivos e podem ser dados em combinação, conforme considerado adequado pela Administração do Campeonato.

### D.2.8 Punições em caso de ato gravoso em outro Campeonato ou CBCS

Proibições e punições da Equipe e seus Membros em outro campeonato ou CBCS, que não o CBCS, poderão acarretar em proibições e/ou punições no CBCS, a exclusivo critério dos Administradores, a depender da gravidade do fato ocorrido.

### D.3 Código de Conduta:

Todos os participantes do CBCS concordam em se comportar de maneira apropriada e respeitosa com os outros participantes, espectadores, imprensa, TV e Administração do CBCS. Ser modelo é o risco ocupacional de ser um jogador ou organizador do CBCS e os Membros das Equipes devem se comportar de acordo.

Qualquer tipo de assédio deve ser relatado aos Administradores listados acima imediatamente. O assédio inclui, mas não se limita a, declarações ou ações ofensivas relacionadas à identidade e expressão de gênero, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, raça, religião ou ausência desta.

Também são considerados assédio imagens sexuais em espaços públicos, intimidação deliberada, perseguição, seguir ou assediar fotografia ou gravação, interrupção sustentada de conversas ou outros Campeonatos e/ou CBCSs, inadequado contato físico e atenção sexual indesejada.

Restrições semelhantes se aplicam não apenas aos participantes, mas a todas as pessoas envolvidas ou presentes no CBCS. Qualquer participante que violar este código de conduta pode ser punido, incluindo expulsão e possivelmente processo criminal, sem prejuízo da aplicação das punições previstas neste Regulamento.

Tal previsão se aplica as Equipes, seus Membros e torcedores, podendo a Equipe ser punida em caso de manifestações que atentem a presente previsão.

#### D.3.1 Proibição do uso de álcool ou outras drogas psicoativas:

O uso de álcool ou outras drogas lícitas e ilícitas são estritamente proibidas no âmbito do CBCS, de modo que, em caso de sua utilização, seja ou não durante as partidas do CBCS, poderá levar às punições a serem aplicadas pelos Administradores, na forma deste Regulamento.

#### D.3.2 Proibição de prática de atividade:

Nenhum membro de Equipe poderá se envolver em apostas ou jogos de azar, associar-se a apostadores e jogadores ou fornecer a qualquer pessoa qualquer informação que possa ajudar nas apostas ou jogos de azar, direta ou indiretamente, em qualquer uma das partidas do Campeonato, levando à desclassificação imediata da Equipe e/ou do membro, entre outras penalidades que poderão ser aplicadas pelos Administradores.

Ainda, durante a participação no CBCS, a Equipe e/ou seus Membros não poderão expor patrocínio com patrocinadores dos ramos definidos abaixo neste Regulamento, sem o prévio consentimento por escrito da Administradora.

As restrições específicas para os Contratos de Patrocínio estão definidas abaixo ("Lista de Patrocínios Restritos") e podem ser atualizadas de forma justificada, de tempos em tempos, pela Administradora por notificação nos Canais Oficiais previstos neste Regulamento:

D.3.2.1 Qualquer vídeo game e desenvolvedor ou criador de vídeo game (ex. First Personal Shooter);

D.3.2.2 Qualquer console de videogame;

D.3.2.3 Qualquer Esporte Eletrônico ou Campeonato de videogame, liga ou CBCS;

D.3.2.4 Qualquer substância medicinal que exija prescrição ou que não seja vendida livremente, em farmácia;

D.3.2.5 Armas de fogo, revólveres e munições;

D.3.2.6 Website que exiba ou seja relacionado à pornografia ou produtos pornográficos;

D.3.2.7 Produtos de tabaco;

D.3.2.8 Vendedores ou mercados de itens virtuais conhecidos como falsificados ou ilegais ou qualquer outro que viole os Termos de Uso da Valve Corporation;

D.3.2.9 Campanhas políticas;

D.3.2.10 Qualquer Equipe e quaisquer de seus sócios ou afiliados.

#### D.3.3 Manipulação da competição:

É proibida a manipulação da competição por meio de oferecimento de dinheiro / benefícios, fazendo ameaças ou exercendo pressão sobre qualquer pessoa envolvida com o CBCS com o objetivo de influenciar o resultado de uma partida.

#### D.3.4 Match fixing:

Fica vedada a prática da atividade de Match Fixing no âmbito do CBCS, sendo vedada a utilização de qualquer meio para manipular o resultado de uma partida para fins que não sejam o sucesso esportivo no Campeonato em questão. O exemplo mais comum é a perda intencional de uma partida para manipular uma aposta no jogo.

#### D.3.5 VAC Ban:

Qualquer jogador que tenha sido banido pelo "Valve Anti-Cheat" (VAC BAN) durante as partidas de qualquer dos Campeonatos em qualquer uma de suas contas, é imediatamente desclassificado do CBCS. Qualquer Equipe onde algum jogador com VAC BAN tiver jogado durante qualquer Fase do Campeonato será considerada uma Equipe banida.

A Valve e a Administradora se reservam no direito de desclassificar qualquer jogador, Equipe, caster, Membro, em tal hipótese, sem aviso prévio. A Administradora irá imediatamente desclassificar a Membro assim que receber a notícia da Valve. Qualquer vitória no Campeonato pelo jogador ou pela Equipe banida será um W.O. Nenhum jogador de uma Equipe banida estará elegível para competir por nenhuma outra Equipe.

#### D.3.6 Regras de comportamento geral

Para um jogo ordenado e agradável, é essencial que todos os jogadores tenham uma atitude justa e desportiva. Violações desta regra serão punidas. As ofensas mais importantes e mais comuns estão listados no item D.3. Os Administradores podem atribuir penalidades para todos os tipos de violação listados ou não nesse Regulamento, sempre que contrários a Lei, a moral e aos bons princípios.

#### D.3.7 Comportamento público

Todos os participantes das Equipe e seus membros, devem se abster, em todos os momentos, de comportamento ruim, indesejável ou negativo em relação a qualquer pessoa envolvida com o CBCS de qualquer forma. Todos os participantes devem se abster, em todos os momentos, de qualquer ação ou omissão que traga qualquer pessoa envolvida com o CBCS de qualquer forma em descrédito público, desprezo, escândalo ou diminuição do valor comercial de qualquer parte envolvida. Isso inclui comentários depreciativos voltados para a Administradora, seus parceiros, patrocinadores, produtos (da Administradora ou de seus patrocinadores) em entrevistas, declarações e / ou canais de mídia social.

#### D.3.8 Spam do Jogo:

Se a função de chat no jogo for utilizada com o objetivo de irritar o oponente ou agitar o fluxo da jogada, entre outros, uma penalidade será aplicada. Todas as funções de chat existem para a comunicação eficiente com o oponente e os Administradores da partida.

#### D.4 Cheating

##### D.4.1 Software de cheat:

O uso de cheats é considerado trapaça. São exemplos de cheats: Multihacks, Wallhack, Aimbot, Modelos Coloridos, Alterações sem recuo, sem flash e de som. Estes são apenas exemplos, outros programas e métodos podem também ser considerados e sua utilização levará à punição.

##### D.4.2 Abuso de informação:

A comunicação durante a partida com pessoas não envolvidas na partida é estritamente proibida, o mesmo é válido para o uso de informações sobre seu jogo por outras fontes externas (por exemplo, streams).

##### D.4.3 Punições por cheating:

Quando o cheat é descoberto no CBCS, o (s) resultado (s) da (s) partida (s) em questão será(ão) anulado(s). A Equipe será desclassificada, perderá seu prêmio em dinheiro, o jogador será banido de todas as competições da Administradora por um período de 9999 dias ou mais ou menos, a exclusivo critério dos Administradores. Esta duração pode ser menor, se significativos fatores atenuantes forem apresentados, mas também maiores, se houver circunstâncias agravantes. A Equipe será desclassificada do CBCS e/ou Campeonato, a depender da gravidade.

##### D.4.4 Métodos de detecção de cheating:

A Administradora se reserva o direito de usar métodos diferentes para inspecionar os participantes e seus equipamentos, com ou sem prévio conhecimento da Equipe e seus Membro. Uma delas é o uso de anti cheaters ou até mesmo detectores de metal nos participantes que participarem do CBCS. Os participantes não são autorizados a recusar essas inspeções.

#### D.5 Pontos de Penalidade:

Ao atingir 12 pontos de penalidade, um participante (jogador ou Equipe) será automaticamente desclassificado e poderá ser banido dos demais Campeonatos do CBCS.

#### D.6 Tabela de Punições:

APENAS PARA FINS DE INFORMAÇÃO

Tipo	Penalidade Leve 1ª Ofensa	Penalidade Pesada 1ª Ofensa	Penalidade por repetição da Ofensa
Não Relacionado a uma Partida			
Má Conduta Leve (por exemplo, atitude não profissional, não ouvir as instruções da equipe CBCS, atraso nos horários de chamada, etc.)	Advertência	1 Ponto	Ilimitado
Má Conduta Pesada (por exemplo, assediar a equipe do CBCS, causar ativamente relações públicas negativas em torno do	3 Pontos	Ilimitado	Ilimitado

evento/temporada, ameaçar/atacar outros jogadores, equipe, fãs etc.)			
Falha em participar de obrigações de conteúdo/mídia ou interações com fãs	1 Ponto	3 Pontos	Ilimitado
Falha em comparecer às reuniões necessárias (reuniões de equipe, etc.)	Advertência	1 Pontos	Ilimitado
Relacionado a uma Partida			
Exploração de um bug	Advertência	3 Ponto	Ilimitado
Comunicação durante o pause técnico	Advertência	3 Pontos	5 Pontos
Má Conduta Leve	Advertência	1 Ponto	3 Pontos
Má Conduta Pesada	3 pontos	Ilimitado	Ilimitado