REGULAMENTO

RUSH

2025

RUSH

Versão 3.0 - Última atualização em 10/09/2025

PREFÁCIO

Este documento descreve as regras gerais que devem ser seguidas em todos os momentos, por equipes e jogadores, durante a participação no **RUSH**. O não cumprimento deste regulamento pode resultar em penalidades conforme descrito neste documento.

Avisamos que este documento pode receber complementos ou até mesmo ser substituído com regras adicionais, quando explicitamente declarado.

A **Federação do Estado do Rio de Janeiro de Esportes Eletrônicos (FERJEE)**, responsável pelo campeonato, mantém a autoridade final em todas as questões. Em casos excepcionais, decisões podem ser tomadas mesmo que não estejam explicitamente previstas ou descritas neste regulamento - ou que até mesmo se desviem dele - a fim de preservar os princípios de fair play e espírito esportivo.

Esperamos que todos os envolvidos no campeonato aproveitem a competição. A **FERJEE** está comprometida em garantir que a LAN seja justa, envolvente e agradável para todos.

CONTATO
Federação do Estado do Rio de Janeiro de Esportes Eletrônicos (FERJEE)
Email: competitivo.ferjee@gmail.com
Telefone: +55 (21) 92006-7647

ENDEREÇO DA FERJEE
Shopping Downtown, Av. das Américas, 500, Barra da Tijuca, Bloco 12c, Loja 107
Rio de Janeiro/RJ
CEP: 22640-904
Brasil

REGULAMENTO

1. DEFINIÇÃO

1.1. Termo de concordância

As equipes e jogadores que disputarem o **RUSH** devem estar de acordo com as regras descritas neste documento. Qualquer objeção a qualquer parâmetro deste documento será desconsiderado

1.2. Alterações das regras

A **FERJEE** poderá revisar, modificar ou excluir regras sempre que julgar necessário para garantir o bom andamento da competição. Em situações emergenciais ou que possam comprometer a integridade do campeonato, as alterações poderão ser aplicadas sem aviso prévio. Toda atualização será registrada neste regulamento com a devida data e comunicada por meio dos canais oficiais da **FERJEE**.

1.3. Fuso horário

Os horários das partidas serão marcados conforme o fuso horário de Brasília–DF (GMT-3)

1.4. Check-in

Todas as equipes deverão realizar o check-in presencial **no primeiro dia do campeonato, antes da primeira partida de cada time, assim que chegarem ao local do evento**.

Durante o procedimento, será feita a conferência dos documentos oficiais de cada jogador, previamente enviados à administração. Somente após a validação do check-in a equipe será considerada apta a participar da competição.

1.5. Pontualidade

É de inteira responsabilidade da equipe, respeitar as instruções da Administração do **RUSH**, incluindo, mas não se limitando a horários de check-in, presença no local do torneio, inícios de vetos e partidas.

1.5.1. Chegada ao local

O check-in das equipes será realizado **imediatamente na chegada ao local do campeonato**. Cada time deverá se apresentar à administração assim que entrar no espaço do evento, confirmando a presença de todos os jogadores e staff cadastrados. Esse procedimento é obrigatório para validar a participação e garantir o cumprimento dos horários oficiais do torneio.

As equipes escaladas para os confrontos de abertura do campeonato devem estar presentes no local do evento com **antecedência mínima de 1 hora** em relação ao horário previsto da partida. Nesse período ocorrerão, em sequência:

i) setup e configurações dos periféricos e PCs (até 15 minutos);
ii) aquecimento (warm-up), destinado ao ajuste final e treino pré-partida (até 25 minutos).

Não serão concedidos tempos adicionais para setup ou aquecimento além dos previstos.

Exemplo: em partida de abertura marcada para às 10h, as equipes deverão estar no local a partir das 9h.

Para as partidas subsequentes, as equipes deverão estar no local antes do início do **2º mapa da série imediatamente anterior**, observando que o intervalo (break) entre as séries é de 40 minutos, sendo que nesse período está incluído o setup das equipes do próximo jogo e o aquecimento.

Somente no primeiro dia do campeonato haverá uma terceira partida simultânea em cada grupo, disputada entre os vencedores dos dois confrontos da rodada inicial. Essa partida terá início **40 minutos após o término da série anterior**.

Exemplo: se as partidas iniciais do Grupo A começarem às 9h e ambas acabarem às 11h, o duelo entre os vencedores terá início às 12h30.

1.5.2. Tolerância e sanções
Haverá tolerância máxima de 10 minutos após o horário oficial. Ultrapassado o limite, a Administração poderá, a seu critério e conforme a gravidade, aplicar:

i) perda de direitos procedimentais (por exemplo, ordem no veto ou escolha de lado);
ii) randomização de ações pendentes no veto, quando aplicável;
iii) **forfeit do mapa**;
iv) **forfeit da série**

Se a equipe não apresentar **5 jogadores** até o término da tolerância, poderá ser declarado **W.O.**

1.5.3. Comunicação: Qualquer ocorrência que possa afetar a pontualidade deve ser comunicada imediatamente ao juiz responsável antes do início do procedimento de vetos.

1.5.4. Reincidência. Atrasos repetidos poderão gerar punições adicionais previstas neste regulamento e no Código de Conduta.

1.6. Confidencialidade

Qualquer tipo de conversa, discussão, decisões que existirem entre algum participante e a equipe de administradores do **RUSH**, são estritamente confidenciais, qualquer publicação sobre o assunto em qualquer meio de comunicação sem a aprovação da **FERJEE**, poderá levar a desclassificação da equipe.

1.7. Administração do Torneio

A **FERJEE** é responsável pelo entendimento e aplicação das regras. No caso de eventuais erros de aplicação das regras por erros humanos (administradores), nos reservamos ao direito de corrigir, seja revertendo resultados ou aplicando a punição adequada mesmo após a data da ocorrência para manter o padrão do evento para todos os participantes.

1.8. Contato com o Administrador do Torneio

Os participantes podem entrar em contato com a **FERJEE** via canal de comunicação direto disponibilizado internamente com as organizações participantes.

1.9. Direito de uso de imagem e voz

Ao participar do **RUSH**, as equipes participantes concordam em ceder o direito de imagem e voz para a **FERJEE** e seus parceiros.

2. ELEGIBILIDADE

2.1. Dos jogadores

Para participar do **RUSH**, todos os inscritos devem ter completado 16 (dezesseis) anos até o primeiro dia oficial da competição, incluindo eventuais qualificatórias e atividades obrigatórias ligadas ao torneio.

Os jogadores menores de 18 precisarão apresentar autorização dos pais.

2.2. Da equipe

O **RUSH** é aberto para as equipes de todas as regiões do Valve Regional Standings (VRS).

3. ESTRUTURA DO CAMPEONATO

3.1. Local

Todo o **RUSH** acontecerá presencialmente, no Rio de Janeiro, no Clube de Aeronáutica, localizado em Av. Rachel de Queiroz - Barra da Tijuca, Rio de Janeiro - RJ, 22793-100

A **FERJEE** fornecerá monitores, computadores e abafadores dos campeonatos. As equipes participantes são responsáveis por trazer seus próprios equipamentos periféricos, como mouse, teclado, fone intra-auricular (obrigatório) e mouse.

3.2. Logística

A execução logística, como viagem, hospedagem e alimentação, é de responsabilidade das próprias equipes participantes

3.3. Inscrições

A participação no **RUSH** será mediante ao pagamento da inscrição no valor de R$ 5 mil. Os times só serão confirmados no campeonato após a **FERJEE** confirmar o pagamento da inscrição.

Os métodos de pagamento e demais informações sobre a inscrição serão divulgados em 20 de agosto, quando as inscrições estarão abertas. Elas serão finalizadas em 31 de agosto de 2025.

A **FERJEE** divulgará publicamente a lista com as **16 primeiras equipes inscritas**, informando o **horário exato de envio (timestamp)** de cada inscrição, de modo a garantir clareza e transparência no processo de seleção.

3.4. Reembolsos, cancelamentos, viagens e força maior

3.4.1 Desistência da equipe (withdrawal)

a) **A partir de 1 semana antes do evento** (**20 de setembro de 2025**, inclusive), **não haverá reembolso**, independentemente do motivo.
b) **No-show** ou retirada durante o torneio não gera reembolso.

3.4.2 Cancelamento ou adiamento do evento

a) Em caso de **cancelamento** ou **adiamento** por circunstâncias imprevistas, a **FERJEE** oferecerá às equipes **reembolso integral da inscrição** ou a **transferência do valor** para a nova data, se aplicável.
b) A política acima se aplica exclusivamente à **taxa de inscrição**. Custos de terceiros **não** são cobertos (vide 3.2).

3.4.3. Situações que não dão direito a reembolso

Não haverá reembolso por **insatisfação esportiva** ou operacional, incluindo, mas não se limitando à, **seeding**, **reordenação de partidas** em cronograma dinâmico (rolling schedule) e **resultados de jogos**.

3.4.4. Procedimento e prazos de reembolso

a) O pedido deve ser enviado pelo **representante legal** da equipe para **teamops.ferjee@gmail.com**, com **dados bancários** e documentação solicitada.
b) Reembolsos serão processados em até **15 dias úteis** após validação. Para **contas internacionais**, eventuais **taxas bancárias** poderão ser **deduzidas** do valor reembolsado.
c) Reembolsos serão feitos em **reais (BRL)**.

3.4.5. Força maior

A **FERJEE** não será responsável por falhas ou atrasos no cumprimento de obrigações quando decorrentes de **força maior** ou casos fora de seu controle razoável, incluindo, mas não se limitando, a: **guerra**, **terrorismo**, **comoções civis**, **embargos**, **atos de autoridade civil ou militar**, **incêndio**, **inundação**, **acidentes**, **pandemias**, **greves** ou **interrupções críticas de telecomunicações/energia**. Nesses casos, a **FERJEE** poderá **reprogramar, ajustar ou cancelar** o evento, aplicando o disposto em 3.13.2

3.5. Número de participantes

O campeonato só acontecerá com a presença de 16 equipes. Nem mais, nem menos.

A lista com todos os participantes será divulgada em 1 de setembro de 2025.

3.6. Premiação

A premiação total é de R$ 150 mil. O montante será dividido entre os oito melhores times, conforme mostra a tabela abaixo:

Colocação	Premiação (%)
1º lugar	R$ 45.000 (30%)
2º lugar	R$ 30.000 (20%)
3º lugar	R$ 21.000 (14%)
4º lugar	R$ 15.000 (10%)
5º lugar	R$ 9.750 (6,5%)
6º lugar	R$ 9.750 (6,5%)
7º lugar	R$ 9.750 (6,5%)
8º lugar	R$ 9.750 (6,5%)

A entrega da premiação será feita em até 60 dias após a conquista do Torneio e será enviada para o representante legal registrado pelas equipes participantes.

O contato será feito com o responsável pelo ato da inscrição da equipe, por e-mail, utilizando o endereço de e-mail informado no cadastro do time na competição.

O valor de qualquer premiação, sempre que mencionado, corresponderá ao valor bruto. Nesse sentido, será de única e exclusiva responsabilidade do time vencedor o recolhimento de tributos, conforme a legislação brasileira determina.

Caso o e-mail não seja respondido em até 60 dias após o envio do mesmo, a premiação será revogada.

3.6. Formato

O campeonato dividido em duas fases: a de grupos e os playoffs

Fase de grupos: as 16 equipes participantes serão divididas em 4 grupos, cada um deles com 4 times. As equipes se enfrentarão em eliminação dupla (GSL) e todos os jogos serão em MD3. Os 2 melhores times de cada chave avançam para os playoffs.

Cruzamento dos grupos para os playoffs

Nos playoffs, os confrontos iniciais seguirão o cruzamento fixo entre os grupos, da seguinte forma:

Chave 1

- 1º colocado do Grupo A enfrenta o 2º colocado do Grupo D
- 1º colocado do Grupo D enfrenta o 2º colocado do Grupo A

Chave 2

- 1º colocado do Grupo B enfrenta o 2º colocado do Grupo C
- 1º colocado do Grupo C enfrenta o 2º colocado do Grupo B

Esse chaveamento se mantém em toda a fase eliminatória, de forma que o caminho até a final seja previamente definido, sem reordenação dos confrontos após as quartas de final.

Playoffs: Estarão presentes nos playoffs as 8 melhores equipes da fase de grupos. No mata-mata, os times se enfrentarão em eliminação simples. As quartas de final, semifinais e disputa pelo 3º lugar serão em MD3. Já a grande final será em MD5.

3.7. Seeding

A **FERJEE** olhará o VRS em 19 de setembro para determinar o ranking invitational que será utilizado para o seeding das equipes. Os seeds das equipes não mudaram no decorrer do torneio.

As distribuições nos grupos seguirá da seguinte maneira, no modelo "snake draft" garantindo vantagem aos maiores seeds ao mesmo tempo que geramos equilíbrio nos grupos:
Grupo A = Seeds 1 e 8, 9 e 16
Grupo B = Seeds 2 e 7, 10 e 15
Grupo C = Seeds 3 e 6, 11 e 14
Grupo d = Seeds 4 e 5, 12 e 13

Modelo de Distribuição Visual:

🔢 Distribuição em 4 potes de 4 times (com base no seed):

- **Pote 1**: Seeds 1, 2, 3, 4
- **Pote 2**: Seeds 5, 6, 7, 8
- **Pote 3**: Seeds 9, 10, 11, 12
- **Pote 4**: Seeds 13, 14, 15, 16

🎯 Formação dos grupos (seguindo o balanceamento clássico):

Distribuir 1 time de cada pote em cada grupo. Uma ordem clássica (e justa) para balancear força:

Grupo	Pote 1	Pote 2	Pote 3	Pote 4
A	1	8	9	16
B	2	7	10	15
C	3	6	11	14
D	4	5	12	13

3.8. Map pool

O **RUSH** será jogado no atual map pool competitivo, formado por:

- Ancient
- Inferno
- Mirage
- Nuke
- Dust2
- Overpass
- Train

3.9. Vetos e escolhas dos mapas

O processo de seleção de mapas (vetos) vão acontecer nos dias das partidas, presencialmente, seguindo a lógica abaixo:

a) No caso das séries que abrem os dias de disputa, o veto acontecerá assim que as equipes estiverem no local do evento, dentro da 1 hora que os times têm de preparação prévia para os jogos;
b) No caso das séries que sucedem as que abrem os dias de disputa, o veto acontecerá no início do segundo mapa da série anterior.

Dois representantes de cada time poderão participar do procedimento dos vetos. Cada time terá até 150 segundos para as ações de veto e escolha dos mapas.

Caso a equipe tenha um atraso superior a 5 minutos após ser convidada por um Juiz 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). Após concluídos, os vetos não devem ser tornados públicos antes que a **FERJEE** 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.

3.9.1 Procedimento para MD3

A equipe de melhor seed decidirá se será Equipe A ou Equipe B no sistema de veto a seguir:

1. Equipe A bane um mapa
2. Equipe B bane um mapa
3. Equipe A escolhe o primeiro mapa
4. Equipe B escolhe o segundo mapa
5. Equipe A bane um mapa
6. Equipe B bane um mapa
7. O mapa restante será o decider, caso necessário

3.9.2 Procedimento para MD5

A equipe de melhor seed decidirá se será Equipe A ou Equipe B no sistema de veto a seguir:

1. Equipe A bane um mapa
2. Equipe B bane um mapa
3. Equipe A escolhe o primeiro mapa
4. Equipe B escolhe o segundo mapa
5. Equipe A escolhe o terceiro mapa
6. Equipe B escolhe o quarto mapa
7. O mapa restante será o decider, caso necessário

3.10. Escolha dos lados

Em qualquer MD3: as equipes escolherão o lado (CT/T) no mapa do adversário. No terceiro mapa, o vencedor do round faca escolherá de qual lado iniciará

Em qualquer MD5: as equipes escolherão o lado (CT/T) no mapa do adversário. No quinto mapa, o vencedor do round faca escolherá de qual lado iniciará

3.11. Agenda com as partidas

A agenda contendo todas as partidas será divulgada no dia 20 de setembro, após a definição do VRS invitational utilizado para o seeding das equipes. No entanto, a **FERJEE** tem o direito de alterar e/ou reordenar a agenda das partidas a qualquer momento.

3.11.1. Horários de início e cronograma dinâmico (rolling schedule)

A programação publicada pela **FERJEE** indica **horários previstos**. O **RUSH** adota **cronograma dinâmico (rolling schedule)**, ou seja, as partidas podem **ser adiantadas ou postergadas** em função da duração das séries anteriores, da liberação das cabines/servidor e de necessidades de produção.

A agenda contendo todas as partidas será divulgada no dia 20 de setembro, após a definição do VRS invitational utilizado para o seeding das equipes. No entanto, a **FERJEE** tem o direito de alterar e/ou reordenar a agenda das partidas a qualquer momento.

Nos dias **27, 28 e 29 de setembro** (dias 1, 2 e 3 do campeonato), os jogos terão início às **10h**. Já no dia **30 de setembro** (dia 4, último do torneio), o primeiro jogo começará às **10h**.

Os demais horários previstos em 3.12 são apenas **referenciais**, uma vez que o torneio adota o formato de **cronograma dinâmico (rolling schedule)**. Dessa forma, os jogos podem ser adiantados ou postergados conforme o andamento das séries anteriores.

O intervalo (break) entre séries será de **40 minutos**, e o intervalo entre mapas dentro de uma mesma série será de **10 minutos**. No intervalo entre as séries será realizado. O aquecimento (warm-up), destinado ao ajuste final e treino pré-partida, o setup e configurações dos periféricos e PCs, conforme explicado no 1.5.1. Chegada ao local

a) Prontidão por partida: nas partidas que abrem os dias de competição, as equipes devem estar presentes no local do campeonato com **antecedência mínima de 1h** em relação ao horário previsto da partida. Nas partidas subsequentes, os times precisam estar presentes no local antes do início do 2º mapa da série imediatamente anterior, observando que o intervalo (break) entre as séries é de 40 minutos, sendo que nesse período está incluído o setup das equipes do próximo jogo e o aquecimento.

b) Horário Oficial: para cada partida, vale o Horário Oficial mais recente comunicado pela Administração no canal oficial com as equipes e/ou nos painéis do evento. Esse é o horário utilizado para fins de prontidão, tolerância e aplicação de sanções.

c) Adiantamento e reordenação: A **FERJEE** pode **alterar e/ou reordenar** partidas ao longo do dia para manter o fluxo do evento. Se ambas as equipes estiverem prontas e o palco/servidor liberado, a série poderá **começar antes do horário previsto** mediante chamada do juiz.

3.12. Cronograma

A organização tem o direito de alterar o início e o fim do evento conforme fatores internos ou externos. A decisão será informada através das redes sociais do torneio além dos meios de comunicação direto com as equipes participantes.

O campeonato acontecerá de 27 a 30 de setembro, seguindo o cronograma abaixo:

- 27/09 - Dia 1 da fase de grupos
- 28/09 - Dia 2 da fase de grupos
- 29/09 - Dia 1 dos playoffs
- 30/09 - Dia 2 dos playoffs

Dia 1 - Fase de Grupos

- 1º horário: Round 1 - Grupo 1 (duas MD3)
- 2º horário: Round 1 - Grupo 2 (duas MD3) + Classificação do Grupo 1 (uma MD3)
- 3º horário: Round 1 - Grupo 3 (duas MD3) + Classificação Grupo 2 (uma MD3)
- 4º horário: Round 1 - Grupo 4 (duas md3) + Classificação do Grupo 3 (uma MD3)
- 5º horário: Classificação do Grupo 4 (uma MD3)

Dia 2 - Fase de Grupos

- 1º horário: Eliminação - Grupo 1 (uma MD3) + Eliminação - Grupo 2 (uma MD3)
- 2º horário: Eliminação - Grupo 3 (uma MD3) + Eliminação - Grupo 4 (uma MD3)
- 3º horário: Decider - Grupo 1 (uma MD3) + Decider - Grupo 2 (uma MD3)
- 4º horário: Decider - Grupo 3 (uma MD3) + Decider - Grupo 4 (uma MD3)

Dia 3 - Playoffs

- 1º horário: Quartas de final 1 & 2 (duas MD3)
- 2º horário: Quartas de final 3 & 4 (duas MD3)
- 3º horário: Semifinal 1 (uma MD3)
- 4º horário: Semifinal 2 (uma MD3)

Dia 4 - Playoffs

- 1º horário: Disputa 3º/4º lugar (uma MD3)
- 2º horário: Grande final (uma MD5)

LEGENDA	HORÁRIOS	CABINE 1	CABINE 2	HORÁRIOS	CABINE 3	
GRUPO 1	10h	G1 R1	G1 R1	~		DIA 1
GRUPO 2	13h	G2 R1	G2 R1	40min após fim G1 R1	G1 CLASSIFICAÇÃO	
GRUPO 3	17h	G3 R1	G3 R1	40min após fim G2 R1	G2 CLASSIFICAÇÃO	
GRUPO 4	20h30	G4 R1	G4 R1	40min após fim G3 R1	G3 CLASSIFICAÇÃO	MD3
PLAYOFFS	~			40min após fim G4 R1	G4 CLASSIFICAÇÃO	

HORÁRIOS	CABINE 1	CABINE 2	CABINE 3	
10h	G1 ELIMINAÇÃO	G2 ELIMINAÇÃO		DIA 2
13h	G3 ELIMINAÇÃO	G4 ELIMINAÇÃO		
17h	G1 DECIDER	G2 DECIDER		
20h30	G3 DECIDER	G4 DECIDER		MD3
~				

HORÁRIOS	CABINE 1	CABINE 2	CABINE 3	
10h	QUARTAS 1	QUARTAS 2		DIA 3
13h	QUARTAS 3	QUARTAS 4		
17h			SEMIFINAL 1	
20h30			SEMIFINAL 2	MD3
~				

HORÁRIOS	CABINE 1	CABINE 2	CABINE 3	
10H			DISPUTA 3º LUGAR	DIA 4
15H			GRANDE FINAL	
				MD3/MD5

4. FORMAÇÃO DAS PARTICIPANTES

4.1. Lines

Os elencos dos participantes do **RUSH** devem ser compostos por: cinco jogadores, um coach e um manager

4.2. Substituições

As participantes poderão realizar alterações nas lines, desde que mantendo o core de três jogadores. Só serão aceitas alterações na line até **22 de setembro**.

Após o dia **22 de setembro**, somente serão admitidas substituições em casos de comprovada emergência médica, devidamente documentada, e sempre condicionadas à aprovação da Administração do **RUSH**.

4.3. Substitutos emergenciais

Durante a etapa presencial (LAN), caso um jogador esteja impossibilitado de continuar na competição por motivo de força maior (ex.: emergência médica ou situação comprovadamente impeditiva), a equipe poderá utilizar o coach ou o manager como substituto emergencial, desde que ambos já estejam previamente registrados na line-up oficial e atendam aos requisitos de elegibilidade.

A utilização do substituto emergencial deve ser aprovada pela Administração do RUSH, que avaliará a validade do impedimento e autorizará a mudança apenas para os jogos em que a situação se fizer necessária.

5. GERAL

5.1. Conta do Jogo

Cada jogador deve ter sua respectiva conta Steam com o CS2 sem VAC ban.

5.2. Juiz

Cada cabine terá um juiz responsável durante toda a série. O juiz será o primeiro contato da equipe para qualquer dúvida ou problema que ocorrer nas partidas.

5.3. Entrevistas

Após as partidas, as equipes seguirão para a zona mista designada pela **FERJEE** para atender a própria Administradora do campeonato, como também a imprensa externa.

5.3.1. Para a FERJEE

É obrigatória a participação de **pelo menos** um jogador da equipe vencedora para criação de conteúdo pós-jogo. O tempo médio da entrevista será de 10 minutos. O jogador a dar a entrevista pode ser selecionado pelo próprio time ou, em casos específicos, escolhido pela **FERJEE** e será encaminhado por um membro da staff até o local designado.

5.3.2. Para imprensa

Após as partidas, as equipes deverão se dirigir à zona de entrevistas designada para atender à imprensa externa credenciada. A participação é obrigatória para, no mínimo, um jogador da equipe vencedora e um da equipe derrotada, podendo ser indicados pelo próprio time ou, em situações específicas, definidos pela organização. Cada entrevista terá duração média de 5 a 10 minutos, e será acompanhada por um membro da staff para garantir o cumprimento do cronograma e das diretrizes de conduta.

5.4. Comunicação in game, demo e replays

A **FERJEE** se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todas as demos e comunicação in game dos jogos realizados.

Caso existam problemas com as demos da partida, a **FERJEE** se compromete a fazer o possível para recuperação das mesmas. Caso sejam perdidas, a **FERJEE** irá comunicar ao solicitante os motivos.

5.5 Configurações dos PCs e drivers

No **RUSH**, cada computador terá um **SSD coletivo**, mas cada jogador contará com um **usuário individual protegido por senha**, fornecido previamente à equipe. A senha deverá ser informada à administração do torneio no ato da inscrição ou em prazo definido. Todas as configurações realizadas dentro do perfil do jogador serão preservadas durante o campeonato, sendo válidas apenas para uso durante as partidas oficiais.

5.5.1 Arquivos de configuração

São permitidas alterações de configuração desde que não concedam vantagem injusta. Jogadores podem ser penalizados por arquivos de configuração irregulares, ainda que não estejam em uso ativo, mas apenas armazenados na pasta do jogo.

5.5.2 Scripts

São proibidos todos os scripts, exceto os destinados a **compra, alternância de armas, demo e salto**. A posse de scripts ilegais, mesmo sem uso, poderá gerar punições.

5.5.3 Drivers gráficos

É proibida qualquer modificação ou alteração do jogo por meio de soluções gráficas externas ou programas de terceiros. O descumprimento será considerado infração grave e poderá ser punido como tentativa de cheating.

5.5.4 Sobreposições

São proibidas todas as sobreposições que exibam informações sobre o uso do sistema (como Nvidia SLI ou Rivatuner). São permitidas apenas sobreposições que exibam **FPS**.

5.5.5 Dados personalizados

É vedado o uso de arquivos de jogo personalizados em partidas oficiais, exceto skins do CS2. Qualquer modificação em HUDs, placares ou outros elementos será considerada infração.

5.5.6 Drivers de dispositivo

É proibido o uso de drivers de dispositivo que incluam macros ilegais pré-instaladas em periféricos (mouse, teclado, placa de som etc.). A administração poderá solicitar inspeção de qualquer equipamento trazido pelos jogadores.

5.6. Transmissão das partidas

a) Os times e jogadores não podem se recusar a terem suas partidas transmitidas pela **FERJEE** e seus parceiros autorizados.

b) A transmissão poderá ser rejeitada apenas pela **FERJEE**.

c) Os participantes têm ciência de que, ao participarem das partidas e/ou torneios organizados pela **FERJEE**, estão autorizando a transmissão ou veiculação de sua imagem, por parte da **FERJEE** e seus parceiros autorizados, em qualquer meio ou veículo de comunicação ou publicidade atualmente conhecido, ou que seja desenvolvido no futuro, sem qualquer limitação, incluindo, mas não se limitando, a cartazes, folhetos, manuais, fitas magnéticas, sítios na internet, banners, folders, redes sociais, vídeos, sem direito a qualquer indenização, seja relativa à imagem, direito de arena ou qualquer compensação correlata.

d) Os participantes têm ciência de que a **FERJEE** e seus parceiros, poderão posteriormente divulgar trechos ou o inteiro teor das partidas (imagem e/ou áudio), por todos os meios de divulgação disponíveis, para fins de divulgação institucional, sem que isso represente qualquer obrigação de pagamento de direito de arena ou de indenização de qualquer espécie.

6.REGRAS DO JOGO

6.1. Versão do jogo

Todas as partidas serão disputadas no Counter-Strike na versão mais recente disponível na Steam.

6.1.1. Atualização da versão do jogo durante o campeonato

Caso ocorra uma atualização do CS2 durante o torneio, a Administração da **FERJEE** se reunirá com os responsáveis das equipes para decidir, de forma uniforme para todas as partidas subsequentes, se será utilizada a versão anterior ou a nova versão do jogo, considerando estabilidade, impacto competitivo e viabilidade técnica de reversão.

Em caso de **discordância entre as equipes** ou de **incerteza quanto à estabilidade da versão atualizada**, prevalecerá a decisão da Administração da **FERJEE**, podendo esta optar pela manutenção da versão anterior.

Em qualquer das hipóteses, as partes reconhecem que podem existir bugs inerentes ao jogo, alheios à responsabilidade da **FERJEE**. A Administração aplicará os procedimentos de interrupção e restauração previstos neste regulamento para mitigar eventuais impactos. A decisão será comunicada nos canais oficiais e terá aplicação obrigatória para todas as equipes.

6.2. Servidor da partida

As partidas são disputadas no servidor fornecido pela **FERJEE**. 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 antes da 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 presenciais serão realizadas em servidor localizado no evento.

6.2.1. Configurações dos servidores das partidas

As seguintes configurações de jogo serão utilizadas durante todos os jogos do **RUSH.**

- Startmoney: $800
- Round Time: 1 minute 55 seconds
- Freeze Time: 20 seconds
- Bomb Timer: 40 seconds
- Timeouts: 3 timeouts of 30 seconds each
- Overtime: Max Rounds 6, $12,500 start money
- Round restart delay: 5 seconds
- Break during half time: 3 minutes
- Break during half time in overtime: Disabled
- sv_vote_failure_timer: 10

6.2.2. Interrupções, desconexões e restauração da partida

a) Ferramenta de restauração. A Administração utilizará o recurso de restauração do CS2, conhecido como match medic, para retornar a partida ao último estado válido disponível. Quando não houver estado completo, será restaurado ao placar do último round concluído.

b) Queda geral do servidor. Em caso de crash do servidor ou desconexão simultânea de todos os jogadores, o round em curso é anulado e será repetido, mantendo-se o placar anterior. O servidor poderá ser reiniciado, se necessário.

c) Desconexão individual.

c.1) Se o problema for reportado imediatamente e ocorrer muito cedo no round, antes de qualquer ação significativa ou ganho informacional, o admin poderá reiniciar o round após o retorno do jogador.

c.2) Se o round já estiver em andamento com troca de tiros, informação estratégica revelada ou avanço relevante de jogo, a rodada segue com os quatro jogadores. O atleta desconectado pode retornar assim que possível. Não haverá repetição do round por esse motivo.

d) Múltiplas desconexões ou problemas relevantes no meio do round. Se múltiplos jogadores caírem ou ocorrer falha que torne o resultado incerto ou excessivamente

impactado, a Administração poderá rejogar o round. Exemplos incluem situação de bomba plantada com lag generalizado ou perda de controle do servidor.

e) Problema detectado após o término do round. Se um problema técnico for identificado após a conclusão do round, o resultado é mantido, salvo quando a Administração avaliar que houve afetação severa da justiça competitiva. Nesse caso, poderá haver ajuste ou repetição conforme a evidência disponível.

f) Erro do próprio time. Não haverá reinício de round por erro da própria equipe, incluindo, de forma exemplificativa, misbuy, alt-tab, periférico desconectado por descuido ou configuração inadequada.

g) Decisão administrativa. Em casos não previstos, a Administração decidirá de forma célere e independente, sempre priorizando a integridade competitiva. Não é necessária concordância da equipe adversária para a aplicação de restauração, repetição ou concessão.

h) Pausas e comunicação. Problemas técnicos devem ser sinalizados de imediato por pausa técnica nos termos deste regulament. Caso o problema seja identificado durante o round, o time deverá continuar jogando até o final para a posterior tomada de decisão da administração. Durante a pausa técnica, permanece vedada conversa estratégica. O descumprimento pode gerar sanção.

i) Restart de mapa. O reinício completo de um mapa somente será considerado em casos extremos, quando parcela significativa da partida for impactada e não houver restauração suficiente. Quando possível, ouvir-se-ão os capitães, mas a decisão final é da Administração.

j) Situações não previstas. Qualquer situação não contemplada neste regulamento, bem como eventuais dúvidas de interpretação sobre as situações aqui previstas, será resolvida pela Administração do **RUSH**, cuja decisão será final e obrigatória para as equipes.

6.3. Overtime

Para o início do overtime, as Equipes irão iniciar do lado em que jogaram na parte anterior e durante o intervalo as Equipes inverterão de lado. As Equipes vão continuar a jogar o overtime até que tenha um vencedor, cada overtime possui 6 Rounds.

6.4. Bate-papo durante o 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, sob pena de punição.

6.5. Uso do pause

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

6.5.1. Pause administrativo

Os Administradores do Torneio podem **pausar a partida a qualquer momento** diretamente no servidor sempre que observarem um problema ou necessidade operacional. A pausa administrativa pode ser utilizada para resolver disputas, corrigir falhas de servidor/rede/equipamento, conter interferência do público, atender questões de segurança ou de transmissão, entre outros.

Durante a pausa administrativa, **os jogadores devem permanecer prontos** em suas posições e **seguir todas as instruções** dos Administradores, sendo **vedada a comunicação tática** entre jogadores e coach, salvo autorização expressa do juiz.

Conforme o caso, os Administradores poderão determinar a **continuidade da partida**, a **restauração do estado do jogo (match medic)**, o **reinício de round/mapa** ou outras medidas cabíveis previstas neste regulamento. Pausas administrativas **não** descontam do limite de pausas táticas das equipes.

6.5.1. Pause tático

Será utilizado através do comando **.tac** no chat da partida, caso seja utilizado durante o freeze time a partida será pausada no round atual, caso contrário apenas no próximo round.

É permitido por equipe o uso de até no máximo 3 pauses táticos de 30 segundos por mapa jogado, após isso o comando de !tac não será mais permitido na mesma partida.

6.5.2. Pause técnico

Será utilizado através do comando **.tech** no chat da partida, caso seja utilizado durante o freeze time a partida será pausada no round atual, caso contrário apenas no próximo round.

É permitido o uso de apenas 1 pause técnico de até 10 minutos por mapa para cada equipe, se necessário, a **FERJEE** pode definir um tempo maior para a solução de possíveis problemas.

Durante este período a comunicação da equipe é restrita apenas ao motivo do Pause Técnico.

6.6. Comunicação

6.6.1. Comunicação dos jogadores

Será disponibilizado um TeamSpeak Local para a comunicação interna do time durante a partida do torneio. É obrigada a utilização dele pelas participantes.

6.2.2. Comunicação com o coach

É permitido a presença do coach no palco durante as partidas oficiais do torneio, a comunicação do coach com a equipe será através do sistema de comunicação por voz disponibilizado e somente será permitido a sua comunicação durante o aquecimento, pausas táticas e intervalos.

O Coach não deve se comunicar com os jogadores por qualquer meio a qualquer momento fora do período permitido, mantendo sempre o microfone levantado, abaixando-os apenas durante os momentos em que a comunicação com os jogadores da equipe é permitida.

Qualquer Coach que violar as restrições de comunicação descritas nesta seção, receberá uma advertência dos Juízes de Palco presente durante a partida, essa advertência é permanente em todo o torneio, em caso de reincidência ou a primeira infração for grave o suficiente, o coach será expulso da área de jogo e perderá o direito de coach até o final da partida, porém, se a **FERJEE** definir, o coach perderá o direito até o final do torneio.

6.7. Apelido no jogo

Os jogadores só podem usar seus próprios apelidos oficiais - sem quaisquer acréscimos - durante as partidas do **RUSH**.

6.8 Game Tag no jogo

Os jogadores não têm permissão para usar game tag do jogo que viole o código de conduta e/ou o Regulamento Geral. Não é permitido o nome de marcas ou patrocínios na game tag, apenas será permitido neste caso via avaliação prévia da **FERJEE**.

6.9. Procedimentos de partida

6.8.1. Início da partida

O início de partida apenas é autorizado pelo Juiz presente com as equipes, caso a partida seja iniciada sem autorização prévia da **FERJEE**, a partida será reiniciada.

6.8.2. Intervalos entre partidas

As Equipes terão pelo menos 10 minutos de intervalo entre os mapas na melhor de três, enquanto que, na melhor de cinco, o intervalo do quarto para o quinto mapa será de 30 minutos. Os horários exatos serão comunicados pelos Administradores e poderão sofrer alterações no decorrer do torneio, conforme andamento das partidas anteriores. Se a partida começar antes da autorização dos Administradores, ela será reiniciada imediatamente.

6.8.3. 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.O).

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.

Se o jogador original for incapaz de retornar e nenhum substituto puder ser trazido, incluindo o coach, a Equipe tem a opção de desistir da partida ou continuar com quatro jogadores.

6.10. Uso de bugs, gliches e exploits

É proibido o uso **intencional** de qualquer bug, glitch ou exploit que conceda vantagem indevida. Inclui, de forma exemplificativa:

a) **Clipping** para ver ou atravessar paredes, pisos, tetos ou áreas não pretendidas pelo design do mapa.
b) **Pixel walking** (ficar em bordas invisíveis ou superfícies não caminháveis).
c) **Boosts/stacks** que permitam olhar **por cima, por baixo ou através** de áreas sólidas não pretendidas pelo mapa ou pelo skybox.
d) **Scripts ou macros de movimento** que extrapolem as técnicas normais do jogo e gerem vantagem indevida.
e) **Plant da C4** em local onde **não possa ser desarmada** ou de forma a suprimir indevidamente os sons de plant/desarme (“silent plant”).

6.10.1 Manobras permitidas

São consideradas parte do jogo e **permitidas** quando executadas sem glitch:

a) **Boost em companheiros** de equipe, desde que não resulte em clipping ou visão por áreas sólidas não pretendidas.
b) **Surf** em elementos do mapa quando o próprio jogo permitir.
c) **Wallbangs** e **desarme através de fumaça** ou **paredes finas** se o motor do jogo permitir.
d) **Desarme através de paredes/itens** quando possível pelo jogo e sem uso de exploit.
Obs.: as permissões acima **não** autorizam exploits listados no item 15.2.1.

6.10.2. Bugs recém-descobertos

Se surgir bug crítico durante o evento, a Administração publicará o **ruling** com a conduta a adotar. Em caso de dúvida sobre qualquer spot, salto ou manobra, a equipe deve **consultar a FERJEE antes** de utilizar. O uso de artifício não listado, mas **contrário ao fair play ou ao design do mapa**, poderá ser punido.

6.10.3. Avaliação e sanções

A Administração decidirá, com base em demos e evidências, se houve exploit e o seu impacto competitivo, podendo aplicar advertência, perda de round, inversão de placar, forfeit de mapa/série ou desclassificação, conforme o caso. **Não é necessária** concordância do adversário.

6.10.4. Observação

Esta seção trata de bugs/exploits. Regras sobre **scripts/binds** permitidos encontram-se no item 5.5.2. Em conflito, prevalece a solução que melhor preserve a integridade competitiva.

APÊNDICE 1 — CÓDIGO DE CONDUTA

1. Introdução e Propósito

A participação em um campeonato organizado pela **Federação do Estado do Rio de Janeiro de Esportes Eletrônicos (FERJEE)** exige profissionalismo, respeito e responsabilidade. Este Código de Conduta estabelece os princípios de comportamento esperados de jogadores, treinadores e demais integrantes das equipes, garantindo o bom andamento das partidas e a integridade da competição.

O presente Código visa promover o mais alto padrão de conduta na administração, treinamento e competição dos Esports e, de forma efetiva, coibir qualquer participante de se portar de maneira inapropriada no **RUSH**, durante uma partida ou fora dela.

O não cumprimento destas diretrizes poderá resultar em advertências, penalidades competitivas ou até mesmo desclassificação, sempre conforme avaliação da Administração do torneio.

Todos os(as) participantes estão automaticamente obrigados(as) a cumprir este Código desde o recebimento, o que implica o aceite integral de seu conteúdo. A participação em partidas e atividades oficiais também implica a responsabilidade de se familiarizar com as regras, transgressões e punições cabíveis.

Este documento entra em vigor a partir de seu recebimento e substitui qualquer publicação anterior. Deve ser observado durante todo o período do evento, ainda que a equipe já tenha sido eliminada.

A **FERJEE** mantém a autoridade final em todas as questões relacionadas à conduta no campeonato. Em situações excepcionais, a Administração poderá adotar medidas não previstas expressamente neste documento, desde que em defesa dos valores de **fair play, integridade esportiva e espírito competitivo**.

---

2. Escopo e Vigência

2.1. Todos os(as) participantes do RUSH estão automaticamente obrigados(as) a cumprir este Código.
2.2. O Código entra em vigor a partir de seu recebimento e substitui qualquer documento anteriormente publicado.
2.3. Todos os(as) participantes devem cumpri-lo durante todo o período do evento, ainda que sua equipe já tenha sido desclassificada.

---

3. Responsabilidade da Organização (das equipes)

Cada equipe deve designar, via formulário de participação, um **manager** como ponto de contato principal com a Administração do torneio.

O manager é responsável por:

- repassar comunicações oficiais aos jogadores e staff;
- supervisionar a conduta e o bem-estar dos membros da equipe;
- responder formalmente por ocorrências envolvendo a equipe;
- participar de qualquer discussão que envolva a equipe.

Mudanças no cargo de manager devem ser comunicadas por escrito tão logo seja possível.

A organização representada pelo(a) jogador(a) é responsável por informar e educar todos os seus participantes acerca deste Código, respondendo solidariamente por eventuais violações.

---

4. Princípios

Os participantes devem observar os valores de compaixão, integridade, respeito e coragem, que orientarão a interpretação deste Código em situações não previstas.

---

5. Condutas Gerais Esperadas

5.1. Cumprir o regulamento, as instruções da Administração e as sanções aplicadas.

5.2. Atuar de forma profissional em todos os compromissos do evento (entrevistas, zona mista, sessões de fotos e obrigações promocionais).

5.3. Participar de todas as partidas designadas e competir ao máximo de suas capacidades.

---

6. Substâncias Proibidas

6.1. É estritamente proibido o consumo, porte, distribuição ou influência de bebidas alcoólicas, drogas ilícitas, substâncias psicoativas ou qualquer produto que possa comprometer a integridade física e mental dos participantes durante o torneio.

6.2. Também é vedado o uso de substâncias proibidas por entidades reguladoras de esportes eletrônicos e pelas leis vigentes no Brasil, ainda que não mencionadas explicitamente neste regulamento.

6.3. O descumprimento desta regra será tratado como infração grave, podendo resultar em penalidades severas, incluindo a imediata remoção do participante da competição, perda de premiação e eventual banimento de futuros eventos organizados pela **FERJEE**.

---

7. Cumprimento de Regulamentos e Legislações

7.1. Todos os participantes devem cumprir o regulamento do **RUSH by KaBuM!**, bem como este Código de Conduta e as políticas do local do evento.

7.2. Regras específicas incluem:

- **Patrocínios**: apenas exibidos se permitidos legalmente no território;
- **Idade**: restrições de faixa etária devem ser respeitadas;
- **Segurança**: obedecer integralmente às normas de saúde, segurança e evacuação.

7.3. As equipes devem implementar medidas contra assédio e abuso, incluindo o uso das ferramentas de denúncia da **FERJEE** e protocolos internos de safe sport.

---

8. Pontualidade e Compromissos

8.1. É obrigatório comparecer, no horário indicado, a briefings, partidas, vetos, entrevistas, zona mista e demais obrigações oficiais.

8.2. O **RUSH** adota cronograma dinâmico (rolling schedule); os horários publicados são previstos e podem ser reordenados/adiantados.

8.3. Atrasos podem resultar em advertência, perda de direitos procedimentais (ex.: ordem de veto/escolha de lado), randomização de ações pendentes de veto, forfeit de mapa/série ou W.O.

8.4. Para os confrontos de abertura do campeonato, as equipes devem estar presentes com antecedência mínima de 1 hora em relação ao horário previsto da partida, respeitando o tempo destinado a:

- check-in e conferência documental (quando aplicável);
- setup e configuração dos periféricos (até 15 minutos);
- aquecimento (até 25 minutos).

8.5. Para partidas subsequentes, as equipes devem estar no local até o início do 2º mapa da série imediatamente anterior.

8.6. O intervalo entre séries será de 40 minutos, incluindo retirada de equipamentos, setup e aquecimento da próxima equipe.

---

9. Respeito, Assédio e Discurso de Ódio

(segue com o texto do regulamento v3, já completo).

---

10. Áreas do Torneio e Conduta

10.1. É proibido levar ou consumir comida nas áreas do torneio, salvo autorização da **FERJEE**.

10.2. Bebidas apenas em recipientes fornecidos pela organização, mantidos abaixo da mesa.

10.3. É proibido fumar ou utilizar vaporizadores nas áreas do torneio.

10.4. É proibido conectar ou usar celulares, tablets, câmeras ou quaisquer dispositivos eletrônicos não autorizados nos PCs do torneio.

10.5. Bolsas e pertences pessoais devem permanecer fora de vista. Materiais táticos impressos são permitidos em quantidade razoável.

10.6. Os PCs do torneio terão acesso à internet desativado.

10.7. Materiais táticos que precisem ser impressos devem ser enviados com antecedência mínima de 1 hora do horário previsto do jogo (considerando o rolling schedule).

---

11. Setup e Checklist Técnico

11.1. Cada jogador terá até 35 minutos para setup antes da partida (periféricos, configs e aquecimento).

11.2. Após o setup, o juiz da partida deverá realizar o checklist técnico em conjunto com cada jogador, confirmando que todos os equipamentos e configurações estão em condições de jogo.

11.3. Problemas que poderiam ter sido detectados no checklist não justificam pausas técnicas, podendo gerar penalidade.

11.4. O árbitro principal poderá conceder tempo extra em situações excepcionais, quando necessário para assegurar o início ou continuidade justa da partida.

---

12. Procedimento entre Juiz e Jogador

12.1. Pausa técnica (.tech) pode ser solicitada por qualquer jogador ou pelo treinador.

12.2. O juiz de cabine fará a primeira análise do problema e, se necessário, acionará o juiz principal.

12.3. O juiz principal possui autoridade final sobre interrupções, restaurações ou outras medidas.

12.4. Durante pausas técnicas, é proibida conversa estratégica.

12.5. Todas as pausas ficam registradas pela administração.

Histórico de versões

Versão 1.0 – Criada em 15/08/2025

Versão 2.0 – Atualizada em 18/08/2025
Mudanças:

- Alterada a distribuição do Prize Pool para equalizar os prêmios da quinta até a oitava posição.
- Formalização da line participante do evento mais clara.
- Alterada a regra de substituições: "A equipe poderá fazer alterações na sua line inicial, desde que mantido o core de 3 jogadores do momento da inscrição". Alterações só permitidas até 22/09/2025.

Versão 3.0 – Atualizada em 11/09/2025

Mudanças:

Prefácio: inclusão de contato oficial da **FERJEE** (e-mail, telefone) e endereço institucional.

1. Definição:

- Criado 1.1 (Termo de concordância).
- Criado 1.2 (Alterações das regras).
- Criado 1.3 (Fuso horário).
- Criado 1.4 (Check-in presencial obrigatório).
- 1.5 Pontualidade expandida em subitens (Chegada ao local, Tolerância e sanções, Comunicação e Reincidência).
- Criado 1.6 (Confidencialidade).
- Criado 1.7 (Administração do torneio).
- Criado 1.8 (Contato com o Administrador).
- Criado 1.9 (Direito de uso de imagem e voz).

2. Elegibilidade: agora exige autorização dos pais para jogadores menores de 18 anos.

3. Estrutura do campeonato:

- Local atualizado para Clube de Aeronáutica (Rio de Janeiro).
- FERJEE passa a fornecer também abafadores.
- Criada seção 3.4 (Reembolsos, cancelamentos, viagens e força maior).
- Criada seção 3.5 (Número de participantes limitado a 16).

- Criada seção 3.7 (Seeding), com definição do ranking invitational em 19/09 e uso do modelo "snake draft" para distribuição dos grupos (A = 1,8,9,16; B = 2,7,10,15; C = 3,6,11,14; D = 4,5,12,13).

- Criada seção 3.8 (Map pool oficial).

- 3.9 reformulado com vetos/tempo de 150s; criação dos itens 3.9.1 (procedimento MD3) e 3.9.2 (procedimento MD5).

- Criado 3.10 (Escolha dos lados).

- 3.11 detalha os dias do campeonato, horários fixos (9h nos dias 1–3 e 10h no dia 4) e rolling schedule.

- Criada seção 3.12 (Cronograma oficial dos 4 dias).

4. Formação das participantes: line deve ter 5 jogadores + coach + manager; substituições até 22/09, salvo emergências médicas documentadas.

5. Geral:

- 5.1 (Conta Steam sem VAC ban).

- 5.2 (Juiz de cabine como primeiro contato da equipe).

- 5.3 dividido em 5.3.1 (entrevistas para **FERJEE**, obrigatórias para vencedores) e 5.3.2 (entrevistas para imprensa, obrigatórias para vencedor + derrotado).

- Criado 5.4 (Comunicação in game, demo e replays).

- 5.5 atualizado: agora com SSD coletivo, login individual por senha.

- Criado 5.6 (Transmissão das partidas, obrigatória).

6. Regras do jogo:

- 6.1 atualizado com política para atualização de versão durante o campeonato.
- 6.2.2 totalmente reformulado: uso de match medic, regras para desconexões individuais/coletivas, erro do próprio time, reinício de mapa e decisão administrativa final.
- 6.5 detalhado: .tac (pause tático), .tech (pause técnico), e criado 6.5.1 (pause administrativo).
- 6.6 atualizado sobre comunicação de jogadores e coach.
- 6.8 atualizado com intervalo mínimo entre mapas e regras de início autorizado pelo juiz.
- 6.10 expandido: exemplos de exploits proibidos, manobras permitidas, bugs recém-descobertos, avaliação/sanções.

Apêndice 1 — Código de Conduta: expandido com novas regras sobre substâncias proibidas, organização das equipes, pontualidade, respeito, assédio, discurso de ódio, não-difamação, integridade competitiva, danos a equipamentos, relato de infrações, punições (espécies e dosimetria) e situações passíveis de sanção.

Versão 4.0 – Atualizada em 22/09/2025

Mudanças:

- Criada regra de **cruzamento dos grupos nos playoffs** (A x D e B x C), com o 1º colocado de cada grupo enfrentando o 2º colocado do grupo oposto.
- Criada seção 4.3 (**Substitutos emergenciais**), permitindo que coach e/ou manager previamente registrados possam atuar como jogadores em casos excepcionais durante a etapa presencial, mediante aprovação da Administração do RUSH.