



LIVRO DE REGRAS



APRESENTADO POR



APOIO:
RAZER



SAMSUNG
Odyssey

REALIZAÇÃO:
GAMERSCLUB



Rulebook Gamers Club Masters Feminina V

Este documento descreve as regras que devem ser seguidas na **Gamers Club Masters Feminina V**, no qual todas as jogadoras e equipes participantes concordaram respeitar ao participar do torneio. O não cumprimento dessas regras acarretará penalização conforme descrito.

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

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

Definições	4
Abrangência	4
Termo de concordância	4
As alterações das regras	4
Administração do Torneio	4
Confidencialidade	4
Equipe e Jogadoras	4
Participação de funcionários no evento.	4
Direito de imagem	5
Local do evento	5
Comparecimento da equipe no local do evento.	5
Local do evento	5
Acesso ao local do evento	5
Geral	5
Juiz	5
Comunicação dos jogadoras e administração do torneio	5
TeamSpeak	5
Entrevista pós jogo	5
Código de Conduta	6
Conta do Jogo	6
Número de jogadoras por time	6
Calendário e duração dos eventos	6
Demos e Replays	6
Cheating e Fraude	7
Falha no sistema e Servidores	7
Queda do servidor	7
Backups durante a partida por motivos externos	7
Rematches	8
Atualização de versão do Counter Strike	8

Rulebook Gamers Club Masters Feminina V

Premiação	8
Espectadores	8
Uso de skin personalizada	9
Formato da competição	9
Gamers Club Masters Feminina V	9
Seed	9
Vetos	9
Lineup e substituição de jogadoras	9
Lineup	9
Horário das partidas e preparação	10
Horário das partidas	10
Limite de tempo	10
Autorização do juiz	10
Coach no servidor da partida	10
Uso do coach durante a partida	10
Transmissão das Partidas	10
Atraso na transmissão	11
Transmissões não autorizadas	11
Regras específicas de Counter Strike : Global Offensive	11
Mapas	11
Partidas melhor de um	11
Partidas melhor de três	11
Uso do pause	11
Uso de Bugs e Glitches	12

1. Definições

1.1. Abrangência

As regras mencionadas neste livro de regras serão aplicadas exclusivamente na Gamers Club Masters Feminina V.

1.2. Termo de concordância

As jogadoras participantes do torneio devem estar de acordo com as regras descritas neste documento. Qualquer objeção contra qualquer parâmetro deste documento será desconsiderada.

1.3. As alterações das regras

A administração da Gamers Club se reserva ao direito de alterar ou remover as regras, sem aviso prévio em casos de emergência ou situações que possam atrapalhar o bom andamento do torneio. As novas regras serão publicadas neste livro com suas datas de atualização. Será informada a atualização na página do torneio no site da Gamers Club e também diretamente aos managers das equipes participantes.

1.4. Administração do Torneio

Os Administradores do Torneio serão os responsáveis 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 torneio para todos os participantes.

1.5. Confidencialidade

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

1.6. Equipe e Jogadoras

Para participar deste torneio o time precisa ter no mínimo 5 jogadoras.

1.7. Participação de funcionários no evento

As jogadoras não podem ser funcionárias das empresas envolvidas direta ou indiretamente no torneio.

1.8. Direito de imagem

Ao participar da Gamers Club Masters Feminina V as jogadoras participantes concordam em ceder o direito de imagem para a Gamers Club e seus parceiros.

2. Local do evento

2.1. Comparecimento da equipe no local do evento.

Os times têm como obrigação estar completo no local do evento com no mínimo 1h30 de antecedência do horário da sua partida, para receber instruções, aquecer e tirar possíveis dúvidas.

2.2. Local do evento

Escritório Gamers Club

Rua Maria Soares Leitão, 112

Parque Campolim - Sorocaba - SP, 18047-690

2.3. Acesso ao local do evento

Apenas os membros das equipes credenciados previamente e a equipe de Staff da Gamers Club estarão permitidos no local do evento.

3. Geral

3.1. Juiz

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

3.2. Comunicação dos jogadoras e administração do torneio

A comunicação deve ser feita através do discord ou teamspeak disponibilizado pela organização do torneio, não será aceito comunicação dos times por outros canais, senão os disponibilizados pela organização do torneio.

3.2.1. TeamSpeak

Será disponibilizado um TeamSpeak para a comunicação interna do time durante a partida do torneio, é obrigatório o uso pelas equipes participantes.

3.2.2. Entrevista pós jogo.

Após cada partida, é obrigatória a participação de um jogador da equipe vencedora para uma breve entrevista pós jogo, o tempo médio da entrevista será de 10 minutos. O jogador que dará a entrevista pode ser selecionado pelo próprio time e será encaminhado pelo por um membro da staff até a o estúdio de transmissão.

3.3. Código de Conduta

Todos os participantes dos eventos da Gamers Club concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros. Ofensa a qualquer participante ou à Gamers Club

Rulebook Gamers Club Masters Feminina V

será avaliada pelo juiz presente no local e pode acarretar em uma advertência ou punição a equipe infratora. Em caso de reincidência, a equipe será desclassificada da competição.

Caso haja ofensa por parte de dois times, independente da ordem de início, o juiz decidirá se os times serão desclassificados. A partida deverá acontecer até o final e o juiz decidirá a punição após o término da mesma.

Jogadoras com nickname ofensivo também serão punidas pelo código de conduta.

3.4. Conta do Jogo

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

Não é permitido que terceiros acessem a conta de outro jogador a fim de participar de uma partida oficial. Caso seja comprovado o ato, o jogador envolvido e a equipe que o utilizou, serão todos banidos por 30 dias e desclassificados de seus torneios atuais.

Não é levado como prova materiais providos por terceiros. Todas as provas devem ter sua origem na investigação da organização com as ferramentas que nossa plataforma nos possibilita. As provas são restritas à organização para dificultar a tentativa de burlar nosso método de avaliação.

Não é permitido contas com banimento VAC.

3.5. Escolha de salas

Em caso de discordância por escolha de salas, ou dos dois times querendo jogar na mesma sala, a decisão será feita através de flip coin.

3.6. Equipamentos

A Gamers Club fornece monitores e computadores. Os times participantes são responsáveis por trazer seus próprios equipamentos, como mouse, teclado, headset e mousepad.

3.7. Configuração dos setups

O evento dispõe de 20 computadores distribuídos em duas áreas no local do evento, todos equipados com monitores 240Hz da Samsung Odyssey G4 S25BG40.

- **Área de aquecimento (não de treino)**

CPU: AMD Ryzen 5600

RAM: 16GB DDR4

GPU: Nvidia RTX 3060 12GB

MONITOR: Samsung Odyssey G4 S25BG40, 25p, 240Hz

- **Área principal**

CPU: AMD Ryzen 5600

Rulebook Gamers Club Masters Feminina V

RAM: 16GB DDR4

GPU: Nvidia RTX 3060 12GB

MONITOR: Samsung Odyssey G4 S25BG40, 25p, 240Hz

Não será compartilhado os SSD's, as jogadoras terão SSD individuais exceto na área do aquecimento.

3.8. Número de jogadoras por time

A plataforma da Gamers Club permite até 10 usuários dentro do time, podendo ser de qualquer país ou nacionalidade, mas não necessariamente os 10 usuários vão jogar ao mesmo tempo na partida.

3.9. Calendário e duração dos eventos

A organização tem o direito de alterar o início e o fim de eventos conforme fatores internos ou externos.

3.10. Demos e Replays

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

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

Partidas não finalizadas não possuem Demos.

3.11. Cheating e Fraude

Todas as jogadoras devem utilizar o Gamers Club Anticheat para jogar na Gamers Club.

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

Todas as denúncias são analisadas por uma comissão avaliadora específica em um prazo máximo de 1 dia útil. Caso exista uma decisão unânime entre os membros da comissão, o jogador analisado será afastado pelo período de 9999 dias.

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

Ao jogar na Gamers Club, seja em lobby ou competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar as jogadoras e definir se são ou não cheaters.

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

Rulebook Gamers Club Masters Feminina V

Equipes com jogadoras suspensas por cheat ou fraude durante o torneio serão desclassificadas de todos os eventos da temporada.

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

3.12. Falha no sistema e Servidor

Caso haja alguma falha no sistema as equipes devem parar a partida usando o comando “!pause” e informar ao juiz presente para que seja decidido o que será feito.

Quando uma partida parar o administrador tentará restaurar a partida, caso não seja possível a partida será reiniciada independente do resultado atual.

3.12.1. Queda do servidor

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

3.12.2. Backups durante a partida por motivos externos

Será realizado o backup somente no round no qual não houve dano entre os adversários.

3.12.3. Rematches

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

3.13. Atualização de versão do Counter Strike

Caso haja alguma atualização do jogo durante uma partida poderá ser solicitado pause pelos administradores para que o servidor seja atualizado e a partida restaurada.

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

Se as equipes não atenderem a solicitação de pause dos administradores o jogo será reiniciado do 0x0.

Em caso de alguma atualização que mude algum aspecto significativo do jogo a organização irá procurar uma alternativa para continuar utilizando a versão antiga, com a qual o campeonato começou, caso não seja possível será utilizada a versão atualizada para o resto da competição.

3.14. Premiação

Todas as premiações serão enviadas para o capitão da equipe em até 60 dias após o término do torneio.

O contato é feito por e-mail para um dos representantes da equipe na Gamers Club, o endereço de e-mail utilizado é o mesmo do cadastro no perfil do site.

Seguindo as regras de tributação brasileiras, 30% do lucro líquido das premiações em dinheiro será descontado no momento do pagamento.

Os valores são:

- 1º lugar: R\$ 30.000,00
- 2º lugar: R\$ 14.000,00
- 3º lugar: R\$ 6.000,00
- 4º lugar: R\$ 5.000,00
- 5º lugar: R\$ 2.500,00
- 6º lugar: R\$ 2.500,00

3.15. Espectadores

Apenas as jogadoras e coaches das equipes participantes podem estar nas salas principais (utilizadas para as partidas oficiais do torneio).

O evento não será aberto ao público, convidados externos, amigos, familiares ou qualquer pessoa que não esteja entre os permitidos pela administração do torneio, não serão permitidos nas dependências da Gamers Club.

4. Formato da competição

4.1. Gamers Club Masters Feminina V

Os 6 times disputam uma chave de eliminação dupla (Winner e Lower) com todos os jogos da parte Winner em MD1 e na parte Lower e na grande final MD3.

Os times campeões das etapas femininas avançam direto para a segunda rodada da Winner.

4.2. Seed

O seed é definido pela ordem de classificação nas Ligas e Qualificatórios disputados pelas equipes no circuito feminino da Gamers Club que deu vaga ao campeonato.

SEED	
1	FURIA
2	B4 Esports
3	MIBR
4	w7m esports

5	Quem Sao Elas
6	Independence

4.3.Vetos

O time com melhor seed terá a vantagem de escolher quem começa vetando, porém este critério será utilizado nas seguintes partidas:

- Em todas as partidas da chave winner, incluindo a final winner.
- A primeira e segunda rodada da lower.

Nas partidas final lower e grande final, a vantagem é sempre de quem veio pela chave winner.

Caso o time com a vantagem não manifeste interesse em exercer sua escolha de quem começa vetando, o veto será por sorteio direto na plataforma da Gamers Club.

5. Lineup e substituição de jogadoras

5.1.Lineup

A base oficial considerada para as equipes participantes é a line up utilizada no último campeonato qualificatório para a vaga na Gamers Club Masters Feminina V.

Será enviado um formulário para a equipe preencher com sua line up utilizada no torneio.

6. Horário das partidas e preparação

6.1.Horário das partidas

Todas as partidas seguirão o [cronograma do torneio](#), e em casos onde houver necessidade, será adiantada a partida com aviso prévio as equipes participantes, todas as equipes devem estar presentes no escritório com 1h30 de antecedência para iniciar o aquecimento pré jogo, os jogos serão após o término da partida anterior e é responsabilidade das equipes acompanhar o andamento das partidas do campeonato.

Os times devem terminar os vetos, liberar o servidor e estar pronto para iniciar com 30 minutos de antecedência ao horário da partida como consta no cronograma do torneio, no caso de adiantamento da partida, os 30 minutos vão contar a partir de 5 minutos após o término da partida anterior ou a partir do momento que o juiz solicitar o início dos vetos.

6.2.Limite de tempo

Não será tolerado atraso para o início das partidas, apenas no caso de falha técnica do equipamento do jogador onde será dado um tempo máximo de 10 minutos após o horário de início da partida para solucionar.

No caso de atraso devido a problemas na equipe de transmissão ou plataforma da Gamers Club, a partida deverá aguardar até a solução do problema.

Caso o atraso não seja por um dos motivos citados, a Gamers Club pode aplicar uma medida administrativa ou w.o.

6.3. Autorização do juiz

As equipes devem sempre aguardar a autorização do Juiz para iniciar a partida, no caso de início sem autorização, a partida será reiniciada, independente do resultado atual da partida.

6.4. Multa por atraso

As equipes devem comparecer ao local do evento no período solicitado pela organização, em casos de atrasos será aplicado a multa no valor final da premiação da equipe, os valores da multa variam de acordo com as penalidades previstas abaixo:

- Primeiro atraso, será aplicada a multa de 2,5% ao valor final da premiação da equipe
- Segundo atraso, será aplicada a multa de 5% ao valor final da premiação da equipe
- Terceiro atraso, será aplicada a multa de 10% ao valor final da premiação da equipe

7. Coach no servidor da partida

É permitido que cada equipe tenha um coach acompanhando as partidas nos servidores.

7.1. Uso do coach durante a partida

Será permitido a comunicação com o coach apenas nos seguintes casos:

- Antes do início do primeiro round pistol (warmup knife e warmup first pistol);
- Pause tático (independente de qual equipe solicitar);
- No intervalo entre mapas.

Não será permitido a comunicação com o coach nos seguintes casos:

- Pause técnico (independente de qual equipe solicitar);
- Pause técnico solicitado pela equipe de transmissão;
- Durante os rounds (exceto nos pauses táticos onde será permitido a comunicação).

8. Transmissão das Partidas

Os times não podem recusar a transmissão de suas partidas pela Gamers Club e seus parceiros autorizados, a transmissão poderá ser rejeitada apenas pela organização do torneio.

8.1. Atraso na transmissão

Todas as equipes precisam respeitar o **item 6** deste livro de regras para evitar atrasos nas transmissões. A administração poderá penalizar equipes que não cumprirem os horários.

8.2. Transmissões não autorizadas

É proibido fazer transmissões não autorizadas das partidas nas quais já existe uma transmissão oficial da Gamers Club, seja da GOTV do servidor ou da visão do jogador (POV), apenas será permitido a pessoas autorizadas pela diretoria do evento.

9. Regras específicas de Counter Strike : Global Offensive

9.1. Mapas

- de_inferno
- de_nuke
- de_mirage
- de_vertigo
- de_overpass
- de_dust2
- de_ancient

9.2. Partidas melhor-de-um

Os times devem vetar os mapas pela Plataforma Gamers Club de maneira alternada até que reste um mapa a ser jogado.

A decisão do lado será através do round faca.

9.3. Partidas melhor-de-três

- Time A veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- Time A escolhe um mapa (a equipe que não escolheu o mapa, pode decidir o lado que deseja começar);
- Time B escolhe um mapa (a equipe que não escolheu o mapa, pode decidir o lado que deseja começar);
- Time A veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- Em caso de empate será utilizado o mapa restante para a terceira partida (o lado será decidido em uma disputa de round faca).

9.4. Uso do pause

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

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 no próximo round.

É permitido por equipe o uso de até no máximo **4 pauses táticos** de **30 segundos** por mapa jogado, após isso o comando de !pause não será mais permitido na mesma partida.

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

É permitido o uso de apenas 1 pause técnico de até 10 minutos por mapa para cada equipe, ou em casos extremos onde impeça a equipe de prosseguir com a partida devido a falhas de equipamentos, pode ser dado um tempo a mais para a resolução do problema, o caso será avaliado pelo juiz presente e pela organização do campeonato.

9.5. Uso de Bugs e Glitches

O uso intencional de bugs, glitches ou erros do jogo serão avaliados pela Diretoria de Torneios e a equipe poderá ser penalizada com a vitória no mapa ou dado o backup da partida para o round onde houve o uso, neste caso a equipe que utilizou do bug tenha vencido o round.