

Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

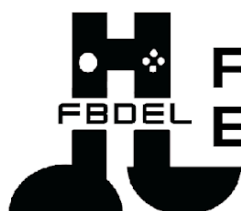
LIVRO DE REGRAS OFICIAL

Este livro de regras oficial descreve todas as regras e regulamentos que devem ser cumpridos pelas equipes e seus respectivos jogadores ao participar do Campeonato. O não cumprimento destas regras e regulamentos pode resultar em desqualificação e/ou em outras penalidades, conforme determinado neste documento ou, na falta de regulamentação, conforme determinação discricionária da Federação Brasileira de Esportes Eletrônicos (FBDEL).

Deve ser lembrado que a administração e/ou Federação do torneio tem autoridade para cancelar, suspender ou modificar estas regras, além de tomar decisões finais, mesmo em itens que não são especificamente delineados nas regras e regulamentos, para preservar o fair play e o espírito esportivo a seu exclusivo critério.

A Federação espera que todos tenham uma competição divertida e faremos o nosso melhor para torná-la uma competição justa e emocionante para todos os envolvidos.

FBDEL - LIVRO DE REGRAS OFICIAL - ver 1.3 – 19/05/2026



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

1. INTRODUÇÃO E VISÃO GERAL

A Federação Brasileira de Esportes Eletrônicos junto com a **IGXP**, irá proporcionar a **Liga IGXP Brasil 2026, cancelada pela FBDEL**, onde se aplica todo o regulamento contido abaixo. Trata-se de uma competição do jogo **Counter Strike 2 (CS2)**. Todas as leis e regulamentos federais e nacionais se aplicam ao ambiente onde será produzida a competição.

Cada participante deve confirmar que leu, compreendeu e aceitou todas as regras e condições estabelecidas neste documento. Ao participar, todos os competidores concordaram com as regras estabelecidas neste documento.

1.1. DEFINIÇÕES

1.1.1. VALIDADE

Este é o único regulamento que se aplica ao torneio, os respectivos participantes em todas as partidas e etapas. Ao participar no torneio, os participantes declaram e garantem que compreendem e aceitam todas as regras contidas neste documento.

1.1.2. PARTICIPANTES

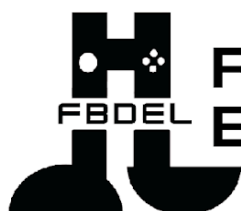
Um participante é um jogador(x) que faz parte do torneio. Qualquer membro registrado é considerado elegível para responder por todas as penalidades ou infrações das regras descritas.

1.1.3. FUSO HORÁRIO

Todas as partidas ocorrerão no horário de Brasília, tendo como referência o fuso horário UTC-03. É responsabilidade de todos os participantes verificar e consultar a programação de seus jogos.

1.1.4. USO DE DADOS

Cada participante permite a utilização de dados pessoais e de jogo pela comissão organizadora do torneio, de acordo com as leis de proteção do uso de dados privados.



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

1.1.5. DIREITOS DE BROADCAST

Broadcast se refere a uma transmissão ao vivo ou gravada feita durante o torneio em qualquer plataforma e durante qualquer estágio.

A organização do torneio tem o direito de permitir a transmissão oficial para qualquer pessoa ou parceiros. Um participante não pode negar a participação em um jogo transmitido pelos organizadores do torneio e seus parceiros de negócios.

1.1.6. TRANSMISSÃO OFICIAL

Todas as partidas serão transmitidas no canal oficial da IGXP. Os participantes concordam em cooperar plenamente com os Oficiais do Torneio para que estes jogos sejam transmitidos.

<https://www.youtube.com/@tvigxp>

2. REGISTRO E ELEGIBILIDADE

2.1. REGISTRO

As inscrições são gratuitas. Para se inscreverem, todos os participantes devem:

- Se inscrever pelo formulário: <https://forms.gle/F5MQi6yv8e7zc8UJ7>
- Fazer login no servidor do Discord: <https://discord.gg/bsGFjb9MkS>

OBSERVAÇÃO: A equipe que não cumprir com quaisquer das etapas não terá sua inscrição confirmada.



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

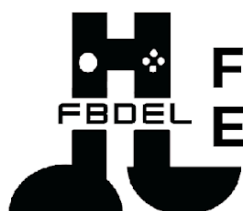
2.2. ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES

Todos os jogadores devem cumprir os seguintes requisitos:

- Para participar de qualquer jogo, o jogador deve ter no mínimo **16 anos** de idade completos até o fim da data de inscrição;
- Ser residente no Distrito Federal e entorno ou se disponibilizar a custear a viagem em caso de classificação;
- Ter uma conta (**Steam**) válida (no seu nome);
- Se qualquer participante tiver registrado duas ou mais contas em seu nome de **Counter Strike 2 (Steam)** esse jogador e todas as suas contas serão imediatamente desclassificadas.
- Um participante não poderá jogar para mais de uma equipe que faça parte do torneio ao mesmo tempo.
- Os jogadores que não cumprirem suas responsabilidades estão sujeitos a sanções e penalidades.
- Os menores de **18 anos** até o ato da inscrição deverão preencher requerimento de autorização dos responsáveis legais ou judiciais fornecidos pelos organizadores da competição.
- O jogador é responsável por seu comprometimento com o torneio, devendo comparecer na data e horário programados para a partida. A ausência será considerada como **W.O.**

2.3. ELEGIBILIDADE DA EQUIPE

Cada equipe deve inscrever no mínimo **5** e no máximo **8** integrantes que atendam aos critérios de elegibilidade descritos no item 2.2, sendo obrigatoriamente **5 titulares**, até **2 reservas** e **1 coach**.



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

Não serão permitidas alterações na escalação durante as etapas do campeonato. Caso uma equipe necessite realizar **uma (1) substituição**, a **Federação deverá ser contatada previamente** para análise e aprovação da mudança.

2.4. CAPITÃO DA EQUIPE

Cada equipe deverá nomear um dos jogadores como **Capitão**, que será o principal responsável pela comunicação entre a equipe e a organização do torneio.

Inicialmente, será considerado capitão (ou representante oficial da equipe) o integrante que realizou a inscrição do time, podendo essa função ser transferida conforme descrito abaixo.

O capitão será encarregado da **organização interna da equipe**, apresentação de **alinhamentos oficiais**, e servirá como o **ponto de contato direto** com a equipe de organização do campeonato.

A transferência voluntária da função de capitão deverá ser **reconhecida tanto pelo atual capitão quanto pelo novo indicado**, e **confirmada pela equipe de administradores** do torneio.

Em determinadas situações, as responsabilidades administrativas do capitão(ã) poderão ser atribuídas a um **gerente não jogador**, como um conselheiro acadêmico, treinador, líder de clube ou representante institucional.

A equipe de administração do torneio **reserva-se o direito de remover um capitão** e substituí-lo por outro membro da equipe, a seu exclusivo critério. Essa medida poderá ser tomada em casos de **negligência, má conduta ou qualquer outro comportamento inadequado** por parte do capitão.

2.5. COACH/TREINADOR

O uso de coach pela equipe é opcional. Caso optem por utilizá-lo, será necessário indicar um nome como coach no momento da inscrição. O coach não pode ser um dos jogadores titulares, mas está autorizado a acompanhar as partidas durante o campeonato. Em situações excepcionais, o coach poderá atuar como jogador reserva, desde que comunique e solicite autorização a um coordenador da Federação.



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

2.6. RESERVAS/SUBSTITUTOS

As equipes podem registrar até dois jogadores (reservas) para atuar como substituto na equipe. O jogador reserva pode ser proveniente de empréstimos de outras equipes desde que não seja de nenhuma equipe participante.

2.7. TITULARES E RESERVAS

Os 5 jogadores e o 1 treinador (coach) inscritos inicialmente são considerados os titulares. Caso seja necessário o uso do Reserva para um jogo oficial, a alteração deve ser comunicada antes e justificada com comprovação caso solicitado pela organização, e só poderá ser realizada antes das partidas ou entre a troca de mapas.

2.8. NOME DOS JOGADORES E EQUIPE

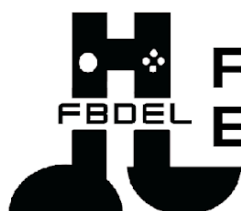
Nomes e logotipos da equipe não podem:

- Ser semelhante ou idêntico a qualquer marca ou marca registrada que você não possua pessoalmente;
- Estar protegido por direitos de terceiros que o usuário não tenha permissão para usá-lo;
- Nomes discriminatórios, incluindo, entre outros, qualquer idioma relacionado à etnia, nacionalidade, raça, gênero, religião e / ou orientação sexual;
- Os jogadores não poderão alterar seus nicks após o início do campeonato. Caso a alteração ocorra após a inscrição, ela deverá ser comunicada à organização com, no mínimo, um dia de antecedência em relação à primeira partida do campeonato desta modalidade. O descumprimento dessa regra poderá resultar na desclassificação do jogador.

Restrições adicionais podem ser aplicadas em etapas posteriores do torneio, que serão comunicadas a todas as equipes e jogadores que avançarem.

2.9. REGIÕES E TERRITÓRIOS

A lista de completa de regiões e territórios elegíveis para participação pode ser consultada no **Anexo C**.



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

2.10. SERVIDORES DE JOGO

Todas as partidas serão realizadas em servidor local (**LAN**), fornecido pela organização do evento **IGXP**. A conexão é de responsabilidade da própria organização e de seus provedores técnicos.

2.11. DOCUMENTAÇÃO

A **Federação** poderá, a qualquer momento, solicitar aos participantes a apresentação de **documentação válida** para comprovar sua elegibilidade à competição. A **necessidade e relevância** dessa documentação serão determinadas a critério exclusivo da Federação.

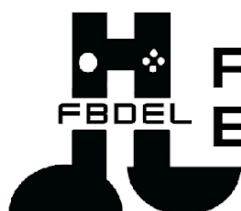
2.12. INFORMAÇÕES DE REGISTRO

No processo de inscrição, os participantes devem responder às perguntas solicitadas. Esses dados serão protegidos de acordo com as leis de proteção de dados pessoais.

3. ESTRUTURA DO TORNEIO

As seguintes etapas estarão presentes:

- Classificatória de Grupos (GSL);
- Quartas de Finais;
- Semifinais
- Final.



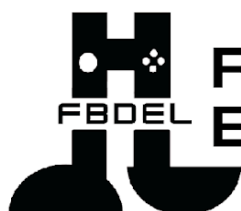
Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

3.1. CALENDÁRIO GERAL

Os horários divulgados são previsões estimadas e estão sujeitos a alterações a qualquer momento, a critério da Federação, sempre que necessário para garantir o bom andamento do torneio, desde que respeitada a razoabilidade.

Inscrições		
25/05/26	Início das inscrições	12:00
Classificatórias		
xx/xx/26 xx/xx/26 xx/xx/26 xx/xx/26	Fase de grupos, 4 times, 5 Jogos Md1 (Eliminação simples). Dia xx/xx Grupo A. Dia xx/xx Grupo B. Dia xx/xx Grupo C. Dia xx/xx Grupo D.	14:00
Quartas de Final		
xx/xx/26 xx/xx/26	Quartas de final – Md3 (Eliminação simples)	14:00
Semifinais		
xx/xx/26	Semifinais – Md3 (Eliminação simples)	14:00
Terceiro Lugar		
xx/xx/26	Confronto para decidir o 3º lugar - Md3	14:00
Final		
xx/xx/26	Confronto para decidir o 1º e 2º Lugar - Md3	xx:xx

*Mais detalhes sobre a estrutura do torneio no Anexo A.



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

3.2. PRESENCIAL

As disputas durante todas as etapas da Liga vão ser feitas de maneira presencial aos domingos no prédio da Gamifica - Asa Norte - DF

<https://maps.app.goo.gl/mUv9edTXxoFy9uuX6>.

Não será permitido a nenhuma equipe ter um participante jogando on-line.

4. FORMATO E REGRAS DE PARTIDA

Consulte o **Anexo A** para ver as regras, o formato e as configurações de jogabilidade deste torneio.

5. PREMIAÇÃO

Os prêmios a seguir serão atribuídos conforme indicado abaixo, com base na classificação final. Todos os prêmios listados abaixo serão distribuídos aos participantes elegíveis em até 120 dias úteis após o término do Campeonato. O pagamento será Real e sujeito a encargos e impostos da região (Brasil) onde os servidores do jogo estão localizados.

Premiação	
Colocação	Prêmio
1º lugar	• R\$ 13.000,00
2º lugar	• R\$ 9.150,00
3º lugar	• R\$ 3.925,00

6. VIOLAÇÃO DE REGRAS

Consultar **Anexo B** para mais detalhes.



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

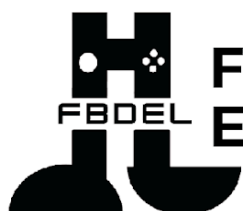
7. DIREITO E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Ao participar do torneio, o jogador concorda que qualquer material de apoio enviado em relação a você e sua equipe, foram criados legalmente e são trabalhos originais. O participante declara e garante que os materiais não infringem ou se apropriam indevidamente dos direitos de propriedade intelectual de terceiros, e você irá garantir e defender a administração do torneio e seus respectivos parceiros, acionistas, agentes, gerentes, diretores, oficiais, e suas respectivas afiliadas (coletivamente, as "Partes da Federação") 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.

O competidor concede às Partes da Federação o direito absoluto, mundial e irrevogável e a permissão irrestrita de usar o conteúdo de qualquer gravação (incluindo vídeo, voz e formatos escritos) feito ou feita durante sua participação no evento, para usar, reproduzir, distribuir, modificar e exibir palavras, escritos, semelhança, imagem, voz, nome e aparência, como tal, podem ser incorporados em quaisquer documentos, fotos, gravações de vídeo, fitas de áudio, imagens digitais e semelhantes, incluindo qualquer trabalho derivado dos mesmos, feitas em nome de uma parte da Federação em conexão com sua participação, incluindo seus materiais de argumento de venda

(doravante coletivamente denominados "Gravações"). Os jogadores concordam que as Partes da Federação têm o direito absoluto de criar tais Gravações em conexão com o presente e que possui propriedade total de tal material e pode usar tal material para qualquer propósito consistente com seus fins comerciais, incluindo usos promocionais, comerciais, educacionais e de testemunho em vídeos, publicações, anúncios, comunicados à imprensa, sites ou qualquer outro material promocional, depoimento, comercial ou educacional em qualquer meio. Os jogadores reconhecem que não receberão qualquer compensação pelo uso de tais imagens, vídeo, semelhança, aparência ou conteúdo, e as renúncias e liberações que você concede ao participar são em consideração à administração do torneio permitindo sua participação no evento e qualquer boa vontade ou publicidade que você obtém como resultado de sua participação.

Você entende que as "Gravações" devem ser de propriedade exclusiva das Partes da Federação, 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 Federação, um



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

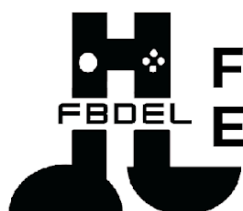
título não exclusivo, não transferível, licença limitada para usar as Marcas, somente como aparecem nas Gravações e como as Gravações são posteriormente usadas em mídia de marketing e promoção. Você representa e garante que tem autoridade para conceder tal licença em nome do titular das Marcas. As Partes da Federação 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.

8. REGRAS ESPECÍFICAS

Consulte o **Anexo D** para mais detalhes.

9. TERMOS E SIGNIFICADOS

- **Melhor de (Md)** - É uma sequência de jogos onde a equipe que vencer a maioria dos jogos ganha a série, ex:
 - **Melhor de 1 (Md1)** - A equipe que ganhar a partida é a vencedora;
 - **Melhor de 3 (Md3)** - A equipe que ganhar 2 partidas primeiro é a vencedora;
 - **Melhor de 5 (Md5)** - A equipe que ganhar 3 partidas primeiro é a vencedora;
- **Check in** - É o tempo que a equipe tem para confirmar sua participação no campeonato;
- **W.O** - Situação em que uma equipe ou jogador recebe derrota automática por não comparecimento, atraso além do limite estabelecido, ausência de jogadores suficientes ou descumprimento das regras e requisitos definidos pela organização do campeonato;
- **Forfeit** - Desistência;
- **Eliminação única/Single Elimination** - Formato onde a equipe será eliminada se perder uma única vez.



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

- **Eliminação dupla/Double Elimination** - Formato onde a equipe precisa perder duas vezes para ser eliminada. As equipes começam na chave dos Vencedores (Upper) e ao perder uma vez caem para a chave inferior (Lower);
- **Upper/Superior** - É a chave da Tabela onde as equipes se enfrentam até perder uma vez;
- **Lower/Inferior** - É a chave da Tabela onde as equipes que perderam uma (1) vez se enfrentam;

10. COMUNICAÇÃO

O Discord e o Grupo de Whatsapp são uns dos principais meios de comunicação e suporte para o torneio. Os participantes podem entrar no servidor oficial para estarem cientes dos anúncios, das mudanças nas regras e poderem se comunicar com administradores e outros participantes. As notificações serão feitas exclusivamente neste servidor. É responsabilidade de cada representante garantir que está ciente das informações publicadas oficialmente.

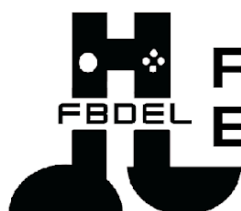
Qualquer comunicação com a Federação é confidencial. Todos os e-mails e mensagens enviados à Federação são considerados oficiais e confidenciais e não podem ser compartilhados com terceiros. Os administradores têm o direito de ignorar qualquer mensagem que seja enviada por um meio de comunicação não oficial.

11. INTERPRETAÇÃO E ATUALIZAÇÃO DO REGULAMENTO

A organização reserva-se o direito de realizar **alterações, correções ou complementações** neste regulamento sempre que necessário, visando garantir a integridade, justiça e bom andamento da competição. Quaisquer mudanças serão devidamente comunicadas às equipes através dos canais oficiais. Ao se inscrever no torneio, todos os participantes reconhecem que leram, entenderam e concordam com as disposições aqui descritas, comprometendo-se a seguir as regras em sua totalidade.

11.1 DECISÕES FINAIS: Todas as interpretações das regras, penalidades e demais decisões são uma prerrogativa da **Comissão Técnica e são finais**.

11.2 IMPREVISTOS: A falta de tipificação específica neste documento não impede que a Comissão Técnica aja e tome decisões sobre qualquer assunto não previsto. No intuito de preservar a integridade competitiva, a **Comissão Técnica** pode criar novas políticas complementares a estas **Regras**, bem como criar **novas consequências punitivas** e



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

readequar elementos, incluindo, retirando ou alterando o conteúdo destas regras do regulamento.

Anexo A:

REGRAS DE TORNEIO

A1. REGRAS GERAIS

A1.1. HORÁRIO DE INÍCIO DO TORNEIO E CHECK-IN

Cada rodada prosseguirá conforme os adversários forem determinados até que a partida seja concluída. Cada partida terminará no mesmo dia em que começar.

Os participantes que não realizarem o check in no horário determinado estarão automaticamente **desclassificados**.

A1.2. PONTUALIDADE

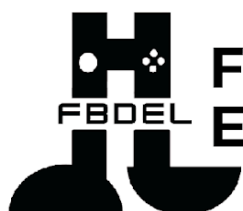
Todas as partidas do circuito precisam começar conforme estipulado pela Federação. Todos os participantes precisam estar prontos para jogar com pelo menos 15 minutos de antecedência do horário marcado para a partida.

A1.3. W.O

Todas as equipes possuem o tempo limite de 10 minutos de tolerância após o horário estabelecido como início da partida. Se a equipe não comparecer na hora marcada e o representante da equipe não responder às mensagens do árbitro, a equipe receberá uma derrota por desistência.

A1.4. CONTESTAÇÃO

As contestações devem ser apresentadas imediatamente para os administradores e devem incluir o nome de sua equipe, contra quem você está apresentando a contestação, uma descrição do motivo pelo qual você está apresentando a contestação e qualquer prova que possa colaborar. Contestações, problemas e infrações serão tratados a critério exclusivo da equipe do torneio. Recomenda-se que todas as equipes documentem adequadamente toda e



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

qualquer atividade relacionada à liga. Qualquer contestação, problema, que não tenha documentação ou provas será ignorada ou rejeitada imediatamente. Capturas de tela, registros de bate-papo com registro de tempo, gravações de áudio/vídeo, tudo isso constitui documentação apresentável.

Uma contestação pode ser feita caso ocorram problemas dentro do jogo, ou quando o resultado final foi prejudicado por uma infração de regras não detectada durante a partida.

A2. ENTREVISTAS, CONFERÊNCIAS, FOTOS, VÍDEOS E ETC

A Federação poderá solicitar que um ou mais participantes façam parte de entrevistas (pré-jogo / pós-jogo e / ou longas ou curtas sessões de entrevista), uma conferência de imprensa ou uma sessão de autógrafos, fotografias ou sessão de vídeo, media day e gravações de conteúdo, os participantes não podem negar isso e devem comparecer. Os participantes receberão um cronograma de mídia previamente informado sobre a natureza, duração e cronograma de qualquer atividade deste tipo que leve mais de 5 minutos. As equipes podem indicar representantes de mídia para a realização dessas obrigações, caso não haja a escolha, a Federação escolherá sem direito a revogação.

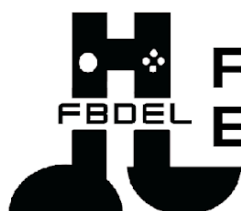
A3. ESTRUTURA E FORMATO

O torneio será disputado entre **16 equipes** que irão se inscrever e jogar as etapas abaixo:

- Fase de grupos (GSL) - MD1;
- Quartas de Final - MD3;
- Semifinais - MD3;
- Terceiro lugar - MD3;
- Final - MD3.

A3.1. CLASSIFICATÓRIA DE GRUPOS (GSL)

As equipes serão divididas em grupos (**A,B,C** e **D**) de acordo com o número de inscritos. Essa fase será realizada no formato **GSL (Global Starcraft II League)**. Cada grupo contém



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

4 times, e o torneio segue um sistema de **dupla eliminação** dentro do grupo. O objetivo é classificar **2 times** por grupo.

Etapas:

1. Primeira Rodada (Abertura do grupo):

- **Jogo 1:** Time A vs Time B
- **Jogo 2:** Time C vs Time D

2. Jogo dos Vencedores:

- Os dois vencedores da primeira rodada se enfrentam.
- O vencedor se classifica em **1º lugar do grupo**.

3. Jogo dos Perdedores:

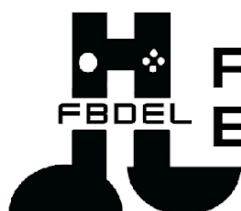
- Os dois perdedores da primeira rodada se enfrentam.
- O perdedor é **eliminado do campeonato**.

4. Jogo Decisivo:

- O perdedor do Jogo dos Vencedores enfrenta o vencedor do Jogo dos Perdedores.
- O vencedor se classifica em **2º lugar do grupo**.
- O perdedor é **eliminado**.
-

A3.2. QUARTAS DE FINAL

As equipes classificadas na fase de grupos disputarão as quartas de final em partidas no formato **Melhor de 3 (MD3)**, em uma **chave de eliminação simples**. As vencedoras



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

avancam para as semifinais.

A3.3. SEMIFINAIS

As quatro equipes semifinalistas se enfrentarão em confrontos **MD3**, continuando a chave de eliminação simples, para definir as finalistas. A partida que decidirá o terceiro lugar será realizada em outro momento.

A3.4. DISPUTA DE TERCEIRO LUGAR

Os times derrotados nas semifinais disputarão uma série **Melhor de 3 (MD3)** para definir a terceira colocação do campeonato.

A3.5. FINAL

As duas equipes finalistas disputarão o título da **Liga IGXP Brasil 2026** em uma **Melhor de 3 (MD3)**, com as partidas sendo realizadas presencialmente no evento IGXP.

A4. EQUIPAMENTO

A organização irá fornecer os equipamentos básicos necessários para a realização do campeonato. A organização não se responsabiliza por eventuais falhas mecânicas nos controles fornecidos.

É altamente recomendado que os participantes tragam equipamentos próprios nos quais os competidores já estão familiarizados.

Todos os participantes são responsáveis por todo o equipamento pessoal que trouxerem para jogar o torneio, a federação não se responsabiliza caso o equipamento seja danificado ou caso venha a ser perdido durante o evento.

Todos os participantes são responsáveis por cuidar pelo bom estado dos equipamentos fornecidos pela organização e estão sujeitos a pagar por qualquer prejuízo causado aos equipamentos durante o campeonato.



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

A5. PROBLEMAS

A5.1. CONEXÃO

Os organizadores são responsáveis pela qualidade e estabilidade da conexão à Internet necessária para participar. Os organizadores também são responsáveis pela estabilidade do sistema rodando League of Legends e Discord.

A5.2. QUEDA DE SERVIDOR (SOFTWARE CRASHES)

A Federação se responsabiliza por quedas em quaisquer partidas causadas pelo provedor de internet local fornecido pela organização. No caso de um crash que interrompa o jogo, as equipes alertarão um administrador do torneio para resolver o problema. Nenhuma decisão ou ação deve ser tomada sem confirmação por parte de um administrador.

A5.3 ERROS DE JOGO (SOFTWARE BUGS)

A Federação não se responsabiliza por bugs encontrados durante o torneio/evento. No caso de um bug que interrompa o jogo, as equipes alertarão um administrador do torneio para resolver o problema. Nenhuma decisão ou ação deve ser tomada sem confirmação por parte de um administrador. As equipes farão capturas de tela ou gravações de vídeo para fornecer como prova, e se não o fizerem podem ser desqualificadas.

A6. PAUSAS TÉCNICAS

O competidor deve solicitar o pause antes de pausar a partida e informar o motivo do mesmo, para um administrador. A pausa técnica não pode passar mais do que 10 minutos de duração.

Razões que justificam a pausa técnica:

- Mau funcionamento de hardware ou software;
- Saúde.

Os participantes não têm permissão de retomar o jogo após uma pausa técnica. A partida só poderá ser retomada se tiver o ok de um administrador.



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

A7. REMAKES

Apenas será considerado a possibilidade de remake da partida caso:

1. A partida seja criada incorretamente (mapa ou escolha de lado);
2. Algum participantes tiver problema no carregamento da partida ou na escolha de agentes;

Algum participantes tiver problemas técnicos no 1º round da partida antes de algum participantes tomar qualquer tipo de dano.

A8. RESTORE ROUND

Caso uma equipe enfrente **problemas técnicos**, o time afetado deverá **permanecer parado na base no início do próximo Round, sem realizar nenhuma ação** (como movimentar-se ou atirar), e **solicitar imediatamente assistência** a um **coordenador da organização**.

O **round só poderá ser restaurado** em situações comprovadas de **falhas técnicas graves**, como:

- **Problemas de conexão** (ex.: queda de internet ou lag severo);
- **Falhas do jogo** (ex.: crash, bugs críticos ou travamentos);
- **Falhas no computador ou periféricos essenciais** (ex.: congelamento, reinício inesperado, desconexão de mouse/teclado sem culpa do jogador).

Se os jogadores derem continuidade ao round sem respeitar essas diretrizes, o pedido poderá ser **recusado** pela organização, sendo considerado que a equipe **aceitou seguir com o jogo**.

Essa política visa garantir **transparência, equilíbrio e controle** sobre as pausas e eventuais reinícios de partida.



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

A9. CONFIGURAÇÕES DO SERVER

As partidas são disputadas em servidor em “LAN”. As equipes são obrigadas a verificar todos os aspectos necessários do jogo (incluindo skins, bugs durante o carregamento, etc.) e componentes de rede (latência e variação do servidor). Não fazer isso e deixar a partida começar significará que ambas as equipes aceitaram o estado em que o mapa e o servidor se encontram, e a partida poderá continuar sob estas condições.

A10. MAPAS DISPONÍVEIS

Serão utilizados os 7 mapas da rotação competitiva atual. Caso haja uma atualização na rotação de mapas durante o campeonato, o torneio seguirá com a versão mais recente disponibilizada pelo CS2.

A11. VETOS DE MAPAS

A definição dos mapas e lados será feita **pelos capitães das equipes**, por meio de um processo de **banimento e escolha ao vivo**, utilizando o ou não um site indicado pela **Federação**.

O processo de vetos será acompanhado **presencialmente por um organizador**.

★ A9.1 VETOS EM PARTIDAS MELHOR DE 1

A equipe **A** inicia o processo. O procedimento será:

1. Equipe A remove 1 mapa
2. Equipe B remove 1 mapa
3. Equipe A remove 1 mapa
4. Equipe B remove 1 mapa
5. Equipe A remove 1 mapa
6. Equipe B remove 1 mapa



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

7. O mapa restante será jogado
8. A **Equipe A** escolhe o lado inicial (CT ou TR)

★ A9.2 VETOS EM PARTIDAS MELHOR DE 3

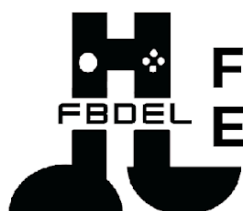
A equipe **A** inicia o processo. O procedimento será:

1. Equipe A remove 1 mapa
2. Equipe B remove 1 mapa
3. Equipe A **escolhe o 1º mapa**
4. Equipe B **escolhe o lado inicial** do 1º mapa
5. Equipe B **escolhe o 2º mapa**
6. Equipe A **escolhe o lado inicial** do 2º mapa
7. Equipe A remove 1 mapa
8. Equipe B remove 1 mapa
9. O **mapa restante será o 3º mapa**
10. A **Equipe A** escolhe o lado inicial do 3º mapa

★ A9.3 VETOS EM PARTIDAS MELHOR DE 5

A equipe **A** inicia o processo. O procedimento será:

1. Equipe A **escolhe o 1º mapa**
2. Equipe B **escolhe o lado inicial** do 1º mapa



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

3. Equipe B **escolhe o 2º mapa**
4. Equipe A **escolhe o lado inicial** do 2º mapa
5. Equipe A **escolhe o 3º mapa**
6. Equipe B **escolhe o lado inicial** do 3º mapa
7. Equipe B **escolhe o 4º mapa**
8. Equipe A **escolhe o lado inicial** do 4º mapa
9. O **mapa restante será o 5º mapa**
10. A escolha do lado inicial do 5º mapa será definida por sorteio, “Round Faca” ou critério definido pela organização.



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

Anexo B:

CÓDIGO DE CONDUTA

Este Código de Conduta se aplica a todos os participantes. A Federação se reserva ao direito de aplicar penalidades, sanções ou desclassificações de qualquer participante do torneio por seu próprio julgamento, a qualquer momento e pelo motivo por ela determinado.

B1. COMPORTAMENTO DOS PARTICIPANTES

Todos os participantes comprometem-se a se comportar de maneira adequada e respeitosa com a Federação, bem como com todos os participantes, espectadores, imprensa, equipe do torneio, parceiros e seus administradores. Qualquer tipo de intimidação ou assédio deve ser relatado a qualquer administrador. O assédio envolve, mas não está limitado a declarações ou ações ofensivas relacionadas a gênero, identidade e expressão de gênero, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, tamanho do corpo, raça, religião, etc. Quem violar este código de conduta será penalizado, sendo considerada a **expulsão do torneio** e possivelmente conduzida a processo criminal.

Esses pontos aplicam-se a atividades de interação e troca ao vivo, online e offline, comportamento em redes sociais, concursos transmitidos ao vivo, comportamentos anteriores, que incluem denúncias feitas. Espera-se que todos os participantes cumpram os padrões de ética esportiva, mesmo quando não participam do torneio.

B2. PENALIDADES

A violação de qualquer ponto destas regras pode resultar em sanções, desqualificação, alteração dos resultados do jogo e perda da premiação. Todos os julgamentos e decisões feitos pela Federação são finais e vinculativos (devem ser cumpridos e respeitados). A Federação se reserva ao direito de penalizar qualquer participante do torneio, a qualquer momento e por motivos justificados.

No caso de apenas uma infração, os participantes serão punidos ou serão advertidos de acordo com a gravidade da falta. Se continuarem a agir de forma inadequada e desrespeitosa com os outros participantes, eles podem ser desqualificados do torneio.

As sanções podem incluir, sem ordem específica, o seguinte:



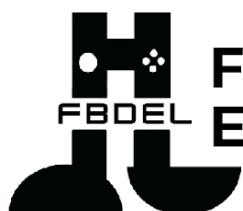
Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

- Warning (Advertência);
- Perda de round;
- Perda do jogo;
- Redução de pontos;
- Perda de prêmios;
- Perda de pontos;
- Suspensão;
- Desqualificação;
- Banimento.

A Federação tem o direito de anunciar publicamente as sanções aplicadas a qualquer um dos participantes.

B3. CHEATING - TRAPAÇA

- **Software:** qualquer tipo de software que promova algum tipo de vantagem para os participantes no início do jogo, software de áudio, texto e/ou assistência de qualquer natureza (não permitidos pela **Valve - Counter Strike 2**);
- **Ghosting:** Qualquer tipo de vantagem ao ver a tela do oponente ou uma transmissão ao vivo é considerado trapaça. Se um participante suspeitar que alguém está assistindo a sua tela ou ouvindo os narradores, deve avisar os administradores o quanto antes para que o caso seja resolvido e as devidas providências sejam tomadas;
- **Abuso de informação:** A comunicação com outras pessoas para ter privilégio de informação, tanto em momentos proibidos quanto com terceiros, durante a partida é proibida, a menos que esteja autorizada pela Federação.



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

B4. ÁLCOOL E DROGAS

O uso de álcool ou drogas pelos participantes é proibido nas instalações de qualquer evento ao vivo (transmissões), e os participantes não podem estar sob a influência de drogas ou álcool durante sua participação.

Fumar, incluindo o uso de e-cigarros e vaporizadores, é proibido em qualquer momento durante o evento ao vivo e nas transmissões oficiais.

B5. DOPING

O doping será considerado o uso de substâncias que possam dar ao participantes algum tipo de vantagem, e o participante se opõe aos testes para determinar se está usando algum tipo de substância ilegal. A lista de substâncias proibidas pode ser encontrada no seguinte link: <http://list.wada-ama.org/>.

Se algum participante consumir alguma substância sob prescrição médica, deverá apresentar a recomendação médica. Em caso de situações específicas, deverão ser encaminhados à comissão organizadora.

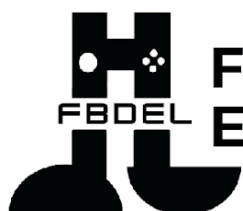
B6. APOSTAS

Nenhum participante, participante, treinador, gerente de equipe, equipe ou Federação pode estar envolvido em jogos de azar, fazer parte de grupos de apostadores e/ou sites de apostas, ou fornecer informações que possam beneficiar ou encorajar esta prática, direta ou indiretamente, para qualquer fase do torneio em geral. Qualquer aposta contra sua própria equipe resultará na desqualificação imediata do torneio e banimento de torneios futuros para todos os envolvidos. Qualquer outra infração será sancionada a critério exclusivo da Federação do torneio.

B7. MANIPULAÇÃO DE RESULTADOS

Oferecer suborno ou forçar outras a manipular os resultados de um jogo causará a desqualificação e proibição dos envolvidos de participarem de todos os eventos futuros. Pedir ou tentar alterar os resultados de uma partida com fins lucrativos é considerado manipulação de resultados e todos os envolvidos serão desclassificados.

Se um jogo ou partida não for concluído, os participantes podem conceder ou concordar mutuamente em empatar nesse jogo ou partida. Uma partida é considerada completa quando



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

o resultado é relatado ao administrador principal. Até este ponto, qualquer um dos participantes pode conceder ou empatar com o outro, embora se o participante que concede vencer um jogo na partida, a partida deve ser relatada como 2-1.

B8. MODIFICAÇÃO DE PARTIDAS

Qualquer ação ou acordo que coloque o próprio em desvantagem e/ou que prejudique outras partes, é passível de punição. Adulterar o resultado de uma partida, tentar perder uma partida ou limitar os esforços de vencer uma partida também é passível de punição. Qualquer participante ou equipe que não cumprir esta regra poderá ser retirado do torneio, perder os prêmios e levar à suspensão das contas vinculadas ao participante ou equipe.

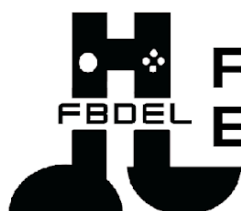
Os seguintes são considerados comportamentos inadequados e proibidos:

- Perder um jogo intencionalmente sem motivo e a qualquer momento;
- Jogar em nome de outro Concorrente, usando uma conta secundária, a qualquer momento;
- Qualquer forma de manipulação de resultados;
- Jogar de forma abnegada, definido como um competidor ou equipe que não realiza ações razoáveis e justas, para obter uma vantagem sobre seus oponentes em uma partida;
- Concorde em dividir o prêmio em dinheiro entre duas ou mais equipes.

Não é suborno quando os participantes compartilham prêmios que ainda não receberam no torneio atual e eles podem concordar com isso antes ou durante a partida, desde que tal compartilhamento não ocorra em troca de qualquer jogo ou resultado da partida ou a queda de um participante do torneio.

Não é suborno quando os participantes na última rodada anunciada, da parte de eliminação única de um torneio, concordam com um vencedor e em como dividir os prêmios do torneio subsequentes. Nesse caso, um dos participantes deve concordar em sair do torneio. Os participantes recebem os prêmios de acordo com sua classificação final.

O resultado de uma partida ou jogo não pode ser determinado aleatoriamente ou arbitrariamente por qualquer meio que não seja o progresso normal do jogo. Os exemplos



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

incluem (mas não estão limitados a) lançar um dado, jogar uma moeda, queda de braço ou qualquer outro jogo.

Todo caso suspeito de modificação de partida será analisado pela Federação.

B9. COMPORTAMENTO

As equipes, participantes e seus representantes devem tentar resolver qualquer problema com o organizador antes de fazer declarações nas redes sociais que possam prejudicar a marca ou desonrar a reputação da Federação. Caso isso não seja possível e o organizador se recuse a realizar qualquer ação, as equipes podem postar declarações nas redes sociais.

Os participantes devem respeitar os outros. Comportamento ameaçador ou inapropriado para com os árbitros e outros participantes não será tolerado. Incidentes e punições serão identificados a critério completo.

B10. IMAGEM DA MARCA

Se um participante pretende prejudicar a reputação da Federação ou dos patrocinadores, o organizador tem o direito de desqualificar e proibir todos os envolvidos em eventos ou torneios futuros e de iniciar ações para defender a reputação da marca.



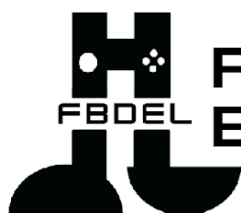
Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

Anexo C:

REGIÕES E TERRITÓRIOS

Para ser elegível para participar, os participantes devem ser residentes legais de um dos países abaixo:

- Brasil;



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

Anexo D:

REGRAS ESPECÍFICAS DE JOGO

D1. VERSÃO DE JOGO

Será utilizado a versão mais recente do jogo durante o torneio.

D2. CONFIGURAÇÕES DOS PCS

Processador: AMD Ryzen 5 4600G 3.70ghz

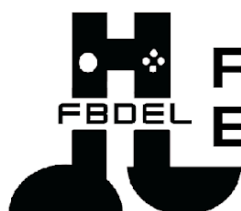
RAM: 16GB

Placa de Vídeo: RTX 3050 6GB

Monitor: Level Elite 240Hz 1ms curvado

D3. PROCESSO PRÉ JOGO

- Conta do jogador: os jogadores usarão suas contas pessoais;
- Garantir o funcionamento do equipamento;
- Conecte e teste seus periféricos;
- Ajuste as configurações do jogo;
- Teste e certifique sua própria conexão;
- Banimento e escolha de mapas e lados (ct ou tr).



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

D4. PROCEDIMENTO DE PARTIDA

- **CONFIGURAÇÃO DE JOGO**

A partida será criada em modo “LAN”, utilizando a rede local do prédio da IGXP. Os jogadores deverão se conectar e ingressar na partida assim que forem instruídos pela organização.

- **JOGADORES POR PARTIDA**

Não será permitido o início da partida com menos de 5 jogadores de cada lado. Caso um jogador caia no decorrer da partida, será feito um pause técnico para solucionar o problema do jogador e continuar com o torneio.



Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos e Tecnologia

Anexo E:

ATENDIMENTO

Em caso de dúvidas do processo de inscrição e questionamentos sobre as regras, entre em contato via: <https://discord.gg/bsGFjb9MkS> (Comunidade > Duvidas).