

# Guia 1



## REGULAMENTO OFICIAL

BETBOOM STORM QUALIFY



## 1. Definições

- 1.1. **Fuso horário:** Os horários das partidas foram marcados conforme o fuso horário de Brasília–DF(GMT-3)
- 1.2. **Interpretação:** Qualquer frase introduzida pelos termos “incluindo”, “incluir”, “em particular”, “por exemplo” ou qualquer expressão semelhante deve ser interpretada como ilustrativa e não deve limitar o sentido das palavras que precedem esses termos.
  - 1.2.1. Palavras e expressões que afetem pessoas físicas incluem qualquer pessoa física, pessoa jurídica, entidade sem personalidade jurídica, governo, departamento governamental, agência e qualquer autoridade municipal, local, estatutária ou outra.
  - 1.2.2. Os títulos são apenas para facilitar a referência e não afetam o significado deste regulamento.
  - 1.2.3. A menos que seja especificamente declarado, cada disposição do regulamento se aplica tanto a eventos online quanto a eventos LAN.
- 1.3. **Confidencialidade:** Durante o torneio, Qualquer tipo de conversa, discussão, decisões que existirem entre algum participante e um Oficial do Torneio, mudanças no Roster, notícias da Equipe, resultados das Partidas (que serão consideradas confidenciais até que tais resultados sejam disponibilizadas publicamente pela Dust2), comunicações sobre o Torneio divulgadas às Equipes e/ou Participantes em circunstâncias que transmitem confiança e correspondência entre Participantes e/ou Oficiais do Torneio. As Equipes e Participantes comprometem-se a manter em sigilo todas as informações confidenciais, não divulgando essas informações a terceiros e usando essas informações apenas



para fins de participação no Torneio. são estritamente confidenciais, qualquer publicação sobre o assunto em qualquer meio de comunicação sem a aprovação da Administração do Torneio, poderá levar a punições conforme estabelecidas no código de conduta.

- 1.4. **Contato com a administração do torneio:** Os participantes podem entrar em contato com os administradores do torneio via canal de comunicação por meio da plataforma de torneio.
- 1.5. **Direito de uso de imagem:** Ao participar do Betboom Storm, cada Participante reconhece e concorda que a Dust2, HLTV e seus parceiros têm o direito de fotografar, gravar, publicar, transmitir, disseminar, distribuir ou de outra forma explorar, de qualquer maneira e em toda e qualquer mídia agora conhecida ou doravante inventada, toda ou qualquer parte do Torneio e quaisquer serviços prestados por, ou imagem, representação ou comunicações de voz de um Participante, ou de uma Equipe de qualquer forma, ou conectado ao Torneio (incluindo, mas não limitado aos produtos de tais serviços).

## 2. O Regulamento

- 2.1. **Objetivo:** O regulamento (que para os fins deste documento inclui todos os cronogramas e apêndices) é para o benefício de todas as partes interessadas do torneio, incluindo as equipes, os participantes, organizadores e parceiros do torneio. O objetivo do regulamento é proteger e manter a integridade e o equilíbrio competitivo e estabelecer os padrões mínimos esperados de todas as equipes e participantes.
- 2.2. **Aceitação do regulamento:** O regulamento deve ser aplicado e obrigatório para as equipes e todos os participantes. Ao participar do torneio, todas as equipes e participantes concordam expressa e



incondicionalmente em cumprir e se comprometer a todas as regras, no que se refere às equipes e participantes aplicáveis.

- 2.3. **Alterações do Regulamento:** O regulamento ou quaisquer outras regras impostos pela Dust2 em relação ao torneio podem ser alterados sem aviso e tais alterações serão obrigatórias para as equipes e participantes. Eventuais alterações serão informadas via canais de comunicação oficial do torneio.
- 2.4. **Aplicação do Regulamento:** Os oficiais do torneio sempre, na medida permitida pelo regulamento e pelas situações apresentadas, resolver quaisquer problemas e conflitos de maneira justa, razoável e proporcional. Se o regulamento não cobrir um incidente específico ou sequência de eventos, os oficiais do torneio reservam-se o direito de decidir como entenderem, considerando o espírito esportivo, a integridade e aplicando os princípios de razoabilidade e proporcionalidade. Se necessário, o diretor do torneio designado pode decidir a seu exclusivo critério.
- 2.5. **Validade:** Se qualquer disposição do regulamento for considerada nula ou inexecutável no todo, ou em parte, isso não afetará a validade do restante das regras. Se uma disposição do regulamento for considerada nula ou inexecutável, a disposição deverá ser aplicada com a modificação mínima necessária para torná-la válida e executável.

### 3. Oficiais do Torneio

- 3.1. **Responsabilidades:** Os oficiais do torneio são responsáveis por tomar decisões e julgamentos sobre partidas e questões relacionadas ao torneio que ocorrem imediatamente antes, durante e imediatamente



após uma partida. Essas responsabilidades incluem, mas não estão limitadas a:

- 3.1.1. Iniciar e encerrar a partida;
  - 3.1.2. Acompanhar a partida;
  - 3.1.3. Monitorar o comportamento dos participantes;
  - 3.1.4. Emitir sanções apropriadas durante a partida; e
  - 3.1.5. Tomar decisões sobre questões relacionadas ao confronto.
- 3.2. **Comportamento:** Os oficiais do torneio devem, em todos os momentos, se comportar de maneira apropriada, profissional e imparcial. Para evitar dúvidas, os oficiais não devem mostrar nenhum preconceito em relação a qualquer equipe ou participante, não devem aceitar presentes de nenhuma equipe ou jogador e também não devem aceitar nenhum tipo de convite.
- 3.3. **Tomada de Decisão:** As decisões tomadas e as sanções aplicadas pelos oficiais do torneio durante uma partida ou de outra forma durante uma fase do torneio são finais e vinculativas para todas as equipes e participantes envolvidos, salvo disposição em contrário aqui.
- 3.4. **Suborno:** Nenhum Time, Participante ou qualquer outra pessoa agindo em seu nome deve fazer ou se oferecer para fazer qualquer pagamento a um Oficial de Torneio, seja em dinheiro, seja a título de honorários, subsídios ou reembolso de despesas.

#### 4. Elegibilidade

- 4.1. **Requisitos de residência:** Apenas equipes e jogadores residentes ou que estejam nos países da América do Sul durante a duração da Temporada serão elegíveis para participar do torneio.



- 4.2. **Participação de funcionários:** Nenhum jogador participante será considerado elegível caso seja funcionário da Dust2, HLTV, BETBOOM e seus parceiros de operação do torneio em questão.
- 4.3. **Equipe:** Todas as equipes participantes podem ter até 9 membros, sendo dividido da seguinte forma:
- 4.3.1. 5 jogadores que formaram a Lineup;
  - 4.3.2. Será opcional, porém recomendado pela administração do torneio, que a equipe possua 1 jogador substituto.
  - 4.3.3. Cada equipe poderá adicionar até um treinador (coach) e um assistente/analista.
  - 4.3.4. Cada equipe poderá adicionar até um manager, caso a equipe não possua um, o responsável pela equipe será o Capitão.
- 4.4. **Idade:** Todos os jogadores inscritos precisam ter pelo menos dezesseis (16) anos completos até a data inicial da primeira partida do qualify.
- 4.5. **Equipes Academy:** Cada organização só poderá ter uma line representante dentro de um mesmo torneio.

## 5. Formato do torneio

- 5.1. **Resumo da qualificatória:** O Betboom Storm Open Qualify será disputado em uma fase dividido em quatro rodadas:
- 5.1.1. Formato – Eliminação Simples (Single Elimination)
  - 5.1.2. As partidas do qualificatório (Single Elimination) serão jogadas em quatro rodadas, sendo da rodada 1 a rodada 3 no formato MD1 (Melhor-de-um), as quatro equipes remanescentes irão para o round 4 no formato MD3 (Melhor-de-três). Equipes que perderem suas partidas independente da rodada serão eliminadas.



- 5.1.3. As duas equipes a chegarem na final, recebem o convite para jogar a Season 2 do Betboom Storm.
- 5.2. **Participação:** As equipes podem se inscrever de modo gratuito por meio da plataforma de torneio fornecido pela organização.
- 5.3. **Rounds:** O qualify será dividida em 4 rodadas:
  - 5.3.1. Rodada 1 à 4: Os primeiros e seus subsequentes confrontos serão definidos de modo aleatório conforme a bracket gerada via plataforma de torneio.

## 6. Geral

### 6.1. Comportamento

- 6.1.1. Pontualidade: O início atrasado de partida pode resultar em advertências e/ou sanções, incluindo, no caso de uma partida, perda por inadimplência.
- 6.1.2. Respeito: Todos os participantes devem cumprir o código de conduta e são obrigados a tratar os oficiais do torneio, outros participantes, funcionários e, parceiros, membros da imprensa e fãs com o maior respeito. Não cumprir com essas regras pode levar a advertências e/ou sanções.
- 6.1.3. Comunicação: Os participantes devem usar linguagem respeitosa ao se comunicar com os oficiais do torneio, outros jogadores, pessoal da equipe, funcionários do torneio, parceiros do torneio, membros da imprensa e fãs. O uso de linguagem vulgar e/ou inadequada pode resultar em advertências e/ou sanções.
- 6.1.4. Não-Difamação: As equipes e participantes não devem, em nenhum momento, fazer comentários, declarações ou observações por qualquer meio (incluindo online) ou se envolver



em qualquer conduta que prejudique ou afete negativamente a boa vontade, imagem, interesses comerciais ou reputação da Dust2, o torneio e/ou qualquer parceiro, outra equipe e não deve se envolver em nenhuma conduta que traga descrédito ou escândalo público ao torneio, à equipe ou aos participantes.

- 6.2. **Conta do Jogo:** Cada jogador deve ter sua conta de jogo em seu respectivo perfil no torneio e plataformas que podem vir a ser utilizadas. Não é permitido que terceiros acessem a conta de outro jogador a fim de participar de uma partida oficial.
- 6.2.1. **Punição:** Caso seja comprovado o ato, o jogador envolvido e a equipe que o utilizou, poderão ser todos banidos em até 5 anos e desclassificados de seus torneios atuais.
- 6.3. **Calendário e duração dos eventos:** A Dust2 tem o direito de alterar o início e o fim do torneio conforme fatores internos ou externos. A decisão será informada através dos meios de comunicação direto com as equipes participantes.
- 6.4. **Demos e Replays:** A Dust2 se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todas as demos dos jogos realizados.

## 7. Equipe e Roster

- 7.1. **Nome da Equipe:** Cada Equipe será referida no torneio como é comumente conhecida. A Dust2 se reserva no direito de vetar nomes não importando o motivo.
- 7.2. **Nick de Jogador e Treinador:** Os nicks de novos jogadores e treinadores devem ser registrados e representados como são comumente conhecidos na mídia de esportes de terceiros (por exemplo, HLTV e Liquipedia).



- 7.3. **Declaração:** Ao participar do Torneio, todos os participantes garantem e declaram que são elegíveis para fazê-lo conforme o regulamento (e quaisquer outras regras ou regulamentos a eles relacionados).
- 7.4. **Substituições de jogo:** Cada equipe poderá substituir até 1 jogador titular.
- 7.5. **Elenco VRS:** Caso o time já tenha previamente um roster com pontuação VRS, o mesmo deve jogar ao menos mantendo o core de 3 (três) jogadores visando a nota de corte de Fevereiro de 2026. Times recém montados com nenhuma pontuação VRS, podem jogar com core original ou mudar o roster até a sua inscrição do torneio.

## 8. Cronograma

- 8.1. Horário de início da partida: Os oficiais de torneio têm o direito de alterar e/ou reordenar o horário de início da partida listado na plataforma. O início de uma partida deve, dentro do possível, respeitar o horário especificado no calendário de partidas. Caso o horário de início da partida tenha sido alterado, o novo horário de início da partida será divulgado pelo torneio via plataforma.
  - 8.1.1. Horário de Vetos: As equipes participantes devem realizar os vetos no horário em que a partida estava já pronta na plataforma (horário marcado na plataforma).
  - 8.1.2. Horário de inscrição: Os times terão até o dia 22/03 (Domingo) Até 13:00 BRT para realizar a inscrição da equipe. Não será aceito ou adicionado times que não conseguiram fazer a inscrição até a data e tempo limite.
  - 8.1.3. Check-in: O check-in será iniciado duas (2) horas antes do horário de início de partida. Com tempo limite de 30 minutos de



check-in Time que não fizerem o check-in durante esse tempo não irão conseguir jogar as partidas.

- 8.1.4. Configuração/Aquecimento: Jogadores e treinadores de equipe devem estar prontos para jogar pelo menos dez (10) minutos antes do horário oficial de início da partida.
- 8.1.5. Atrasado ou Não Comparecimento: No caso de um Late Show ou No Show, o torneio tem, portanto, o direito de impor sanções a qualquer equipe infratora, que terão efeito imediato como resultante em W.O.

## **9. Durante a partida**

- 9.1. Uso do pause: Quando necessário realizar um pause, a equipe deve ter atenção a qual pause será escolhido, atualmente são dois tipos disponíveis: !pause (tático) e !tech (técnico).
  - 9.1.1. Pause Tático: Será utilizado através do comando !pause no chat da partida, caso seja utilizado durante o freeze time, o pause será iniciado no round atual, caso contrário apenas no próximo round.
    - 9.1.1.1. É permitido por equipe o uso de até no máximo 3 pauses táticos de 30 segundos por mapa jogado, após isso o comando de !pause não será mais permitido na mesma partida.
  - 9.1.2. Pause Técnico: Será utilizado através do comando !tech no chat da partida, caso seja utilizado durante o freeze time, o pause



será iniciado no round atual, caso contrário apenas no próximo round.

- 9.1.2.1. É permitido o uso de apenas 1 pause técnico de até 5 minutos por mapa para cada equipe.
- 9.1.3. Alteração de arquivos: Os jogadores não devem usar nenhuma forma de arquivo de jogo personalizado que possa ser usado para manipular qualquer um dos seguintes: huds, miras, placares, modelos de jogadores, modelos de armas e grafite.
- 9.1.4. Bugs e falhas: O uso intencional de quaisquer bugs, glitches ou erros no jogo é proibido. Fica a critério do administrador se o uso de tais bugs teve ou não um efeito na partida, e se ele vai ou não premiar o round, ou reverter para a equipe adversária, ou para forçar uma revanche. Um bug ou falha inclui, mas não está limitado a:
  - 9.1.4.1. Mover por áreas do mapa recortadas onde o movimento não é planejado pelo design do mapa;
  - 9.1.4.2. Plantar a bomba de forma a remover o som de plantio ou bip;
  - 9.1.4.3. Plantar a bomba onde a equipe adversária não pode alcançar ou desarmar a bomba (observe que é permitido plantar onde a equipe adversária precisa de uma ajuda (“pezinho”) de um companheiro de equipe);
  - 9.1.4.4. A ajuda (“pezinho”) é permitida, exceto quando os jogadores são impulsionados para uma posição em que possam ver através/sobre uma área que não é pretendida com o design do mapa.
- 9.1.5. Bugs e/ou glitches permitidos: Estes serão comunicados às Equipes pelos Oficiais do Torneio antes do início do Torneio e se qualquer Time/Jogador tiver alguma dúvida sobre o que eles



acreditam ser um bug ou glitch permitido, eles devem perguntar ao Torneio Oficiais.

9.1.6. Novas posições: Se uma equipe encontrar uma nova posição, mas não tem certeza de sua validade no regulamento, ela deve entrar em contato com os oficiais do torneio antes de usá-la para verificar se tal posição está de acordo com o regulamento.

9.2. Bate-papo: Bate-papo relacionado ao jogo é permitido, por exemplo, perguntar sobre os pontos de HP de um oponente ou responder a uma pergunta dos Oficiais do Torneio. Os jogadores não devem anunciar ou procurar anunciar qualquer empresa, produto, patrocinador ou serviço.

9.3. Compra incorreta: Os jogadores são responsáveis pelo que compram no jogo e nenhuma rodada será reiniciada se o jogador comprar um item que não pretendia.

9.4. Comunicação com o Oficial de Torneio: A linha oficial de comunicação entre a(s) Equipe(s) e os Oficiais do Torneio será por meio da plataforma de torneio.

## **10. Procedimentos Disciplinares e Responsabilidade**

10.1. Geral: É responsabilidade de cada Equipe e de cada Participante cumprir este regulamento.

10.2. Sanções do torneio: Enquanto um Time ou Participante violar este regulamento (ou quaisquer outras regras, políticas ou obrigações contratuais impostas pelo torneio), os oficiais de torneio terão o direito impor uma série de Sanções contra as Equipes/Participantes infratores, agindo a seu exclusivo critério. O torneio imporá sanções que acredita serem razoáveis e proporcionais nas circunstâncias e a severidade e natureza da sanção serão determinadas pelo torneio caso a caso. O



torneio terá o direito (mas não a obrigação) de publicar as suas conclusões e as sanções impostas. As Sanções utilizadas se encontram no Apêndice 2 deste regulamento.

- 10.3. Jurisdição e Apelações: Salvo em relação a quaisquer Decisões Não Apeláveis (que são finais e não discutíveis), as Equipes e Participantes terão o direito de apelar de todas as decisões ou Sanções impostas pelo torneio sob este regulamento, desde que respeitando este regulamento e através dos canais corretos de comunicação com os Oficiais de Torneio.
- 10.4. Responsabilidade: A participação no Torneio constitui um acordo entre as Equipes e Participantes de que eles não se responsabilizarão ou farão qualquer reclamação contra o torneio ou qualquer uma de suas matrizes, subsidiárias, afiliadas e cada um de seus respectivos sucessores, cessionários, funcionários (incluindo qualquer Oficial de Torneio, administrador ou representante).

## **APÊNDICE 1: ESPECIFICAÇÕES E REGULAMENTOS TÉCNICOS**

### **1. Configuração do Jogo**

#### **1.1. Configurações do servidor**

- 1.1.1. Startmoney: \$800 (mp\_startmoney 800)
- 1.1.2. Rounds: Melhor de 24 (mp\_maxrounds 24)
- 1.1.3. Tempo da rodada: 1 minuto e 55 segundos (mp\_roundtime 1.92)
- 1.1.4. Tempo de freeze time: 20 segundos (mp\_freezetime 20)



- 1.1.5. Tempo de compra: 20 segundos (mp\_buytime 20)
  - 1.1.6. Temporizador da bomba: 40 segundos (mp\_c4timer 40)
  - 1.1.7. Pause táticos: 3 pauses de 30 segundos cada
  - 1.1.8. Prorrogação: Max Rounds 6, \$ 10.000 em dinheiro inicial (mp\_overtime\_startmoney 10000 e mp\_overtime\_maxrounds 6)
  - 1.1.9. Atraso de reinício da rodada: 5 segundos (mp\_round\_restart\_delay 5)
  - 1.1.10. Intervalo durante o halftime: 30 segundos
  - 1.1.11. Intervalo durante o halftime na prorrogação: 30 segundos
  - 1.1.12. Itens proibidos: nenhum (mp\_items\_prohibited "")
- 1.2. Falha no Sistema e Servidores** Se uma partida for interrompida por motivos fora do controle dos participantes (por exemplo, falha do servidor ou jogador), as equipes devem utilizar o comando “!tech” para realizar o pause técnico da partida, os oficiais de torneio irão restaurar o round usando o recurso de backup e restauração do CS2.
- 1.2.1. Se o problema ocorrer durante o freeze time, ou antes que qualquer dano tenha ocorrido e o seu oponente e/ou árbitro do torneio for notificado imediatamente, o round será restaurado.
  - 1.2.2. Se o problema ocorrer durante um round e após o dano ter sido sofrido ou realizado e o resultado do round ainda puder ser determinado, o round não será restaurado. Exceções especiais podem ser feitas se o dano causado foi considerado insignificante ou acidental pelo próprio companheiro de equipe no início do round. Em qualquer caso não previsto, somente será realizado o backup do round, se a equipe adversária concordar.
  - 1.2.3. Se o problema ocorrer durante o round, após o dano ter ocorrido e o resultado do round não puder ser determinado (por exemplo, devido à falha do servidor), a partida será restabelecida para o



início do round.

- 1.2.4. Se o problema ocorrer durante o round, após o dano ter ocorrido e o resultado do round for óbvio (por exemplo, uma Equipe está guardando armas com 10 segundos restantes), mas não pode ser continuado devido a, por exemplo, uma falha no servidor, então o round poderá ser concedido.
  - 1.2.5. As partidas não serão interrompidas e/ou os rounds não serão restaurados, ou repetidos nos casos em que for claramente culpa do participante.
- 1.3. **Mapas:** O conjunto completo de mapas competitivos para o Torneio é apresentado abaixo. Caso o pool oficial competitivo de mapas da Valve seja atualizado, o torneio se reserva o direito de atualizar o pool de mapas e as equipes serão notificadas de tais alterações dentro de um prazo razoável.
- 1.3.1. Ancient
  - 1.3.2. Anubis
  - 1.3.3. Dust 2
  - 1.3.4. Inferno
  - 1.3.5. Mirage
  - 1.3.6. Nuke
  - 1.3.7. Overpass
- 1.4. **Sobre os Vetos:** Os vetos de mapa devem ser feitos na plataforma de torneio assim que o timer de espera da partida estiver zerado. Dando início ao sistema de veto da plataforma.
- 1.5. **Melhor de um (MD1):** A equipe alocada na plataforma no canto esquerdo escolhe ser a equipe A ou a equipe B de acordo com o seguinte sistema:
- 1.5.1. A equipe A remove um (1) mapa;
  - 1.5.2. A equipe B remove um (1) mapa



- 1.5.3. A equipe A remove um (1) mapa;
- 1.5.4. A equipe B remove um (1) mapa;
- 1.5.5. A equipe A remove um (1) mapa;
- 1.5.6. A equipe B remove um (1) mapa
- 1.5.7. A equipe A remove um (1) mapa;
- 1.5.8. A equipe B remove um (1) mapa;
- 1.5.9. O mapa restante será o jogado na partida.
- 1.5.10. Todos os lados de cada partida será realizado através de round faca (Knife Round)

**1.6. Melhor de três (MD3):** A equipe alocada na plataforma no canto esquerdo escolhe ser a equipe A ou a equipe B de acordo com o seguinte sistema:

- 1.6.1 A equipe A remove um (1) mapa;
- 1.6.2 A equipe B remove um (1) mapa;
- 1.6.3 A equipe A escolhe o mapa um (1);
- 1.6.4 A equipe B escolhe o mapa dois (2);
- 1.6.5 A equipe B remove um (1) mapa;
- 1.6.6 A equipe A remove um (1) mapa;
- 1.6.7 O mapa restante será o jogado na partida

**1.7. Versão do jogo Counter Strike 2:** As etapas do torneio ocorreram conforme a versão atual do jogo Counter Strike 2.



## **APÊNDICE 2 - CÓDIGO DE CONDUTA**

### **Introdução**

#### **Do Propósito**

O presente Código de Conduta visa promover o mais alto padrão de comportamento e conduta na administração, treinamento e competição dos Esports e de forma efetiva, coibir qualquer participante de se portar de maneira inapropriada na Betboom Storm durante uma partida ou fora dela.

#### **Do Escopo**

Todos os participantes do Betboom Storm estão automaticamente obrigados a seguir com todas as disposições deste Código de Conduta. A participação em uma partida ou competição implica automaticamente o aceite do participante com os requerimentos deste Código de Conduta,



assim como, é de sua responsabilidade familiarizar-se com seu conteúdo, incluindo as transgressões e punições cabíveis.

### **Responsabilidade da Organização**

A organização representada pelo(a) jogador(a) é responsável por informar e educar os participantes sobre o Código de Conduta, sendo responsável de forma solidária em caso de eventuais violações ao presente.

### **Vigência**

Este Código de Conduta entra em vigor a partir de seu recebimento e substitui qualquer documento anteriormente publicado.

Todos os(as) Participantes estão obrigados(as) a cumprir com este Código de Conduta durante todo período do evento, ainda que sua equipe já tenha sido desclassificada.

### **Definições Finais**

A organização do Betboom Storm é responsável para lidar com violações do Código de Conduta durante a competição. Caso entenda necessário, o Betboom Storm poderá designar uma Comissão Disciplinar para decisão sobre eventual violação deste código.

Em casos de omissões, caberá ao Betboom Storm tomar as medidas que entender adequadas para manter a lisura e reputação da competição.

### **Da Conduta**

#### **Do Comportamento**

Todos os participantes do Betboom Storm se comprometem a se comportar de maneira adequada e respeitosa. Comentários xenofóbicos



e/ou racistas a qualquer participante e/ou à Organização será avaliada pelo árbitro presente que se reportará a Administração do Betboom Storm, que poderá aplicar a(s) punição(ões) que julgar adequada(s).

Todos os Participantes devem se abster de quaisquer ações que possam ridicularizar, escandalizar, trazer constrangimento, prejudicar a imagem pública ou o valor comercial de qualquer envolvido na competição. Isso inclui comentários pejorativos ao Betboom Storm, organizações participantes ou seus patrocinadores em entrevistas, redes sociais, streams, dentre outros meios de comunicação.

Caso haja ofensa por parte de dois times, independentemente da ordem de início, ambos os times serão advertidos pelo árbitro da partida, que deverá proceder normalmente, sendo certo que eventual punição será analisada pelo Betboom Storm somente após o término da partida.

### **Spamming**

O uso de spamming no chat do jogo com o objetivo de prejudicar o andamento da partida ou irritar o adversário é proibido. A função de chat para todos existe para a comunicação eficiente com o adversário e os Oficiais do torneio.

Parágrafo único: No caso de constatação de qualquer das violações acima, a administração do Betboom Storm se reserva o direito de aplicar qualquer das punições especificadas acima, de forma isolada ou combinada.

### **Uso de bugs ou glitches**

O uso intencional de bugs, glitches ou erros no jogo é proibido. São exemplos de uso intencional de bugs ou glitches: Explorar um pixel do



jogo onde o personagem fique invisível ou invulnerável, plantar a C4 em um local impossível de visualizar e/ou defusar, atirar através de um ponto que permita ao projétil atravessar um obstáculo intransponível no design original do mapa, dentre outros.

Parágrafo único: O Betboom Storm se reserva o direito de determinar se eventual utilização teve impacto/relevância na partida, em caso positivo, podendo aplicar qualquer das punições especificadas neste regulamento, de forma isolada ou combinada.

### **Abuso de informação**

Comunicação durante a partida com pessoas que não estejam envolvidas na mesma é expressamente proibido, assim como obter informações sobre a partida a partir de fontes externas, entre outras formas de obtenção indevida e/ou ilegal e/ou ilícita.

### **Apostas**

Nenhum participante pode estar envolvido em apostas ou jogos de azar relativos às competições nas quais participam. O mesmo também está proibido de fornecer qualquer informação que auxilie na prática de apostas ou jogos de azar para as mesmas competições, seja de forma direta ou indireta e poderá ser punido com qualquer das sanções dispostas neste regulamento de forma isolada ou cumulada.

### **Manipulação de Resultados**

Oferecer dinheiro ou benefícios, fazer ameaças, prejudicar seu próprio desempenho ou de sua equipe de forma proposital com objetivo de



interferir no resultado da partida, é considerado manipulação de resultados e poderá ser punido com qualquer das sanções dispostas neste regulamento, de forma isolada ou cumulada.