



Regulamento do Torneio Counter Strike Global Offensive Logitech G Challenge 2020

- **Modalidade:** Online
- **Plataforma:** PC
- **Capacidade de Equipes:** 128 Equipes (Brasil), 32 Equipes (México) e 64 Equipes (Cone Sul e Cone Norte)
- **Formato:** Chave simples. Eliminação direta.
- **Coordenação geral:** league.ops@webedia-group.com
- **Discord:** [Link](#)
- **Datas:** (Confira o cronograma na página 11)

PARA PARTICIPAR DEVE SER RESIDENTE E ENCONTRAR FISICAMENTE EM UM DESTES PAÍSES E TER MAIS DE 16+ ANOS

1- REGIÃO SUL: Argentina - Chile - Paraguai - Uruguai - Bolívia

2- REGIÃO CONE NORTE: Colômbia - Equador - Guatemala - Costa Rica - Panamá - República Dominicana - Nicarágua - El Salvador - Peru (Como exceção, o Peru participará da região do Cone Norte em CS: GO)

3- MÉXICO

4- BRASIL

Para representar uma das regiões mencionadas, a equipe deve ser composta por 4 jogadores da mesma região, pelo menos, e as inscrições são válidas para a região de residência dos jogadores.

Este regulamento foi redigido e modificado para melhor adaptá-lo aos regulamentos usados em todo o mundo.

Em caso de dúvidas ou sugestões, escreva para league.ops@webedia-group.com

Prêmios:

1º lugar
R\$ 10.000,00 5x G 604 lightspeed + G915 TKL Keyboard + Headset Logitech G Wireless + Mousepad
2º lugar
R\$ 7.500,00 G Pro Mouse + G Pro Keyboard + Headset Logitech G Wireless + Mousepad
3º e 4º lugar
R\$ 2.500,00 5x G203 Lightsync Mouse, G213 Keyboard + G332 Headset + Mousepad

prêmios serão concedidos em até 60 dias após o final do torneio. A organização não se responsabiliza pelas despesas derivadas da retirada de prêmios no país de destino.

1. Condições gerais

Ao participar da competição, todos os participantes confirmam e concordam com os regulamentos. Eles também concordam com os horários para jogar, eles não podem ser alterados sem exceção.

Todas as decisões dos organizadores, administradores e árbitros são finais e irrefutáveis.

Toda conversa, seja escrita ou verbal, entre a organização, os administradores ou os árbitros com os jogadores é confidencial. A publicação das conversas é estritamente proibida, a menos que os organizadores tenham permissão.

Os árbitros somente se comunicarão com o manager da equipe, sem exceção. Os árbitros não podem falar com o resto dos jogadores da equipe.

O regulamento está sujeito a alterações pela organização, a fim de garantir a integridade da competição.

1.1 Aceitação do regulamento.

Todos os jogadores e participantes que participam do torneio Logitech G Challenge aceitam automaticamente tudo o que é estabelecido nestes regulamentos.

1.2 Residência.

Todos os jogadores devem estar fisicamente nos países correspondentes à região em que se registraram ao criar sua conta no logitechchallenge.com

A organização se reserva o direito de solicitar qualquer documentação que julgue necessária a qualquer momento durante a competição para verificar se tal requisitos foram atendidos. No caso de não fornecer essas informações, a penalidade permanece a critério da organização. Esta penalidade não pode ser refutada ou analisada para uma reavaliação.

1.3 Idade

Todos os jogadores devem ter pelo menos dezesseis (16) anos para poder jogar a competição.

2. Registro

A plataforma logitechchallenge.com será usada para toda a competição, na qual os managers anotarão sua equipe e preencherão os dados necessários para participar do torneio.

As equipes terão 5 jogadores titulares e 1 substituto, 1 coach e 1 manager (pode ser um dos jogadores ou não), o manager será responsável pelo time, pode ser um jogador.

Os jogadores de 1 a 5 e o jogador alternativo 6 são considerados titulares. Você precisará inscrever 5 jogadores para marcar, o restante pode ser adicionado através do gerenciamento de equipe.

Nenhum coach ou manager pode ser um substituto. Nenhum jogador / coach / manager pode estar participando de outro time sem exceção.

Durante a inscrição, o capitão da equipe deve ser nomeado. Além disso, o usuário criador da equipe será automaticamente designado manager da equipe. Você pode designar outra pessoa como manager, mas perderá a administração da equipe. Isso será responsável pela comunicação entre a equipe e a organização do torneio.

Uma única pessoa não pode ser responsável por mais de uma equipe, sem exceção, no caso de equipes que possuem as divisões A e B, terá que ter um manager para cada equipe.

O DISCORD ID do manager deve ser relatado corretamente, pois se não houver comunicação com o manager da equipe por discord, será muito difícil discutir reclamações, problemas ou qualquer coisa que a equipe precise relatar à organização do torneio.

As equipes / jogadores só podem participar de uma fase de qualificação, sem exceção.

Ao final do registro, eles irão para o status pendente, onde verificamos todos os dados fornecidos; se todas as informações estiverem corretas, procederemos à aceitação do registro. Se um registro for aceito e contiver erros, seja na conta Steam, PSN, ID da discord, nome do invocador ou qualquer outra coisa, o erro será de responsabilidade da equipe. A organização não será responsável por erros de digitação ao preencher os campos de registro. A organização se reserva o direito de rejeitar ou cancelar a inscrição, em qualquer instância da competição, de qualquer time ou jogador justificadamente.

Todo o registro será revisado das 08:00 às 22:00, horário de Brasília (GMT -3). O atraso da confirmação pode se estender até 2 horas. A ordem de prioridade será na ordem de registro.

3. Check-in

O cronograma de check-in está disponível, na plataforma da gamersclub.

O manager da equipe deve estar presente no canal Discord o tempo todo durante o torneio.

As equipes nas quais o responsável não fez check-in serão desqualificadas, sem exceção.

Todos os membros que irão jogar o campeonato precisam do premium.

4. Formato do Torneio

4.1 Brasil e Cone Sul

4.1.1 Etapa challenger

Partidas serão disputadas com o melhor de um (1) até as oitavas de final.

4.1.2 Oitavas de final em diante

Após a etapa Challenger, as equipes da Legend se juntarão. Estes serão ordenados por semente, a critério da organização.

As partidas serão disputadas com o melhor de três (3) mapas.

4.2 México e Cone norte

4.1.3 Fase Challenger

Melhores de um (1) jogos serão disputados até e incluindo a Rodada de 16.

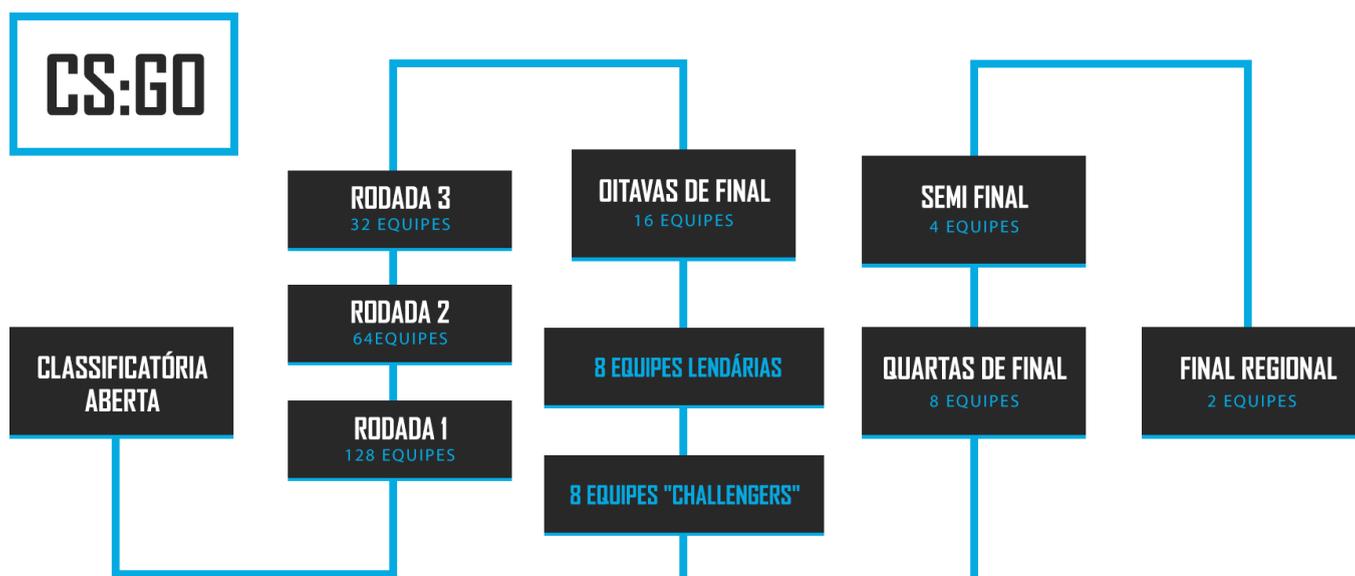
Os jogos das quartas de final serão disputados com o melhor de três (3) mapas. A etapa Challenger termina na semifinal.

4.1.4 Semifinal de Legends em diante

Após a etapa Challenger, as equipes Legend se juntarão. Estes serão ordenados por semente, a critério da organização.

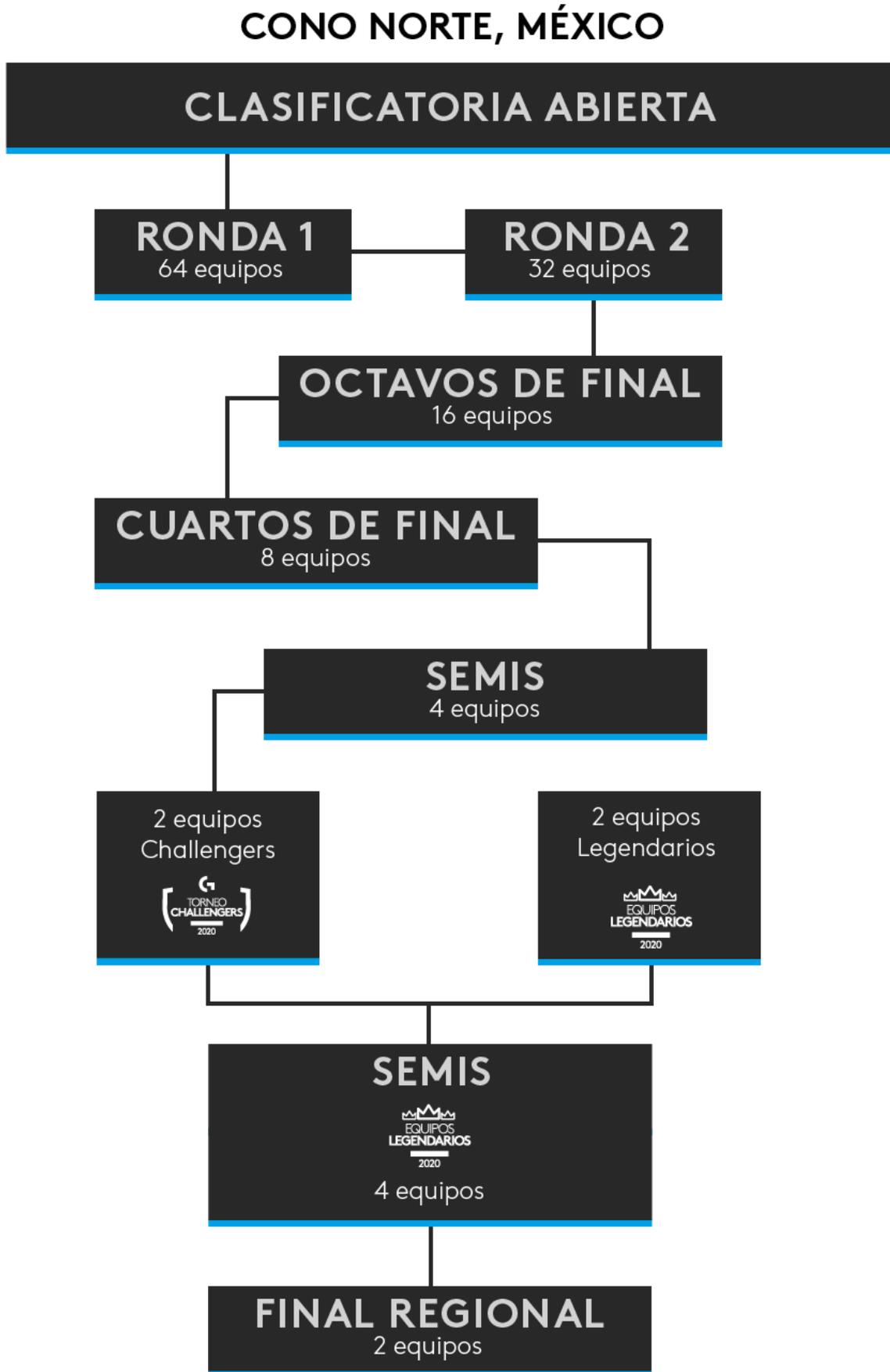
As partidas serão disputadas com o melhor de três (3) mapas.

BRASIL



* ATUALIZAÇÃO - SERÃO 2 EQUIPES LENDÁRIAS (CONVIDADOS) E 6 CLASSIFICADOS (CHALLENGERS) .

Estrutura do torneio



4.2 Jogadores e suplentes

5 jogadores regulares e 1 substituto por equipe serão admitidos.

4.3 Pool de mapas

- Inferno
- Train
- Dust 2
- Mirage
- Nuke
- Overpass
- Vertigo

4.4 Mapas

veto O veto ocorrerá no servidor quando as equipes estiverem presentes no horário estabelecido. Para iniciar o veto, os jogadores terão que definir ! **Pronto**.

Seleção de mapa Melhor de 1 mapa (Bo1)

Uma moeda será lançada para decidir qual time tem uma decisão sobre a ordem de veto.

A seleção lateral será feita através da faca.

Melhor de 1

Equipe A - 1 banimento de mapa

Equipe B - 1 banimento de mapa

Equipe A - 1 banimento de mapa

Equipe B - 1 banimento de mapa

Equipe A - 1 banimento de mapa

Equipe B - 1 banimento de mapa

Mapa restante é o mapa para jogar

4.5 Seleção de Melhor de 3 mapas (Bo3)

Uma moeda será lançada para decidir qual time tem uma decisão da ordem de veto. Todas as equipes decidem o lado no mapa escolhido pela equipe adversária (somente no Bo3). No último mapa, a rodada da faca será jogada para escolher o

Melhor de 3

Equipe A - 1 banimento de mapa

Equipe B - 1 banimento de mapa

Equipe A - Seleção de mapa

Equipe B - Seleção de mapa

Equipe A - 1 banimento de mapa

Equipe B - 1 banimento de mapa

Mapa restante para jogar em caso de definição

5. Regras gerais

5.1 Chegadas tardias e ausências

Limite de tempo para liberar o servidor

O time deve terminar os vetos e clicar em aceitar dentro do prazo de 15 minutos após o horário agendado da partida, caso o time esteja ausente e não libere o servidor, o time deve solicitar o w.o (1x0) chamando um administrador na página da partida.

Caso a solicitação seja após o time prosseguir com os vetos ou liberar o servidor no limite do tempo, ela não será aceita.

Não será aplicado o w.o se o time realizar o veto nos últimos segundos e solicitar o w.o para o adversário.

Limite de tempo para entrar no servidor

O time deve entrar com no mínimo 4 jogadores na partida e iniciar dentro de 30 minutos após o horário agendado da partida, não será permitido o pause para estender este tempo, o time precisa jogar o primeiro round para dar pause neste caso.

Se a equipe não iniciar dentro do prazo estipulado, o administrador deve ser chamado através do botão “chamar um administrador” para verificar o motivo, se necessário o w.o será aplicado. O report deve ser realizado no momento do ocorrido, não será aceito report ao final da partida.

Entrada de player durante a partida

É permitido que o quinto jogador entre no servidor após o início da partida. É de total responsabilidade das equipes o intervalo entre as partidas agendadas para o mesmo dia.

Não comparecimento da equipe por causa de uma partida em andamento

Caso uma equipe não compareça por conta de uma partida do mesmo campeonato que ainda estiver em andamento, o juiz deve estipular um prazo para a partida começar, caso não inicie no horário estipulado pelo juiz será declarada vitória para a equipe presente.

5.2 Número de jogadores

Todos os jogos terão de ser disputados com 5 jogadores por equipe (5vs5). Se uma equipe falhar em ter pelo menos 4 membros no servidor no horário de início, a partida será encerrada e derrotará a equipe com os jogadores desaparecidos.

5.3 Nick no jogo

Os jogadores deverão respeitar o apelido que colocam no formulário de inscrição, sem exceção, durante toda a duração da competição. Variações nos apelidos são permitidas desde que mantenham o apelido base que eles relataram no registro do torneio. A decisão sobre se um apelido é a base de outro ou não fica a critério da organização. Os jogadores poderão ter o TAG de seu time no nome.

5.4 Mudanças de jogadores e confirmação de equipes

O manager terá até 72 horas antes do início do primeiro jogo do torneio para confirmar a equipe ou apresentar mudanças de jogadores, em caso de mudança de qualquer jogador, ele deverá preencher o formulário disponível na administração da equipe. o site logitechchallenge.com. Jogadores que desejam entrar como substitutos devem ser registrados na plataforma para entrar no time e não participar do torneio em outro time. **Uma vez iniciada a competição, apenas uma troca de jogador pode ser feita com a aprovação da organização. Isso deve ser solicitado pelo e-mail league.ops@webedia-group.com. A alteração só pode ser solicitada pelo**

manager com o e-mail registrado no site. A alteração não pode ser feita diretamente no site.

5.5 Informações no jogo

O jogo começará no horário determinado, os jogadores serão avisados para escrever o comando! Pronto e iniciar a partida.

A partida pode começar mais cedo, desde que ambas as equipes concordem e tenham escrito! Pronto.

Caso a partida termine em empate (15-15), o OverTime continuará com as seguintes configurações:

- mp_overtime_maxrounds 3
- mp_overtime_startmoney 10000

No início da prorrogação, as equipes manterão o lado em que estão e mudarão no meio da prorrogação para o lado oposto. As equipes jogarão até que um vencedor seja determinado.

5.5.1 Configuração do servidor

- mp_freezetime 20
- mp_c4timer 40
- mp_roundtime 1.92
- mp_roundtime_defuse 1.92

5.6 Desconexões

As equipes terão uma pausa técnica de 5 minutos em caso de desconexão ou problemas técnicos. A equipe terá que usar o comando! Tech dentro do servidor para interromper o jogo. A equipe adversária é responsável por contar o tempo e notificar o árbitro caso o prazo tenha passado. A reentrada ou substituição do jogador é contemplada dentro dos 5 minutos estabelecidos.

Caso o time não reconecte ou coloque um substituto, ele poderá jogar com 4 jogadores. O jogador que teve problemas técnicos e quer voltar ao jogo terá que esperar até 15 rodadas. Caso as últimas 15 tenham sido disputadas, as rodadas não serão capazes de retornar à partida.

5.7 Crash ou interrupção do jogo por motivos extraordinários.

Falha no servidor No caso de o servidor travar, a organização tentará usar o backup da rodada anterior que foi completamente concluída. Caso o backup não possa ser restaurado, o jogo será reiniciado desde o início. A equipe que não concordar com esta decisão aplicará o WO.

5.8 Backup

Apenas o backup será usado sob condições extraordinárias e a critério da organização. No caso de uma equipe precisar de backup, ela deverá informar a administração do motivo da solicitação. Cabe ao árbitro da partida decidir se deve ou não fazer o backup da rodada.

5.9 DEMO / GOTV

Todos os jogos terão GOTV e serão gravados pela organização. Estes podem ou não ser publicados ao público. Nenhuma equipe pode reivindicar ou solicitar o GOTV de uma partida específica.

5.10 POV dos jogadores

Todo jogador terá que gravar seu POV. Se um árbitro solicitar o POV, o jogador terá um período de uma (1) hora para entregar a gravação. Se a gravação não for concedida, a equipe será

desclassificada.

É de responsabilidade do jogador que o POV possa ser reproduzido sem nenhum problema. Caso recebamos um arquivo corrompido, o player pode tentar enviá-lo novamente. Se você não conseguir reproduzir o arquivo corretamente, o equipamento será desqualificado.

Nenhum jogador ou equipe pode pedir a demonstração de outro jogador ou equipe.

O comando record "demo name" é usado no console para registrar seu ponto de vista.

5.11 Skins de jogos aparência de

É proibida a todos os agentes e operadores. Somente as skins padrão do jogo podem ser usadas.

6. Regras gerais

6.1 Pré jogo

Os dados dos servidores serão entregues aos capitães de cada equipe 15 minutos antes do início do jogo. Os 15 minutos contam como tempo de aquecimento; após 15 minutos a partida começará. A equipe que não apresentar os 5 membros no servidor será desqualificada sem exceção. O caso em que os membros de ambas as equipes estão ausentes e o horário de início das duas equipes será desqualificado sem exceção.

6.2 Informações no jogo

- Pausa

Quando necessário a equipe deve utilizar o comando “!pause” que paralisará a partida no próximo freezetime.

Os jogadores devem anunciar a razão do pause no chat do servidor.

É permitido o uso de 1 pause tático de 3 minutos por lado para cada equipe.

É permitido o uso de 1 pause técnico de até 10 minutos por partida para cada equipe.

Caso a equipe abuse da função pause, o administrador deverá ser chamado através do botão “Chamar admin” na Página da Partida durante o jogo, reclamações posteriores não serão aceitas.

- Coaches

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

O coach deve ser obrigatoriamente membro premium.

Uso do comando de coach

Não é necessário o uso de comando para acessar a partida como coach, basta o jogador ter a posição de jogo dentro do time como “coach” e entrar no servidor, o sistema vai forçar o modo coach após o round faca automaticamente.

O coach apenas pode acessar o servidor durante o aquecimento ou pause, caso contrário será expulso do servidor.

Limite de coach por partida

É limitado o uso de apenas 1 coach por time dentro do servidor..

- Descanso

Após cada mapa, os jogadores terão 5 minutos de descanso / aquecimento, após esse período o segundo ou terceiro mapa começará.

7. Horário da Competição:

						Horário - Brasília
Brasil	Datas	Check-in	Fim Check-in	Vetos	início 1º jogo	
Etapa Challenger						
Rodada 1 - Top 256	2-set.	Horários na Gamersclub		19:00 BRT	19:00 BRT	BRT -3
Rodada 2 - Top 128				20:15 BRT	20:15 BRT	BRT -3
Rodada 3 - Top 64				21:30 BRT	21:30 BRT	BRT -3
Rodada 4 - Top 32				22:45 BRT	22:45 BRT	BRT -3
Rodada 5 - Top 16	3 set.			19:00 BRT	19:00 BRT	BRT -3
Quartas	4-set.			19:00 BRT	19:00 BRT	BRT -3
Quartas (Losers)	4 set.			22:00 BRT	22:00 BRT	BRT -3
Etapa Transmitida						
Quartas de final	9 set.			19:00 BRT	19:00 BRT	BRT -3
Quartas de final	10 set.			19:00 BRT	19:00 BRT	BRT -3
Semi Finais	16 set.			19:00 BRT	19:00 BRT	BRT -3
Final	17 set.			19:00 BRT	19:00 BRT	BRT -3

Counter Strike Ofensiva Global		Uruguai e Argentina - Chile de 12/8)				Horário Paraguai - Chile (Inverno)
Cone Sul	Datas do	Check-in	Fim Check-in	Mapa deveto	início 1º jogo	
Dia 1 (Ronda 64)	15-ago.	13:00 ART	13:45 ART			ART -1
Dia 1 Grupo A		13:00 ART	13:45 ART	14:00 ART	14:00 ART	ART -1
Dia 1 Grupo B		14:00 ART	14:45 ART	15:00 ART	15:00 ART	ART -1
Dia 1 Grupo C		15:00 ART	15:45 ART	16:00 ART	16:00 ART	ART -1
Dia 1 Grupo D		16:00 ART	16:45 ART	17:00 ART	17:00 ART	ART -1
Dia 2 (Ronda 64)	16-ago.	13:00 ART	13:45 ART			ART -1
Dia 2 Grupo A		13:00 ART	13:45 ART	14:00 ART	14:00 ART	ART -1
Dia 2 Grupo B		14:00 ART	14:45 ART	15:00 ART	15:00 ART	ART -1
Dia 2 Grupo C		15:00 ART	15:45 ART	16:00 ART	16:00 ART	ART -1
Dia 2 Grupo D		16:00 ART	16:45 ART	17:00 ART	17:00 ART	ART -1
Dia 3 (Ronda 32)	22-ago.	13:00 ART	13:45 ART			ART -1
Dia 3 Grupo A		13:00 ART	13:45 ART	14:00 ART	14:00 ART	ART -1

Dia 3 Grupo B		14:00 ART	14:45 ART	15:00 ART	15:00 ART	ART -1
Dia 4 (Ronda 32)	23-ago.	13:00 ART	13:45 ART			ART -1
Dia 4 Grupo A		13:00 ART	13:45 ART	14:00 ART	14:00 ART	ART -1
Dia 4 Grupo B		14:00 ART	14:45 ART	15:00 ART	15:00 ART	ART -1
Dia 5 (Octavos Challenger)	29-ago.	13:00 ART	13:45 ART			ART -1
Dia 5 Grupo A		13:00 ART	13:45 ART	14:00 ART	14:00 ART	ART -1
Dia 5 Grupo B		14:00 ART	14:45 ART	15:00 ART	15:00 ART	ART -1
Dia 6 (Octavos Leyendas)	30-ago.	13:00 ART	13:45 ART			ART -1
Dia 6 Grupo A		13:00 ART	13:45 ART	14:00 ART	14:00 ART	ART -1
Dia 6 Grupo B		14:00 ART	14:45 ART	17:00 ART	17:00 ART	ART -1
Dia 7 (Octavos Leyendas)	5-sep.	13:00 ART	13:45 ART			ART -1
Dia 7 Grupo A		13:00 ART	13:45 ART	14:00 ART	14:00 ART	ART -1
Dia 7 Grupo B		16:00 ART	16:45 ART	17:00 ART	17:00 ART	ART -1
Cuartos de Final	6-sep.	13:00 ART	13:45 ART			ART -1
Cuartos de Final Grupo A		13:00 ART	13:45 ART	14:00 ART	14:00 ART	ART -1
Cuartos de Final Grupo B		16:00 ART	16:45 ART	17:00 ART	17:00 ART	ART -1
Semi Final	12-sep.	13:00 ART	13:45 ART	14:00 ART	14:00 ART	ART -1
Final	13-sep.	18:00 ART	18:45 ART	19:00 ART	19:15 ART	ART -1

8. Atitudes antidesportiva e violação de regras

A seguir, é apresentada uma lista de regras e práticas injustas que podem ser realizadas durante o jogo. Qualquer jogador encontrado em infração será avisado, suspenso ou mesmo penalizado com uma derrota, sujeito a critério do árbitro.

O uso do HACKS é totalmente proibido. No caso de conhecimento do uso, a equipe envolvida será desqualificada da competição atual e das edições futuras.

- É de responsabilidade dos jogadores detectar as violações dos regulamentos e denunciá-las através do manager ao organizador do torneio imediatamente no **canal do discord**
- Os jogadores não devem parar uma partida em andamento para reivindicar uma violação não relacionada ao desenvolvimento do jogos.
- As violações de regras devem ser relatadas à medida que ocorrem. Em outro momento, eles serão ignorados.
- No caso de suspeitar de um jogador, o administrador da partida deve ser informado dentro de um período não superior a 15 minutos após a partida.
- Os organizadores e árbitros de torneios podem denunciar violações das regras em nome dos jogadores.
- Atitudes antidesportivas ou desrespeitosas dirigidas a outro jogador ou árbitro do torneio (incluindo excessos verbais) serão severamente punidas.
- Durante o decorrer do torneio, os árbitros e o diretor do torneio podem determinar qualquer outra ação que não seja desportiva.
- Qualquer provocação, seja gestual ou dentro do próprio jogo, pode ser punida com advertências pelo referido espectador, se ele considerar necessário.
- As penalidades são a critério do árbitro.
- A exploração de bugs / falhas de jogos não é permitida e será severamente punida

8.1 Cheats / Cheats / Scripts

O uso de qualquer tipo de cheats e scripts é totalmente proibido. Caso uma equipe suspeite, o seu capitão terá que encaminhar uma reclamação até 1 dia após a partida. Caso o uso de truques / hacks seja comprovado em qualquer membro da equipe, a equipe será desqualificada e o culpado será denunciado por e-mail à VALVE.

Somente o capitão pode apresentar queixas em caso de suspeita, essas suspeitas deverão ser justificadas. e oferecer referências (número e situação da rodada). É responsabilidade de cada equipe relatar detalhadamente cada acusação. Os relatórios de suspeitas serão analisados pela organização dentro de um período não superior a 3 dias úteis.

A organização se reserva o direito de tornar públicos os casos relatados e suas resoluções.

8.2 Anti-fraude

Todos os servidores terão o ACGC. Teremos servidores disponíveis para verificar se o anti-fraude funciona corretamente no seu computador .

Cada jogador é responsável pelo correto funcionamento do Anti Cheat durante a competição. A organização não apoiará o uso disso.

8.3 Uso de bugs ou falhas

O uso de bugs ou falhas é totalmente proibido. No caso de ter uma prova do uso delas, a equipe culpada será desqualificada da competição.

- Plantação silenciosa
- Erros do Flashbang
- Granadas sob as paredes são proibidas, acima das paredes É permitido
- andar pixel (ficar de pé ou andar nas bordas invisíveis do mapa)
- Desarmar bombas sem ter visão é proibida (desarmar através de uma caixa ou parede sem ter visão da bomba)

9. Perguntas frequentes:

Em qual plataforma você joga? - **PC**

Que modalidade é essa? - **Competitivo**

Posso jogar em mais de um time? - **Os participantes só podem jogar em um time por torneio.**

Posso transmitir meus jogos? **A transmissão de seus próprios jogos é permitida até a rodada de 16.**

Eles terão que adicionar o "Logitech G Challenge" no título da transmissão e um atraso de 3 minutos. Os jogos das oitavas-de-final do CONE SUL e Brasil e os jogos das quartas de final do MÉXICO E DO NORTE não poderão transmiti-los em seu canal, somente serão transmitidos pelos canais autorizados pela organização.

10. Falha no equipamento de jogo

Cada equipe é responsável por sua conexão com a Internet e pelo hardware usado durante a competição. As partidas não podem ser suspensas ou adiadas devido a problemas de conexão do jogador. No caso de uma situação maior, a organização decidirá a melhor opção para garantir a integridade da competição. Se um jogador tiver problemas técnicos de hardware ou conexão durante o decorrer de uma partida, ele poderá solicitar uma pausa e tentar resolver os problemas, ou a equipe poderá substituir o jogador

pelo substituto designado.

11. Diversos

- Nenhum jogador pode se recusar a transmitir seu jogo pela organização ao vivo no Twitch.tv. As
- chaves podem ser ajustadas conforme necessário pela organização.
- Os árbitros têm o poder de ajustar as regras como acharem melhor, informando as equipes listadas sobre qualquer ajuste.

Controle de alterações

Todas as alterações feitas neste documento serão detalhadas nesta seção.

Versão	Data do upload	Notas
v0.1	18/08/2020	Versão final