

LIVRO DE REGRAS OFICIAL



GIRLGAMER CHALLENGE

VALORANT

Olá Jogadora,

Seja bem-vinda ao **GIRLGAMER Challenge - Valorant**

Este livro de regras oficial descreve todas as regras e regulamentos que devem ser cumpridos pelas equipes e suas respectivas jogadoras ao participar do GIRLGAMER Challenge - Valorant. 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 organização.

Deve ser lembrado que a administração e/ou organização 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 BBL ESPORTS e a Grow uP! desejam que todas tenham uma excelente competição! Faremos o nosso melhor para realizar um torneio justo e emocionante para todas as envolvidas.

1. INTRODUÇÃO E VISÃO GERAL

O GIRLGAMER Challenge é uma competição de videogame, oficialmente produzida pela BBL Esports e pela Grow uPI!, patrocinada pela Galaxy Racer, Astro e Logitech. Conduzida utilizando o Valorant para PC. O torneio não tem validade onde o game for proibido ou restrito por lei. Todas as leis e regulamentos federais, estaduais, provinciais e locais se aplicam.

Cada participante ou representante da equipe deve confirmar que leu, compreendeu e aceitou todas as regras e condições estabelecidas neste documento.

1.1. DEFINIÇÕES

1.1.1. VALIDADE

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

1.1.2. PARTICIPANTES

Uma participante é uma jogadora ou equipe que faz parte do torneio. Qualquer equipe ou membro registrado é considerado elegível para responder por todas as penalidades ou infrações das regras descritas.

1.1.3. REGIÕES

Para serem selecionadas como participantes, as jogadoras devem ser residentes legais de um dos países listados no APÊNDICE C.

- O servidor utilizado para os jogos durante o GIRLGAMER Challenge está localizado no Brasil.

1.1.4. FUSO HORÁRIO

Todas as partidas irão ocorrer 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.

1.1.5. 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.

1.1.6. 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. As equipes não podem negar a participação em um jogo transmitido pelos organizadores do torneio e seus parceiros de negócios.

1.1.7. TRANSMISSÃO OFICIAL

Qualquer partida e/ou classificatória da série de torneios está sujeita a ser selecionada para fins de transmissão. Os oficiais do torneio informarão as equipes se sua partida for selecionada para transmissão. As jogadoras concordam em cooperar plenamente com os Oficiais do Torneio para que estes jogos sejam transmitidos.

2. REGISTRO E ELEGIBILIDADE

2.1. REGISTRO

Para se inscreverem na primeira etapa, todas as participantes devem:

- Inscrever-se ou registrar-se em: [LINK](#)
- Acessar o link da inscrição
- Fazer login no servidor do Discord: [LINK](#)

2.2. ELEGIBILIDADE DAS JOGADORAS

- Para participar de qualquer jogo, a jogadora deve ter no mínimo 16 anos de idade;
- Ser residente em um dos países selecionados;
- Ter uma conta de jogo válida (no seu nome);

- Ter uma conta Battlefy válida (no seu nome);
- Ter uma conta Discord válida (no seu nome);
- Ter uma conexão estável de Internet.

Se qualquer participante tiver registrado duas ou mais contas em seu nome, sejam elas de Valorant, Battlefy e Discord, essa jogadora e todas as suas contas serão imediatamente desclassificadas.

As jogadoras que decidirem participar do torneio usando um dispositivo que não atenda às especificações de hardware recomendadas, assumem toda a responsabilidade pelos problemas de jogo ou conexão gerados, e nem o organizador do torneio nem a Grow uP ou Riot são responsáveis pelos problemas que esses jogadoras apresentam.

Uma participante não poderá jogar para mais de uma equipe que faça parte do torneio ao mesmo tempo.

As jogadoras que não cumprirem suas responsabilidades estão sujeitas a sanções e penalidades.

2.3. ELEGIBILIDADE DA EQUIPE

As equipes devem ter o mínimo de 5 jogadoras e o máximo de 6 inscritas no torneio que cumpram os requisitos de elegibilidade descritos no item 2.2.

Não haverá mudanças de escalação durante as etapas de classificação do GIRLGAMER Challenge. Se uma equipe ganhar a fase classificatória, poderá fazer **01 (uma)** mudança na escalação antes da próxima etapa.

É de total responsabilidade da equipe e das participantes a criação de contas e aquisição dos bens dentro do jogo para participar, além da conexão dentro desses jogos.

2.3.1.CAPITÃ

Uma das jogadoras deverá ser nomeada capitã da Equipe. Toda comunicação feita à equipe será através do capitão.

As capitãs de equipe serão responsáveis pela organização geral de sua equipe, apresentando alinhamentos e resultados, fazendo capturas de tela precisas como prova de *forfeits* e outras questões, e atuando como o principal ponto de contato com a equipe de organizadores do Torneio.

Ambas as equipes precisam tirar e guardar uma captura de tela do resultado final durante 15 dias após o evento.

A equipe vencedora deve carregar uma captura de tela do resultado final da partida no bate-papo da sala de jogos da Battlefy.

A transferência voluntária da função e responsabilidades da capitã da equipe deve ser reconhecida tanto pela capitã anterior quanto pela nova capitã, e confirmada pela equipe de administradores.

Em alguns casos, as responsabilidades administrativas de uma capitã de equipe podem ser assumidas por um gerente não jogador, como um conselheiro acadêmico, líder de clube, treinador da universidade etc.

Os administradores do torneio reservam-se o direito de remover uma capitã de equipe e substituí-la por outro membro da equipe a seu exclusivo critério. A administração pode remover uma capitã de equipe por negligência, má conduta ou qualquer outro ato ilícito.

2.3.2. COACHES/MANAGERS

Não será permitido a entrada de Coaches e/ou Manager de uma equipe em uma partida. Coaches não podem se comunicar com as jogadoras durante os rounds de um jogo.

2.3.3. RESERVAS

As equipes podem registrar uma sexta jogadora para atuar como reserva na equipe. A jogadora reserva pode ser proveniente de empréstimos de outras equipes, desde que não seja de nenhuma equipe participante do torneio.

2.3.4. TITULARES E RESERVAS

As 5 jogadoras inscritas inicialmente são consideradas as titulares e devem, salvo casos atípicos, constituir a escalação em 70% dos jogos. 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.

Uma jogadora reserva só poderá jogar uma partida da Semifinal e Final caso tenha jogado ao menos uma série nas etapas anteriores.

O uso da reserva pode ser utilizado também em casos atípicos durante os jogos se aprovados pela organização. A reserva deve ser acionada já durante o pause técnico das equipes para entrar imediatamente no próximo mapa. Quando a reserva assume durante o jogo, não pode haver mais alterações neste mesmo jogo e o reserva não pode voltar para o estado de reserva.

2.3.5. NOME DAS JOGADORAS 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.

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

3. REGIÕES E TERRITÓRIOS

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

3.1. SERVIDORES DE JOGO

Todos os jogos serão jogados no servidor/região Brasil (São Paulo). A conexão e conta de jogo é total responsabilidade dos participantes e equipes.

3.2. DOCUMENTAÇÃO

A qualquer momento, a organização pode solicitar às participantes que forneçam alguma documentação em um país elegível para determinar se podem competir. A relevância do referido teste ou documentação será determinada pela organização.

3.3. FUNCIONÁRIOS E VÍNCULO DE INTERESSE

Funcionários e suas respectivas afiliadas, subsidiárias, representantes, agências de marketing e publicidade, serviços terceirizados utilizados no torneio, e empresas e membros da mesma família ou pessoas que vivam na mesma residência que esses funcionários não estão autorizados a participar deste torneio.

3.4. INFORMAÇÕES DE REGISTRO

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

4. ESTRUTURA DO TORNEIO

O GIRLGAMER Challenge será disputado por equipes de Valorant.

As seguintes etapas estarão presentes:

- Fase Classificatória;
- Playoffs;
- Semifinal;
- Finais;

5. FORMATO E REGRAS DE PARTIDA

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

6. PREMIAÇÃO

Os prêmios a seguir serão atribuídos conforme indicado abaixo, com base na classificação final. Todos os prêmios listados abaixo serão distribuídos pela Grow uP eSports aos participantes. O pagamento será em dólar e estará sujeito a encargos e impostos da região para ser recebido.

Os pagamentos são realizados em até no máximo 6 meses após o término do torneio

GIRLGAMER - Premiação LOL	
Colocação	Prêmio
1º lugar	\$1.500 (USD)
2º lugar	\$1.300 (USD)
3º lugar	\$1200 (USD)
4º lugar	\$1000 (USD)

7. VIOLAÇÃO DE REGRAS

Consultar APÊNDICE B para mais detalhes.

8. 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 declarada a vencedora;
 - Melhor de 3 (Md3) - A equipe que ganhar 2 partidas primeiro é declarada a vencedora;
 - Melhor de 5 (Md5) - A equipe que ganhar 3 partidas primeiro é declarada a vencedora;
- Check in - É o tempo que a equipe tem para confirmar sua participação no torneio;
- WO/ No show - Significa que uma equipe foi desclassificada do torneio;
- Forfeit - Desistencia;
- Eliminação dupla/Double Elimination - Formato do torneio 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 de Repescagem(Lower);
- Upper Bracket/Vencedores - É a chave da Tabela onde as equipes se enfrentam até perder uma vez;

- Lower Bracket/Repescagem - É a chave da Tabela onde as equipes que perderam uma(1) vez se enfrentam;
- Seed - É um pré ranqueamento (Na battlefy é identificado como um número na cor cinza que fica a esquerda do nome da equipe);

9. DIREITO E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Ao participar do torneio, você concorda que qualquer material de apoio enviado em relação a você e sua equipe, foram criados legalmente e são trabalhos originais. Você 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 Organização") 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.

Você concede às Partes da Organização 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 organização em conexão com sua participação, incluindo seus materiais de argumento de venda (doravante coletivamente denominados "Gravações"). Você concorda que as Partes da Organização 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. Você reconhece que não receberá 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 Organização, 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 Organização, um 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 Organização 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.

10. REGRAS ESPECÍFICAS

Consulte o APÊNDICE D para mais detalhes.

11. COMUNICAÇÃO

O principal meio de comunicação e suporte para o torneio é o Discord. Todas as jogadoras devem entrar no servidor oficial para estarem cientes dos anúncios, das mudanças nas regras e poderem se comunicar com administradores e outras jogadoras. As notificações serão feitas exclusivamente neste servidor. É responsabilidade da representante de cada equipe garantir que está ciente das informações publicadas oficialmente.

Qualquer comunicação com a organização é confidencial. Todos os e-mails e mensagens enviados à organização 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.

APÊNDICE A: REGRAS DE TORNEIO

A1. REGRAS GERAIS

A1.1 – Horário de Início do torneio e Check-in

O horário de início de cada partida classificatória pode ser encontrado no hub do site da Battlefy. Cada rodada prosseguirá conforme os adversários forem determinados até que a partida seja concluída. Cada partida terminará no mesmo dia em que começar.

As equipes que não realizarem o check in no horário determinado estarão automaticamente desclassificadas.

A1.2 - Pontualidade

Todas as partidas do GIRLGAMER Challenge precisam começar conforme estipulado no livro de regras da competição. Todos os participantes precisam estar prontos para jogar com pelo menos 15 minutos de antecedência do horário marcado para a partida.

- **W.O**

Todas equipes possuem o tempo limite de 15 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.

A1.3 – Quantidade de jogadoras no lobby;

Qualquer partida só poderá ser iniciada quando houver as 5 jogadoras de cada time presentes no lobby

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 tratadas a critério exclusivo da equipe do torneio. Recomenda-se que todas as equipes documentem adequadamente toda e qualquer atividade relacionada à liga. Qualquer contestação, problema, pedido de forfait etc., 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.

Os resultados das partidas devem ser informados na plataforma o mais rápido possível. Mesmo que as partidas sejam oficialmente transmitidas, todas as equipes ainda devem informar suas partidas. As capturas de tela de cada lobby pós-jogo serão fixadas pela equipe vencedora na sala de jogos. Todas as partidas não relatadas ou inacabadas/pendentes resultarão em uma perda para **AMBAS** as equipes. As partidas de eliminatórias não informadas terão como resultado a remoção de **AMBAS** das equipes. Para qualquer contestação de resultados das partidas, chame a equipe de administradores que ajudarão a resolver o problema.

A2. ENTREVISTAS, CONFERÊNCIAS, FOTOS, VÍDEOS E ETC

A organização poderá solicitar que uma ou mais jogadoras precisam fazer 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, as jogadoras 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 organização escolherá sem direito a revogação.

A2. FORMATO

1. CLASSIFICATÓRIA

As equipes inscritas disputarão no seguinte formato até apenas os 8 melhores restarem:

- 12 de Junho;
- A partir das 13:00;
- Melhor de 1;
- Eliminação Dupla;
- Top 8 avança;

*** Permitiremos que as partidas que entrem em conflito com a VCT sejam remanejadas para os dias subsequentes da semana (14-15), no intervalo entre 19h e 23h. Dessa forma pedimos para que os times afetados comuniquem os admins via discord**

11 de Junho	Início às 19:00h	Fase Classificatória - MD1
-------------	------------------	----------------------------

2. PLAYOFFS

Os playoffs acontecem entre 8 equipes que conquistaram sua vaga através da fase Classificatória.

- 12 e 13 de Junho;
- A partir das 14:00;
- Melhor de 3;
- Eliminação Simples;

*** Permitiremos que as partidas que entrem em conflito com a VCT sejam remanejadas para os dias subsequentes da semana (14-15), no intervalo entre 19h e 23h. Dessa forma pedimos para que os times afetados comuniquem os admins via discord**

12 de Junho	Início às 13:00h	Playoffs - MD3
13 de Junho	Início às 13:00h	Playoffs - MD3

3. SEMIFINAL

As semifinais acontecem entre as equipes que buscam se classificar através da repescagem.

- 26 de Junho;
- A partir das 14:00;

26 de Junho	Início às 14:00h	Semi final Repescagem/Lower - MD3
-------------	------------------	-----------------------------------

4. FINAIS

As finais acontecem entre as equipes classificadas pela repescagem e as equipes que conquistaram sua vaga pela tabela de vencedores.

- 27 de Junho;
- A partir das 14:00;

27 de Junho	Início às 14:00h	Final - MD5
-------------	------------------	-------------

A3. PROGRAMAÇÃO DO TORNEIO

Data	Partida
11/06	CLASSIFICATÓRIA
12/06	PLAYOFF - DIA 1

13/06	PLAYOFF - DIA 2
26/06	SEMIFINAL
27/06	GRANDE FINAL

A4. EQUIPAMENTO

Durante a fase online, todas as equipes e/as jogadoras são responsáveis por ter todo o equipamento e conexões necessárias para jogar o torneio.

A5. PROBLEMAS

- **CONEXÃO**

Os participantes são os únicos responsáveis pela qualidade e estabilidade da conexão à Internet necessária para participar. Os participantes também são responsáveis pela estabilidade do sistema rodando battlefy.

- **QUEDA DE SERVIDOR (SOFTWARE CRASHES)**

A organização não pode ser responsabilizada por quedas em quaisquer partidas. A capacidade das jogadoras de provocar travamentos ou desconexões torna impossível aplicar quaisquer exceções. 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. As equipes farão capturas de tela ou gravações de vídeo para fornecer como prova, e se não o fizerem podem ser desqualificadas.

- **ERROS DE JOGO (SOFTWARE BUGS)**

A organização 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.

- **FORFEITS E NO-SHOW**

Uma equipe que não se apresentar para uma partida 15 minutos após o horário de início padrão perderá a partida (*forfeit*). Uma equipe que não conseguir apresentar

uma lista completa de 5 pessoas para o jogo após os 15 minutos de atraso será considerada como não comparecendo (*no-show*). Há um período de carência de cinco minutos entre os jogos da melhor de três séries.

A6. PAUSAS

● PAUSA TÉCNICA

Todas as jogadoras são responsáveis por garantir que estejam em boas condições para jogar - isto inclui hardware, software, conexão estável de Internet etc.

Cada equipe pode fazer pausas técnicas ilimitadas não ultrapassando a duração total de 5 (cinco) minutos. As pausas técnicas somente podem ser feitas durante o início/"FASE DE COMPRA" da rodada. Se uma equipe não conseguir resolver seu problema técnico após 5 minutos, então a outra equipe pode despausar a partida após notificar a equipe pausada de que seu tempo acabou. Basta pedir uma pausa técnica pressionando a tecla "ESC", depois clicar na aba "CHEATS", e então ajustar o "Pause Match Timer" para a posição "ON". A partida será automaticamente pausada assim que a posição "ON" for selecionada, para despausar o jogo basta mudar a configuração do "Pause Match Timer" para "OFF". Caso uma equipe com problemas técnicos persistentes não os resolva em tempo hábil, a partida ou série poderá ser transferida para a equipe adversária. Equipes que abusarem do sistema de pausa técnica podem estar sujeitas a penalidades, tais como perda de partida ou suspensão do torneio.

● PAUSA TÁTICA

Cada time terá direito a duas pausas de 60 segundos por partida.

A7. REMAKES

Apenas será considerado a possibilidade de remake da partida caso:

1. A partida seja criada incorretamente (mapa, escolha de lado ou cheats habilitados);
2. Se houverem problemas de queda de servidores do VALORANT que impeçam totalmente o prosseguimento da partida;
3. Alguma jogadora tiver problema no carregamento da partida ou na escolha de agentes;
4. Alguma jogadora passar por problemas técnicos no 1º round da partida antes de alguma jogadora tomar qualquer tipo de dano.

*Não será permitido remake por problemas técnicos das jogadoras se a partida já estiver em andamento, exceto em casos de *fair play* de ambas as equipes.

A7. AGENTES

Os Novos Agentes serão automaticamente restringidos por duas semanas a partir de seu lançamento na fila Competitiva. Exemplo: O Agente A foi lançado em 5 de fevereiro, portanto o Agente A será qualificado para uso em todos os Jogos em 19 de fevereiro.

A8. MAPAS DISPONÍVEIS

Os 6 mapas de jogo abaixo estarão disponíveis:

- Split
- Icebox
- Haven
- Bind
- Ascent
- Breeze

*Os novos Mapas serão automaticamente restringidos por duas semanas a partir de seu lançamento na fila Competitiva. Exemplo: O Mapa A foi lançado em 5 de fevereiro, portanto o Mapa A será qualificado para uso em todos os Jogos em 19 de fevereiro.

A9. VETOS DE MAPAS

A equipe à esquerda da página da partida ou acima irá definir quem será a equipe A ou B. Em caso de seed, a equipe com melhor Seed definirá quem será denominado equipe A ou B para fim dos Vetos.

A9.1 VETOS EM PARTIDAS MELHOR DE 1

A equipe A inicia o processo e o mapa para a Partida será selecionado de acordo com o procedimento a seguir:

- Equipe A remove um mapa;
- Equipe B remove um mapa;
- Equipe A remove um mapa;
- Equipe B remove um mapa;
- O mapa restante será o jogado;
- A equipe A escolherá o lado inicial do mapa.

A9.2 VETOS EM PARTIDAS MELHOR DE 3

A equipe A inicia o processo e o mapa para a Partida será selecionado de acordo com o procedimento a seguir:

- Equipe A remove um mapa;
- Equipe B remove um mapa;
- Equipe A escolhe o primeiro mapa;
- Equipe B escolhe o lado inicial do primeiro mapa;

- Equipe B escolhe o segundo mapa;
- Equipe A escolhe o lado inicial do segundo mapa;
- O mapa restante será o terceiro mapa (desempate) a ser jogado;
- Será feito um Coin Flip para decidir quem escolhe o lado inicial;

A9.3 VETOS EM PARTIDAS MELHOR DE 5

A equipe A inicia o processo e o mapa para a Partida será selecionado de acordo com o procedimento a seguir:

- Equipe A escolhe o primeiro mapa;
- Equipe B escolhe o lado inicial do primeiro mapa;
- Equipe B escolhe o segundo mapa;
- Equipe A escolhe o lado inicial do segundo mapa;
- Equipe A escolhe o terceiro mapa;
- Equipe B escolhe o lado inicial do terceiro mapa;
- Equipe B escolhe o quarto mapa;
- Equipe A escolhe o lado inicial do quarto mapa;
- Equipe A escolhe o quinto mapa;
- Equipe B escolhe o lado inicial do quinto mapa;

obs: Em caso de mapa de vantagem o vetos se iniciam a partir do segundo mapa.

- ***Lembrando que o time que vier da winner bracket possui um mapa de vantagem**

A10. CONTESTANDO UMA PARTIDA

Uma contestação pode acontecer em situações como, settings de servidor incorretos, jogadoras inelegíveis no servidor, ou outros problemas relacionados. Depois da partida nossa equipe irá analisar a contestação que é feita entre quem envia e a organização do torneio. Representantes de equipes não estão autorizados a compartilhar nenhum diálogo, decisão, pessoas envolvidas, revisões, etc, sem a permissão da organização do torneio.

Toda e qualquer contestação deve ser apresentada mediante provas, tais como printscreen, gravações e etc.

- **Tempo limite para contestar**

Uma contestação pode ser enviada em até 10 minutos após o final da partida. Caso tenha alguma contestação do resultado da partida depois do período limite, a organização se reserva no direito de não receber a contestação

- **Preenchendo uma Contestação**

Uma contestação deve conter informações detalhadas sobre seu propósito de criação. Uma contestação será rejeitada se a documentação apropriada não for apresentada. Um simples “eles trapacearam” não será aceito e a organização irá negar.

- **Comunicação durante uma contestação**

A comunicação vinda das equipes deve ser feita exclusivamente por um representante escolhido pelas jogadoras (gerente da equipe ou capitã da equipe). As equipes devem agir de forma profissional e cordial e não ofender nem os oponentes e nem a arbitragem nas conversas entre todos.

- **Decisão de uma contestação**

Decisões nas contestações são definitivas e não podem mais ser contestadas.

APÊNDICE B: CÓDIGO DE CONDUTA

Este Código de Conduta se aplica a todos os participantes. A Organização 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

Todas as participantes comprometem-se a se comportar de maneira adequada e respeitosa com a organização, bem como com todos os participantes, espectadores, imprensa, equipe do torneio, parceiros e seus administradores. Qualquer tipo de intimidação ou assédio deve ser relatado aos administradores. 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 todas as participantes cumpram os padrões de ética esportiva, mesmo quando não participam do torneio ativamente.

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 organização são finais e vinculativos (devem ser cumpridos e respeitados). A Organização se reserva ao direito de penalizar qualquer participante do torneio, a qualquer momento e por motivos justificados.

No caso de apenas uma infração, as participantes serão punidas ou advertidas de acordo com a gravidade da falta. Se continuarem a agir de forma inadequada e desrespeitosa com as outras participantes, elas poderão ser desqualificadas do torneio.

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

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

A organização 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 pelo Valorant);
- **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 organização.

B4. ÁLCOOL E DROGAS

O uso de álcool ou drogas pelos participantes é proibido nas instalações de qualquer evento ao vivo (transmissões), e as jogadoras 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 a jogadora algum tipo de vantagem, e a jogadora 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 alguma jogadora 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, jogadora, treinador, gerente de equipe, equipe ou organização 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 organização 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, as jogadoras podem conceder ou concordar mutuamente em empatar nesse jogo ou partida. Uma partida é considerada completa quando o resultado é relatado ao administrador principal. Até este ponto, qualquer uma das jogadoras pode conceder ou empatar com o outro, embora se a jogadora 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 outra 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;
- Concordar em dividir o prêmio em dinheiro entre duas ou mais equipes.

Não é suborno quando as jogadoras 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 uma jogadora do torneio.

Não é suborno quando as jogadoras 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, uma das jogadoras deve concordar em sair do torneio. As jogadoras 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 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 organização

B9. COMPORTAMENTO

As equipes, jogadoras 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 organização. 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 organização 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.

APÊNDICE C:

REGIÕES E TERRITÓRIOS

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

- Brasil
- Argentina
- Chile
- Uruguai

APÊNDICE D:

REGRAS ESPECÍFICAS DE JOGO

D1. VERSÃO DE JOGO

Todas as jogadoras devem instalar a versão mais recente do jogo para participar dos torneios. As atualizações devem ser instaladas antes do início do torneio, para que os atrasos sejam mínimos.

D2. PROCESSO PRÉ JOGO

- Versão do jogo: verifique a versão do jogo
- Conta do jogadora: as jogadoras usarão suas contas pessoais;
- Garantir a qualidade do equipamento;
- Conectar e calibre o equipamento;
- Ajustar as configurações do jogo;
- Testar e certificar sua própria conexão.

D3. PROCEDIMENTO DE PARTIDA

● CONECTANDO COM SEU Oponente

A capitã de cada equipe deverá adicionar sua oponente dentro do jogo e logo em seguida chamá-la para uma Sala Personalizada. Apenas as 5 jogadoras de cada equipe são permitidas no lobby, jogadoras reservas não poderão entrar para acompanhar a partida.

● CONFIGURAÇÃO DE JOGO

A partida deve ser criada no Modo “Padrão”. A configuração deve seguir as seguintes instruções:

- Permitir Cheats: Desligado;
- Modo Torneio: Ligado;
- Prorrogação: Ligado;
- Jogar por todas as rodadas: Desligado;

● INÍCIO IRREGULAR

Caso a dona da sala tenha começado a partida intencionalmente com menos de 5 jogadoras sem respeitar o tempo de W.O. e/ou com as configurações incorretas, o mesmo deve ser reportado à organização para análise. Tal ato é passível de punição.

D4. PROCESSO DE FIM DE JOGO

- A equipe vencedora deve carregar uma captura de tela do resultado final da partida.
- Resultados: A organização publicará todos os resultados da rodada atual antes de iniciar a próxima.

D5. STREAM DE JOGADORAS

Todas as jogadoras são livres para transmitir apenas suas partidas de qualificatórias e devem transmitir com um atraso mínimo de 3 minutos na transmissão. Quando você transmitir, pedimos que inclua a hashtag “**#GirlGamerChallenge**” no título de sua transmissão.

- Se alguma jogadora estiver transmitindo sem atender ao requisito de atraso mínimo, ela será forçada a interromper a transmissão durante todo o dia da partida.

APÊNDICE E: TABELA DE PUNIÇÕES

- Elo Boosting:
 - Suspensão mínima recomendada: 6 meses
 - Suspensão máxima recomendada: 24 meses
 - Período de limitação: 24 meses

- Conduta irregular contínua
 - Suspensão mínima recomendada: 6 meses
 - Suspensão máxima recomendada: 12 meses
 - Período de limitação: 24 meses

- Conduta irregular extrema
 - Suspensão mínima recomendada: 12 meses
 - Suspensão máxima recomendada: Sem máximo
 - Período de limitação: 24 meses

- Ringing em jogos online
 - Suspensão mínima recomendada: 6 meses
 - Suspensão máxima recomendada: 24 meses
 - Período de limitação: 24 meses

- Conluio
 - Suspensão mínima recomendada: 12 meses
 - Suspensão máxima recomendada: Sem máximo

ATENDIMENTO

Em caso de dúvidas do processo de inscrição e questionamentos sobre as regras, entre em contato via Discord ou pelo e-mail: torneios@bbl.gg

Não se esqueça, no caso do e-mail, de colocar qual campeonato você está se referindo no título do e-mail.

Este documento pertence e tem direitos reservados à BBL ESPORTS.

Facebook: /bblesports

Instagram: /bblesports

Twitter: /bblesports

YouTube: /bblesports