**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 organização da CAPITAL GAME SHOW (CGS).

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

# INTRODUÇÃO E VISÃO GERAL

A Capital Game Show irá proporcionar o seu primeiro Campeonato de Super Smash Bros Ultimate, onde se aplica todo o regulamento contido abaixo. Trata-se de uma competição usando o SSBU (“Jogo”). Todas as leis e regulamentos federais e nacionais se aplicam ao ambiente onde será produzida a competição.

Cada participante ou representante da equipe 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.

# DEFINIÇÕES

* + 1. **VALIDADE**

Este é o único regulamento que se aplica ao torneio, suas equipes e 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.

# PARTICIPANTES

Um participante é um jogador(x) 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.

# 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.

# 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.

# 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.

#### 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. Os participantes concordam em cooperar plenamente com os Oficiais do Torneio para que estes jogos sejam transmitidos.

# REGISTRO E ELEGIBILIDADE

* 1. **REGISTRO**

Para se inscreverem na primeira etapa, todos devem:

* se inscrever antecipadamente com a organização

## ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES(x)

Todos os jogadores(x) devem cumprir os seguintes requisitos:

* Para participar de qualquer jogo, e jogador deve ter no mínimo 10 **anos**

de idade completos até o fim da data de inscrição;

* Ter seu próprio controle
* Ter uma conta [Discord](https://discord.com/brand-new) válida (no seu nome);

Os jogadores(x) 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.

# NOME DOS JOGADORES

Nomes não podem:

* 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 jogadores que avançarem para as etapas posteriores.

# DOCUMENTAÇÃO

RG e CPF

# 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.

# 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.

# ESTRUTURA DO TORNEIO

As seguintes etapas Classificatórias estarão presentes:

* Etapa 1 onde 2 finalistas passam
* Etapa 2 onde 2 finalistas passam
* Etapa 3 onde 2 finalistas passam
* Etapa 4 onde 2 finalistas passam  
    
  TOTALIZANDO OS 8 CLASSIFICADOS  
  PARA O TORNEIO QUE VALE A PREMIAÇÃO
* TORNEIO FINAL – COPA CGS SSBU  
  valendo a premiação

# CALENDÁRIO GERAL

* 1. Os Horários estão sujeitos a alterações a critério da CGS em qualquer momento se necessário para o bom andamento do torneio, respeitando a razoabilidade.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Inscrições** | | |
| 05/08 | Início das inscrições | 10:00 |
| 08/08 | Encerramento das Inscrições | 23:59 |
| **Classificatórias** | | |
| ETAPA 1 DIA 08/08 Quinta  ETAPA 2 DIA 09/08 Sexta  ETAPAS 3 e 4 DIA 10/08 Sabado  ETAPA 4 DIA 11/08 Domingo | - serão 4 etapas classificatórias onde os 2 primeiros de cada etapa se classificam para a copa CGS  - os 2 vencedores de cada etapa não poderão se re-inscrever nas outras etapas caso se classifique em alguma, porém quem não se classificou pode se inscrever nas demais etapas até que se classifique)  - os jogadores serão seedados na brackets de acordo com a sua força e resultados de acordo com o ranking brasileiro de super smash bros ultimate.  - Chaveamento gerado pela plataforma challonge, e os jogos serão em MD3 (Eliminação Dupla).  - as finais e Grand Finals de cada etapa serão MD5 | 14:00 |
| **Final** | | |
| 11/08 | COPA CGS MD3 (Finals/Grand finals MD5) torneio valendo a premiação com os 8 classificados das etapas! | 17:30 |

# FORMATO E REGRAS DE PARTIDA

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

# 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.

|  |  |
| --- | --- |
| **Premiação** | |
| **Colocação** | **Prêmio** |
| **1º lugar** | R$ 1000,00 |
| **2º lugar** | R$ 500,00 |
| **3º lugar** | R$ 250,00 |

# VIOLAÇÃO DE REGRAS

Consultar Anexo **B** para mais detalhes.

# 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 CGS") 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 CGS 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 CGS em conexão com sua participação, incluindo seus materiais de argumento de venda (doravante coletivamente denominados "Gravações"). Você concorda que as Partes da CGS 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 CGS, 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 CGS, 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 CGS 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.

# REGRAS ESPECÍFICAS

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

# 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;
* WO/ No show - Significa que uma equipe foi desclassificada do campeonato
* Forfeit - Desistência;
* Eliminação única/Singple Elimination - Formato onde a equipe será eliminada se perder uma única vez.
* 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 de Repescagem(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;

# 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 CGS é confidencial. Todos os e-mails e mensagens enviados à CGS 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.

# INTERPRETAÇÃO E ATUALIZAÇÃO DO REGULAMENTO

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

O horário de início de cada partida classificatória pode ser encontrado no 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 circuito precisam começar conforme estipulado pela CGS. Todos os participantes precisam estar prontos para jogar com pelo menos 15 minutos de antecedência do horário marcado para a partida.

### W.O

Todos os jogadores possuem o tempo limite de 10 minutos de tolerância após o horário estabelecido como início da partida. Se o jogador não comparecer na hora marcada e o representante da equipe não responder às mensagens do árbitro, a equipe receberá uma derrota por desistência/ W.O.Os resultados das partidas devem ser informados no site da battlefy 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 CGS 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 jogadores que toparem tem a realização dessas obrigações, a CGS escolherá sem direito a revogação.

# A3. ESTRUTURA E FORMATO

O torneio será disputado por até 32 jogadores, as equipes irão se inscrever e jogar as etapas abaixo:

As seguintes etapas estarão presentes:

* Fase Classificatória 1; 08/08 (Quinta)
* Fase Classificatória 2; 09/08 (Sexta)
* Fase Classificatória 3 e 4; 10/08 (Sabado)
* TORNEIO COPA CGS; 11/08 (Domingo)

# A3.1 - CLASSIFICATÓRIA

As equipes serão divididas em chaves de acordo com o número de times inscritos na plataforma da battlefy.

* Todas as competições ocorrerão entre 08 e 11/08
* A partir das 14:00;
* Melhor de 3 (Md3);
* Eliminação Dupla;
* 2 Jogadores se classificam em cada etapa

# A3.4 – COPA CGS DE SSBU

* Horário Estipulado: 14:00
* Os 8 classificados das etapas jogam a copa pela premiação
* jogos serão MD3
* Finals e Grand Finals MD5

# 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.

Todas as equipes e/ou participantes são responsáveis por todo o equipamento pessoal que trouxerem para jogar o torneio, a CGS não se responsabiliza caso o equipamento seja danificado ou caso venha a ser perdido durante o evento.

Todas as equipes e/ou 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.

# FORFEITS E NO-SHOW

Um jogador que não se apresentar para uma partida 10 minutos após o horário de início padrão perderá a partida (*forfeit / W.O.*)

### TIMEOUTS

Os jogadores que resultarem em timeout primeiramente é contada a quantidade de stocks e depois em caso de empate o jogador com a menor % é o vencedor

# A8. MAPAS DISPONÍVEIS

**STARTERS**

* + Final Destination
  + Battle Field
  + Small BattleField
  + Pokemon Stadium 2
  + Town & City  
      
      
    **COUNTER PICKS**
  + KALOS
  + SMASHVILE
  + YOSHI STORY 64

# A9. VETOS DE MAPAS

Para escolha dos mapas JOGA-SE um joken po para decidir na primeira partida quem começa Eliminando os mapas;

Durante essa Etapa Eliminatória devem seguir este padrão para banimento/escolha de mapa e lado:

* Player A bane 1 mapa;
* Player B bane 2 mapas;
* Player A bane 1 mapa;
* Player B escolhe o mapa que sobrar;

### A9.1 VETOS EM PARTIDAS MELHOR DE 3 O Jogador que Ganhou a partida Bane 3 mapas da lista toda. O Jogador que Perdeu a partida escolhe os mapas que sobraram. O jogador que venceu a partida escolhe o personagem primeiro.

## Anexo B: CÓDIGO DE CONDUTA

Este Código de Conduta se aplica a todos os participantes. A CGS 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 CGS, 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, comportamentosanteriores, 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 CGS são finais e vinculativos (devem ser cumpridos e respeitados). A CGS 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:
* Warning (Aviso);
* Advertência;
* Perda de partida;
* Perda do jogo;
* Redução de pontos;
* Perda de prêmios;
* Perda de pontos;
* Suspensão;
* Desqualificação;
* Banimento.

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

# B3. 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 CGS 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 CGS 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 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, a qualquer momento;
* Qualquer forma de manipulação de resultados;
* Concorde em dividir o prêmio em dinheiro entre duas ou mais equipes ou jogadores.

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 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 CGS.

# 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 CGS. 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 CGS 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.

**Anexo D:**

# REGRAS ESPECÍFICAS DE JOGO

**D1. VERSÃO DE JOGO**

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

# D2. PROCESSO PRÉ JOGO

* Warm up : os jogadores tem 1 min de partida para conferirem seus controles  
  ou possíveis ajustes até a partida começar

# D3. PROCEDIMENTO DE PARTIDA

* **Inicio da Partida**

O organizador vai ser o JUÍZ  
após a fase eliminatória de mapas  
  
Um jogador diz o personagem que vai jogar ao JUÍZ  
e o outro jogador escolhe o personagem dele.

# CONFIGURAÇÃO DE JOGO

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

* + PAUSE: Desligado;
  + HAZARDS: Desligados;
  + STOCKS: 3 vidas
  + TEMPO DA PARTIDA: 7 minutos
  + ITEMS: Desligados

### JOGADORES POR PARTIDA

Um jogador versus o outro sem items (1 contra 1)

# D4. STREAM DE JOGADORES

Poderá haver 1 setup para stream onde não poderá ser recusado caso o organizador  
selecione seu jogo, pois poderá atrasar o andamento do torneio

## Anexo E:

ATENDIMENTO

Em caso de dúvidas do processo de inscrição e questionamentos sobre as regras, entre em contato com um dos administradores do torneio.