

# LIVRO DE REGRAS TRIBO TO MAJOR

O presente documento descreve o conjunto de regras e normas a serem seguidas por todos os participantes do campeonato do jogo eletrônico CS:GO, denominado Tribo to Major e organizado pela Gaules LTDA. O não cumprimento das regras e determinações aqui presentes acarretará na aplicação das punições previstas.

As regras aqui contidas poderão ser atualizadas para melhor andamento das competições, devendo-se lembrar sempre que a Gaules LTDA terá sempre a última palavra e que eventuais decisões que não estejam especificamente atendidas ou detalhadas neste regulamento, poderão ser tomadas em casos extremos com o fim único de preservar o *fair play* e o desportivismo.

Nós da Gaules LTDA esperamos que você, como um participante, espectador, patrocinador ou imprensa tenha uma competição agradável e nós faremos o nosso melhor para torná-la justa, divertida, emocionante e competitiva para todos os envolvidos.

## Sumário

### Sumário

1 - Definições	3
1.1 Abrangência	3
1.2 Termo de concordância	3
1.3 As alterações das regras	4
1.4 Administração do Torneio	4
1.5 Equipe e Jogadores	4
1.5.1 Equipes	4

	2
1.5.2 Jogadores	4
1.6 Fuso horário	5
1.7 Participação de funcionários no Torneio	5
2 - Geral	5
2.1 Contato com o Administrador do Torneio	5
2.2. Direitos de transmissão	5
2.2.1 Cessão dos direitos de transmissão	5
2.2.2 Direitos de imagem de times e seus integrantes	5
2.3 Código de Conduta	6
2.4 Conta do Jogo	6
2.5 Reportar ocorrência	6
2.5.1 Provas	6
2.6 Demos e Replays	7
2.7 Falhas de sistema ou Servidores	7
2.7.1 Ping alto	7
2.7.2 Queda do servidor	7
2.7.3 Backups durante a partida por motivos externos	7
2.7.4 Rematches	7
2.7.5 Atualização de versão do Counter Strike	7
2.8 Espectadores	8
3 - Formato do Torneio	8
3.1 Nome e etapas do torneio	8
3.2 Da etapa qualificatória (Open Qualify)	8
3.3 Da Fase de Grupos (Group Stage)	9
3.4 Da fase final (Playoffs)	9
3.5 Calendário e duração do Torneio	10
3.6 – Premiação	11
3.7 – Da participação em conteúdos adicionais	11
3.7.1 – Fornecimento de fotos para divulgação	11
3.7.2 – Disponibilização da imagem dos jogadores, em vídeo, durante as partidas	11
3.7.3 – Participação de jogadores em entrevistas pós-partidas.	11
3.7.4 – Punições por não cumprimento dos itens acima	12
4 - Lineup e substituição de jogadores	12

	3
4.1 Lineup	12
4.1.1 Complete	12
4.2 Substituição com a partida em andamento	12
4.3. Punição por substituições indevidas	12
5 - Horários e limite de tempo	12
5.1 Limite de tempo para liberar o servidor	12
5.1.1 Limite de tempo para entrar no servidor	13
5.1.2 Entrada de player durante a partida	13
6 - Coach no servidor da partida	13
6.1 Uso do comando de coach	13
6.2 Limite de coach por partida	13
8 - Regras específicas de Counter Strike : Global Offensive	13
8.1 Mapas	13
8.2 Partidas melhor de um	13
8.3 Partidas melhor de três	14
8.4 Uso do “pause”	14
8.5 Uso de Bugs e Glitches	14
8.6 POV	14
9 – Infrações ao presente regulamento e punições	14
10. Cheating e Fraude	15
11. Da propriedade intelectual	15

## Regras

### 1 - Definições

#### 1.1 Abrangência

As regras mencionadas neste livro de regras serão aplicadas exclusivamente no **torneio TRIBO TO MAJOR**, o qual se refere à modalidade de jogo Counter-Strike : Global Offensive produzido pela VALVE CORPORATION.

## **1.2 Termo de concordância**

Os jogadores participantes, ao participarem deste Torneio, declaram estar de acordo com as regras descritas neste documento. Qualquer objeção contra qualquer parâmetro deste documento será desconsiderada.

## **1.3 As alterações das regras**

A administração da Gaules LTDA se reserva no direito de alterar ou remover as regras, sem aviso prévio em casos de emergência ou situações que podem atrapalhar o bom andamento do Torneio. As novas regras serão publicadas neste livro com suas datas de atualização. Será informada a atualização pela página oficial do torneio **TRIBO TO MAJOR**, bem como nas redes sociais referentes ao campeonato.

## **1.4 Administração do Torneio**

A Gaules LTDA (“Gaules” ou “Administração” ou “administração” ou “Administrador” ou “administrador” ou “Administradores” ou “administradores”) é a única responsável pela realização do Torneio, sua condução e aplicação das regras, seja por si ou por terceiros devidamente credenciados para tal, exclusivamente no que se refere à GAMERS CLUB. No caso de eventuais erros de aplicação das regras por erros humanos (administradores), A Gaules se reserva ao direito de corrigir, seja revertendo resultados ou aplicando a punição adequada mesmo após a data da ocorrência para manter o padrão do Torneio para todos os participantes.

## **1.5 Equipe e Jogadores**

### **1.5.1 Equipes**

Para participação no torneio, as equipes deverão se inscrever pelo site oficial do torneio (URL), ou ter recebido convite para participação direta na etapa de grupos do mesmo.

Para participar neste Torneio, a equipe precisa ter no mínimo 5 jogadores os quais não podem ter sido alvo de punições ou banimentos no cenário global de CS:GO os quais lhe impeçam de participar de competições oficiais da modalidade.

Será decretada imediatamente desclassificada do torneio qualquer equipe que utilize entre seus competidores inscritos qualquer jogador que tenha sido alvo de punições ou banimentos no cenário Global de CS:GO os quais lhe impeçam de participar de competições oficiais da modalidade.

A plataforma da Gamers Club permite até 10 usuários dentro da equipe. Porém apenas 5 jogadores e 1 coach podem acessar o servidor, esses jogadores devem respeitar os itens 4 e 5 deste livro de regras.

### **1.5.2 Jogadores**

Para participação no torneio, todos os jogadores participantes devem estar no time inscrito na plataforma da Gamers Club, na qual será realizado o torneio.

Todos os jogadores deverão ser maiores de 16 (dezesesseis) anos, completos até o dia 10/09/2020 e **Apenas serão permitidos jogadores residentes na AMÉRICA DO SUL, região na qual deverão estar presentes os jogadores na realização das partidas, ainda que de forma exclusivamente online.**

### **1.6 Fuso horário**

O site da Gamers Club irá exibir os horários da partida de acordo com o fuso horário de Brasília, porém este horário pode ser afetado caso o jogador tenha configurado outro fuso horário em seu perfil Gamers Club bem como pertença a outro fuso horário que não o horário de Brasília.

Verifique o fuso horário que está configurado no perfil Gamers Club clicando em **Gerenciar conta > Dados geográficos**, o horário apresentado no site será afetado de acordo com o fuso horário que o jogador selecionou (horário informado em notas da administração não são afetados).

### **1.7 Participação de funcionários no Torneio**

Não será permitida a participação no torneio de funcionários das empresas envolvidas direta ou indiretamente no campeonato.

## **2 - Geral**

### **2.1 Contato com o Administrador do Torneio**

Os participantes podem entrar em contato com os administradores do Torneio via página da partida pelo botão "Chamar um admin" para assuntos da partida ou por mensagem através do nosso suporte clicando no balão azul no canto inferior direito do site para dúvidas referentes ao Torneio. Quando chamar um administrador na Página da Partida descreva no chat a razão do seu chamado para que o administrador possa ajudá-lo. Em caso de qualquer dúvida, a comunicação se dará pelo suporte da plataforma bem como em canal dedicado na plataforma *Discord* no link a seguir <https://discord.gg/YGJA5BS>

### **2.2. Direitos de transmissão**

A Gaules LTDA é a única e exclusiva detentora dos direitos de transmissão relacionados ao presente torneio, incluindo mas não se limitando à transmissões em plataformas digitais, transmissões em TV aberta ou fechada, GOTV, replays ou demos, bem como qualquer outro conteúdo por ela ou seus parceiros produzidos para distribuição em qualquer plataforma ou meio.

#### **2.2.1 Cessão dos direitos de transmissão**

A Gaules LTDA terá plena e irrestrita liberdade na cessão parcial ou integral dos direitos de transmissão acima mencionados, podendo cedê-los à outras produtoras, streamers, estúdios ou televisões abertas ou fechadas, a seu livre critério, em qualquer região ou linguagem.

### **2.2.2 Direitos de imagem de times e seus integrantes**

Ao efetivar sua inscrição no torneio TRIBO TO MAJOR, a equipe inscrita e a totalidade de seus integrantes autoriza em ceder à organizadora do torneio seus direitos de imagem no que se refere à transmissão das partidas em que estiverem envolvidas cada equipe e seus integrantes, bem como de eventuais entrevistas e conteúdos adicionais de mídia produzidos os quais passam a pertencer, no que diz respeito exclusivamente à produções ligadas ao presente torneio à Gaules LTDA.

### **2.2.2 Media Day**

Ao efetivar sua inscrição no torneio TRIBO TO MAJOR, a equipe inscrita concorda expressamente com a sua participação na produção prévia de conteúdo de vídeo e imagem, em data a ser agendada com cada time diretamente, ao que se passa a denominar Media Day.

A administração do torneio irá pré-determinar duas datas e horários distintos para cada equipe, a seu critério, dentre os quais deverá a equipe inscrita participar, obrigatoriamente de um dos dias indicados, apresentando seus jogadores para a produção do conteúdo acima descrito o qual poderá ser referente, exemplificativamente a produção de fotos, entrevistas, conteúdos de vídeo diversos, gravação de voz ou qualquer outro conteúdo estritamente relacionado ao torneio Tribo to Major.

### **2.3 Código de Conduta**

Todos os participantes do Torneio concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros competidores e demais envolvidos na organização do torneio, bem como fãs, patrocinadores e público em geral. Ofensa à qualquer participante do Torneio, patrocinadores ou da administração será avaliada pelo juiz e poderá acarretar em uma advertência ou punição direta a equipe infratora além de punição aplicável ao jogador infrator. Em caso de reincidência, a equipe poderá ser desclassificada do Torneio.

Caso haja ofensa por parte de duas equipes, independente da ordem de início, o juiz decidirá se as equipes serão desclassificadas.

É extremamente proibida a prática de qualquer ato ou conduta que possa ser caracterizada como discriminação de qualquer espécie ou a qualquer título, em especial mas não se limitando à ofensas relacionadas à etnia, sexo, origem de nascimento, opção sexual, credo ou filosofia de vida.

A violação do acima determinado acarretará à imediata desclassificação da equipe bem como, à critério da administração do torneio, banimento permanente do jogador infrator em campeonatos produzidos pela Gaules LTDA.

### **2.4 Conta do Jogo**

Cada jogador deve ter sua conta de jogo em seu respectivo perfil na Gamers Club: SteamID para Counter-Strike: Global Offensive.

Não é permitido que terceiros acessem a conta de outro jogador a fim de participar de uma partida oficial, não sendo admitidos como provas materiais providos por terceiros.

Em caso de violação ao presente item, ocorrerá a imediata desclassificação da equipe do presente campeonato, bem como, à critério da administração, poderá ocorrer a aplicação da penalidade de banimento de torneios realizados pela organização.

Jogadores com nickname ofensivo serão avaliados pela administração e também serão punidos a critério da administração, devendo ser imposta, se cabível, a punição prevista no item 2.3.

## **2.5 Reportar ocorrência**

Para reportar qualquer infração a este regulamento o administrador deve ser chamado na página da partida no momento do ocorrido, o caso será analisado no mesmo instante ou caso o juiz solicite, a partida deverá acontecer até o final e o juiz decidirá a punição após o término da mesma.

Ofensas por áudio devem ser gravadas através do comando “record” para serem utilizadas como prova.

### **2.5.1 Provas**

Apenas será levado em consideração provas obtidas através do site, canal de comunicação e servidores Gamers Club. Provas obtidas através de qualquer outro local não mencionado neste regulamento, não serão aceitas.

Todas as provas devem ter sua origem na investigação do Administrador com as ferramentas que a plataforma possibilita. As provas são restritas ao Administrador para dificultar a tentativa de burlar o método de avaliação, o qual as avaliará de acordo com o presente regulamento, tendo o administrador a última palavra nas decisões referentes à competição e sua integridade.

### **2.5.2 Confidencialidade**

Todas as provas, comunicações e demais elementos que fizerem parte de qualquer análise ou investigação realizada pela administração do torneio serão consideradas confidenciais, sendo violação ao presente regulamento e passível de aplicação de punições, a divulgação de qualquer material aqui mencionado. Qualquer tipo de conversa, discussão, tickets que existirem entre algum participante e a equipe de administradores são estritamente confidenciais, qualquer publicação sobre o assunto em qualquer meio de comunicação sem a aprovação do Operador de Liga poderá levar a desclassificação da equipe.

## **2.6 Demos e Replays**

A Gaules se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todas as demos dos jogos realizados. Caso existam problemas com as demos da partida a Gamers Club se compromete a fazer o possível para recuperação das mesmas. Caso sejam perdidas a Gamers Club irá comunicar ao solicitante os motivos. Partidas não finalizadas não possuem Demos.

## **2.7 Falhas de sistema ou Servidores**

Caso haja alguma falha no sistema, as equipes devem parar a partida usando o comando “!pause” e informar um administrador pela Página da Partida para que seja decidido o que será feito.

Quando uma partida parar, o administrador tentará restaurar a partida, caso não seja possível a partida será reiniciada independente do resultado atual.

### **2.7.2 Queda do servidor**

A administração tentará restaurar a partida no round anterior a queda, caso seja possível. Caso não exista a possibilidade a partida será reiniciada do 0x0. Caso uma das equipes não concorde com tal medida será aplicado W.O.

### **2.7.3 Backups durante a partida por motivos externos**

Será realizado o backup somente se o jogador cair durante o freeze time e a equipe deverá aplicar o pause utilizando o comando "!pause" no chat da partida antes do início do round, após isso mesmo que jogadores travem ou caiam durante o round não será realizado backup, salvo mediante concordância da equipe adversária, de maneira expressa através de seu coach e somente neste caso.

**O administrador deverá ser imediatamente chamando na página da partida para realizar o backup.**

### **2.7.4 Rematches**

Caso seja necessário, por algum motivo, realizar rematch da partida que não por motivos descritos acima, serão realizados novos vetos.

### **2.7.5 Atualização de versão do Counter Strike**

Caso haja alguma atualização do jogo durante uma partida poderá ser solicitado "pause" pelos administradores para que o servidor seja atualizado e a partida restaurada.

Na hipótese de um jogador sair do servidor durante uma atualização será responsabilidade das equipes usarem o comando "!pause" no chat da partida, saírem do servidor e comunicar um administrador para que a partida seja restaurada após a atualização do servidor.

Se as equipes não atenderem a solicitação de "pause" dos administradores o jogo será reiniciado do 0x0.

## **2.8 Espectadores**

Apenas jogadores e coaches das equipes participantes da partida podem estar nos servidores da mesma. A GOTV é permitida apenas para os narradores autorizados.

Caso seja constatado amigos de uma equipe na GOTV e a equipe adversária reportar com provas, o resultado será revertido para W.O. a favor da equipe prejudicada.

## **3 - Formato do Torneio**

### **3.1 Nome e etapas do torneio**

O torneio, denominado Tribo to Major será dividido em 3 etapas as quais seguem abaixo descritas, durante as quais deverá o presente regulamento ser seguido em sua integralidade.

### **3.2 Da etapa qualificatória (Open Qualify)**



Nesta fase do torneio, serão abertas 512 (quinhentas e doze) vagas para inscrições das equipes interessadas, as quais deverão estar devidamente adequadas aos parâmetros determinados no item 1.5 do presente regulamento.

A inscrição no torneio será gratuita e deverá ser realizada exclusivamente pela plataforma da Gamers Club, cujo o link pode ser encontrado [gaules.gg/tribotomajor](http://gaules.gg/tribotomajor)

A presente etapa será realizada em formato eliminação simples, até que sejam obtidos os dois times finalistas desta fase da competição, conforme descrição abaixo.

1ª Rodada	512 times
2ª Rodada	256 times
3ª Rodada	128 times
4ª Rodada	64 times
5ª Rodada	32 times
6ª Rodada	16 times
7ª Rodada	8 times
8ª Rodada	4 times
<b>Vencedores</b>	2 times

O chaveamento dos confrontos será realizado de forma aleatória pela plataforma de gestão do torneio e as rodadas 01 a 07 serão realizadas em formato MD1 (melhor de um) com a partida disputada em um único mapa de jogo, observadas as regras de banimento e seleção de mapas dispostas no item 8 do presente regulamento.

A 8ª e última rodada da presente etapa será realizada em formato MD3 (melhor de três), observadas as regras de banimento e seleção de mapas dispostas no item 8 do presente regulamento.

Os dois times vencedores estarão classificados para a etapa seguinte do torneio, denominada Fase de Grupos e descrita conforme item abaixo.

### 3.3 Da Fase de Grupos (Group Stage)

Esta etapa do torneio consistirá na formação de um grupo com 6 (seis equipes participantes) as quais jogarão entre si no sistema todos contra todos (Round Robin), com cada partida realizada no formato MD3 (melhor de três), observadas as regras de banimento e seleção de mapas dispostas no item 8 do presente regulamento.

É vedada, na fase de grupos, a participação de duas equipes pertencentes à mesma organização, incluindo, mas não se limitando à times geridos pelo mesmo gestor, bem como times academy ou congêneres.

Caso os dois times classificados na fase de qualificatória aberta se enquadrem na disposição acima, um deles será imediatamente desclassificado.

O grupo mencionado será formado por 4 (quatro) equipes convidadas, sendo estas as ocupantes das 4 melhores posições de acordo com o ranking RMR (Regional Major Ranking) estabelecido pela Valve Corporation, as quais,

em ordem, ocuparão as posições 01 a 04 da tabela de grupo, sendo certo que as posições 05 e 06 serão ocupadas pelos times vencedores da etapa qualificatória, em ordem alfabética.

Posição 1	Time atualmente ocupante do 1º lugar no ranking RMR
Posição 2	Time atualmente ocupante do 2º lugar no ranking RMR
Posição 3	Time atualmente ocupante do 3º lugar no ranking RMR
Posição 4	Time atualmente ocupante do 4º lugar no ranking RMR
Posição 5	Time vencedor da etapa qualificatória
Posição 6	Time vencedor da etapa qualificatória

As partidas das fases de grupos serão realizadas em 5 (cinco) rodadas, cada uma com 3 (três) partidas com a ordem de confrontos definidas aleatoriamente pela plataforma, nas datas dispostas no item 3.2 do presente regulamento.

Cada partida (MD3) ganha creditará ao time vencedor o valor de 3 (três) pontos, enquanto ao time derrotado não serão creditados pontos.

Ao final das cinco rodadas, os quatro primeiros colocados, de acordo com a pontuação alcançada, prosseguirão para a próxima etapa denominada Playoffs.

Em caso de empate na pontuação de um ou mais times, serão observados, como critérios de desempate, nesta ordem, os itens a seguir:

- a) Número de mapas ganhos ao longo da fase de grupos
- b) Número de rounds ganhos ao longo da fase de grupos
- c) Confronto direto.

### 3.4 Da fase final (Playoffs)

Os quatro melhores colocados da fase de grupos estarão classificados para a fase final do torneio a qual será disputada por meio de duas semi-finais eliminatórias em formato MD3 (melhor de três), observadas as regras de banimento e seleção de mapas dispostas no item 8 do presente regulamento, da qual os vencedores disputarão a grande final conforme esquema abaixo.

**Semi-final 1:** Primeiro colocado da fase de grupos VS quarto colocado da fase de grupos

**Semi-final 2:** segundo colocado da fase de grupos VS terceiro colocado da fase de grupos

**Disputa de terceiro lugar:** Perdedor da semi-final 1 Vs perdedor da semi-final 2.

**Grande Final:** Vencedor da primeira semi-final Vs vencedor da segunda semi-final.

### 3.5 Calendário e duração do Torneio

O torneio se iniciará no dia 11/09/2020 e terá a sua final realizada no dia 11/10/2020, obedecendo o cronograma abaixo definido, o qual poderá ser livremente alterado pela organização por razões referentes à fatores internos ou externos que, em seu exclusivo julgamento, demandem ser necessária a modificação no cronograma aqui definido no intuito de favorecer a melhor administração do torneio.

11/09/2020 - a partir de 19:00h	Open qualify day 1
12/09/2020 - a partir de 16:00h	Open qualify day 2
13/09/2020 - 19:30h	Open Qualify 1 - semi-final 1
13/09/2020 - 22:30h	Open Qualify 1 - semi-final 2
20/09/2020 - 17:30h	RMR Group Stage R1M1
20/09/2020 - 20:30h	RMR Group Stage R1M2
20/09/2020 - 23:30h	RMR Group Stage R1M3
21/09/2020 - 16:00h	RMR Group Stage R2M1
21/09/2020 - 19:30h	RMR Group Stage R2M2
21/09/2020 - 22:30h	RMR Group Stage R2M3
28/09/2020 - 16:00h	RMR Group Stage R3M1
28/09/2020 - 19:30h	RMR Group Stage R3M2
28/09/2020 - 22:30h	RMR Group Stage R3M3
02/10/2020 - 19:30h	RMR Group Stage R4M1
02/10/2020 - 22:30h	RMR Group Stage R4M2
03/10/2020 - 19:30h	RMR Group Stage R4M3
03/10/2020 - 22:30h	RMR Group Stage R5M1
04/10/2020 - 19:30h	RMR Group Stage R5M2
04/10/2020 - 22:30h	RMR Group Stage R5M3
05/10/2020 - 15:00h	RMR Semi-Final
05/10/2020 - 18:30h	RMR Semi-Final
12/10/2020 - 16:00h	RMR 3rd place decider
12/10/2020 - 19:30h	RMR Final

Os horários acima mencionados são previstos, exceto o horário de início da primeira partida de cada dia de transmissão.

Realizada a primeira partida de cada dia de transmissão, os demais jogos do dia serão antecipados, sendo que o intervalo entre o término de uma partida e início da próxima será de, no mínimo, 20 (vinte) minutos.

### 3.6 – Premiação

O campeonato irá conferir aos quatro melhores colocados uma premiação em dinheiro, totalizando 15(quinze) mil dólares americanos, bem como pontuação válida para o Regional Major Ranking, conforme tabela abaixo delimitada:

<b>Colocação</b>	<b>Pontos RMR</b>	<b>Premiação em dinheiro</b>
1º Colocado	2500	U\$ 7.000,00
2º Colocado	2344	U\$ 4.000,00
3º Colocado	2188	U\$ 3.000,00
4º Colocado	2031	U\$ 1.000,00

Após o fim do torneio, os representantes dos times vencedores receberão contato por e-mail da administração do torneio com a solicitação das informações fiscais e financeiras necessárias ao pagamento da premiação em dinheiro acima descrita, a qual será realizada no prazo máximo de 60 (sessenta) dias após o fim da competição.

### **3.7 – Da participação em conteúdos adicionais**

Ao se inscrever no presente torneio, as equipes e jogadores participantes concordam em, além de permitir a transmissão das partidas em que estejam participando, colaborar ativamente com a produção de conteúdo relativo ao campeonato e sua transmissão, mediante total colaboração no atendimento dos itens abaixo elencados.

#### **3.7.1 – Fornecimento de fotos para divulgação**

Mediante solicitação por e-mail da administração do torneio, se comprometem as equipes a disponibilizar fotos e imagens de divulgação da própria equipe e seus jogadores, a serem utilizados livremente pela administração em suas redes sociais, nas transmissões do torneios e programas a ele relacionados.

#### **3.7.2 – Disponibilização da imagem dos jogadores, em vídeo, durante as partidas**

Nas finais da fase qualificatória, bem como a partir da etapa de grupos, se comprometem as equipes a fornecer, durante a partida, sinal de vídeo de no mínimo dois de seus jogadores, a ser enviado por meio de plataforma online cujo link de acesso será enviado pela administração até 30 minutos antes do início de cada partida. As imagens aqui obtidas serão utilizadas na transmissão do torneio e programas a ele relacionados.

### **3.7.3 – Participação de jogadores em entrevistas pós-partidas.**

A partir das partidas finais da etapa qualificatória e durante todo o torneio, após cada partida, deverá o time vencedor indicar e apresentar um de seus jogadores ou coach para participação em entrevista com duração máxima de até 15 minutos, a ser transmitida durante a transmissão do campeonato ou em programas relacionados.

A apresentação de jogador ou coach após cada partida, pelo time vencido é facultativa.

### **3.7.4 – Punições por não cumprimento dos itens acima**

Em caso de não cumprimento dos itens acima, poderão ser aplicados aos times participantes as penalidades previstas nos itens 9.1 e 9.2 do presente regulamento.

## **4 - Lineup e substituição de jogadores**

### **4.1 Lineup**

A escalação oficial (“equipe base”) de uma equipe são os 5 jogadores que participarem da primeira partida na competição.

A equipe deverá manter todos os jogadores da equipe principal durante toda a competição, os quais somente poderão ser substituídos por reservas cadastrados previamente, de acordo com a limitação descrita no item 1.5

#### **4.1.1 Complete**

Não será permitido o uso de complete em nenhuma circunstância, sendo permitida apenas a substituição de jogadores da line-up principal por jogadores reservas previamente cadastrados quando da inscrição do time no torneio.

#### **4.2 Substituição com a partida em andamento**

É permitido a substituição de um jogador durante uma partida, por um reserva previamente cadastrado.

Caso o time precise substituir por mais de uma vez o jogador, será necessário obter autorização da administração, chamando um administrador na página da partida e explicando o motivo.

O jogador substituído não poderá retornar a partida, salvo em partidas MD3 quando será permitido retornar no próximo mapa.

#### **4.3. Punição por substituições indevidas**

Se o jogador substituído retornar a partida, a administração deverá ser alertada imediatamente, com o que será aplicada a penalidade de desclassificação da equipe na fase “Open Qualify”

Se tal violação ocorrer durante os playoffs da competição, a administração avaliará e determinará a punição.

## **5 - Horários e limite de tempo**

### 5.1 Limite de tempo para liberar o servidor

A equipe deve terminar os vetos e clicar no botão aceitar dentro do prazo de 15 minutos após o horário agendado da partida que se encontra no topo da página de vetos, caso o adversário esteja ausente e não libere o servidor, a equipe deve solicitar o W.O. (1x0) chamando um administrador na página da partida.

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

Não será aplicado o W.O. se a equipe realizar o veto nos últimos segundos e solicitar o W.O. para o adversário.

#### 5.1.1 Limite de tempo para entrar no servidor

A equipe deve entrar com no mínimo 4 jogadores na partida e iniciar dentro de 30 minutos após o horário agendado da partida que se encontra no topo da página de vetos, não será permitido o “pause” para estender este tempo, a equipe precisa jogar o round pistol 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 e se necessário estender o tempo ou aplicar o w.o.

O report deve ser realizado no momento do ocorrido, não será aceito report ao final da partida.

#### 5.1.2 Entrada de player durante a partida

É permitido que o quinto jogador entre no servidor após o início da partida.

## 6 - Coach no servidor da partida

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

O coach poderá permanecer no canal de comunicação do time durante a partida.

### 6.1 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 da equipe 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 se conectar com a partida em andamento.

### 6.2 Limite de coach por partida

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

## 8 - Regras específicas de Counter Strike : Global Offensive

### 8.1 Mapas

de\_inferno

de\_nuke

de\_mirage

de\_Vertigo

de\_overpass  
de\_dust2  
de\_train

## 8.2 Partidas melhor de um

As equipes devem vetar os mapas pela Plataforma Gamers Club de maneira alternada até que reste um mapa a ser jogado.

## 8.3 Partidas melhor de três

Equipe A veta um mapa;

Equipe B veta um mapa;

Equipe A escolhe um mapa (o lado será decidido em uma disputa de Round Faca);

Equipe B escolhe um mapa (o lado será decidido em uma disputa de Round Faca);

Equipe A veta um mapa;

Equipe B veta um mapa;

Em caso de empate será utilizado o mapa restante para a terceira partida (o lado será decidido em uma disputa de Round Faca).

## 8.4 Uso do “pause”

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.

## 8.5 Uso de Bugs e Glitches

O uso intencional de bugs, glitches ou erros do jogo serão avaliados pela administração e a equipe será penalizada com a vitória do oponente por 1x0.

## 8.6 POV

O jogador não é obrigado a gravar POV, acusações de cheating serão analisadas pela demo da partida.

O administrador pode eventualmente solicitar que determinados jogadores gravem sua POV para análise e caso não entreguem a POV em até 1h após a partida o resultado da partida será revertido para 1x0.

## 9 – Infrações ao presente regulamento e punições

Quando da ocorrência de infrações ao presente regulamento, salvo a existência de punição já especificamente determinada para a norma violada, poderá o administrador do torneio, a seu critério, de acordo com a gravidade da conduta do participante, aplicar quaisquer das punições abaixo elencadas:

### **9.1 Perda de pause tático**

Quando aplicada o time penalizado perderá o direito de uso do pause tático durante um ou mais mapas de determinada partida.

### **9.2 Desclassificação de jogador**

A desclassificação de um jogador será aplicada quando pro violação severa ao código de conduta do presente torneio, desde que não haja penalidade mais gravosa previamente definida para a conduta violadora. O jogador desclassificado não poderá mais participar do torneio e deverá ser substituído por um jogador reserva previamente cadastrado.

Caso o time não possua um jogador reserva estará automaticamente desclassificado da competição.

### **9.3 Perda mapa**

O time penalizado será considerado derrotado em um mapa de jogo da série em andamento.

### **9.4 Desclassificação da competição**

O time desclassificado estará automaticamente eliminado da competição.

### **9.5 Banimento**

O time que sofrer a punição de banimento estará automaticamente eliminado da competição bem como não poderá participar de futuros torneios organizados pela Gaules LTDA, por um prazo a ser fixado pelo administrador, variando de no mínimo 6 (seis) meses até permanentemente banido.

## **10. Cheating e Fraude**

Considerando que as partidas do torneio Tribo To Major serão realizadas por meio da plataforma da Gamers Club, todos os jogadores devem utilizar o Gamers Club Anticheat para jogar nos servidores.

Em caso de suspeita deverá ser feito uma denúncia pelo e-mail [contato@gamersclub.com.br](mailto:contato@gamersclub.com.br) com o link da partida/demo e o perfil do jogador.

Todas as denúncias são analisadas por uma comissão avaliadora específica em um prazo máximo de 5 dias úteis. Caso exista uma decisão unânime entre os membros da comissão o jogador analisado será afastado pelo período de 9999 dias.

Ao participar do Torneio, você concorda que a decisão da mesma é absoluta e indiscutível e que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

Todas as contas que forem ligadas ao jogador dado como cheater ou fraudador, serão banidas. Todas as contas que o mesmo criar em um futuro serão banidas.

Equipes que tiverem jogadores suspensos por cheat ou fraude serão desclassificadas automaticamente.



## **11. Da propriedade intelectual**

O presente regulamento, marcas e demais propriedades intelectuais aqui mencionadas pertencem à empresa realizadora do torneio, Gaules LTDA, a qual é a proprietária titular dos direitos em questão ou, ainda, possui as devidas e necessárias licenças de uso dos mesmos.

Este documento poderá ser modificado no todo ou em parte, sem necessidade de prévio aviso por parte da organizadora, sendo vedada a reprodução do mesmo para qualquer uso salvo o de consulta pessoal.