



VALORANT™
CAMPEONATO DE ELITE

Reglamento

Aplicação	2
Formato	2
Fase Regular	2
Desempates	3
Playoffs	3
Relegations (Promotion)	3
VCE Cup	4
Premiação	5
Requisitos de Participação	5
Procedimentos dos Jogos	6
Jogador	6
Equipa	7
Treinador	8
Map Pool	8
Vetos	8
Viagens, Alojamento e despesas	9
Cheats e Timeouts	10
Timeouts	10
Timeout Técnico	10
Timeout Tático	11
Comparência	11
Equipamentos	11
Código de Conduta	11
Penalizações	14
Direito de Recurso	14
Omissões e Foro Competente	15
Alterações ao regulamento	15
Direitos de Transmissão e Imagem	15
Contactos	17
Aditamentos	17

Aplicação

Serve o presente regulamento para efeitos das competições do jogo VALORANT para PC realizadas no âmbito da competição VALORANT Campeonato de Elite.

Formato

Cada Temporada do VALORANT Campeonato de Elite será disputada em formato double round-robin à melhor de 1 (Bo1), com os jogos de playoffs a serem realizados à melhor de 3 (Bo3) e à melhor de 5 (Bo5), para as primeiras rondas e para a final, respectivamente.

Fase Regular

Esta fase será disputada pelas 8 equipas apuradas, 6 vindas da Temporada 1 do VCE, 2 através das Relegations da Temporada 1. Será disputada em formato double round-robin à melhor de 1 (Bo1).

Cada equipa terá direito de higher seed em metade dos seus jogos, com o jogo em específico a ser determinado pelo sorteio efetuado pela Liga antes do início da fase regular. O mesmo servirá também para decidir o horário de cada jogo na sua respectiva jornada.

No final da fase regular, mediante a classificação, as equipas garantem o seguinte:

- 1º ao 4º lugar - Acesso a Playoffs/Vaga na Temporada seguinte;
- 5º e 6º lugar - Vaga na Temporada seguinte;
- 7º e 8º lugar - Presença nas Relegations, de modo a poderem garantir a vaga na temporada seguinte.

Desempates

No final das 14 jornadas, caso existam equipas empatadas face ao seu número de vitórias e derrotas, aplicam-se os seguintes critérios de desempate, pela ordem mencionada:

- Diferença de Rondas no confronto direto;
- Menor número de Derrotas (qualquer equipa com uma ou mais derrotas atribuídas por default terá o seu valor de derrotas adicionado para o efeito de desempate);
- Diferença de Rondas na fase regular.

Se não for possível determinar quais as equipas apuradas através dos critérios anteriores a organização poderá organizar uma partida ou torneio online de desempate entre as equipas envolvidas a fim de determinar o vencedor. As equipas que se encontrem nesta situação terão os seus plantéis vinculados.

Playoffs

Esta fase será disputada em formato dinâmico, com as 2 melhores equipas a disputarem lugar direto na final, sendo que as restantes se defrontam em single elimination. Com a exceção da final, todos os jogos serão à melhor de 3 (Bo3).

O seeding e ordem das partida nesta fase será o seguinte:

- Jogo 1 - 1º Fase Regular vs 2º Fase Regular;
- Jogo 2 - 3º Fase Regular vs 4º Fase Regular;
- Jogo 3 - Perdedor Jogo 1 vs Vencedor Jogo 2;
- Jogo 4 - Vencedor Jogo 1 vs Vencedor Jogo 3.

A final (Jogo 4) será disputada à melhor de 5 (Bo5).

Relegations (Promotion)

No final da temporada, as equipas classificadas no 7º e 8º lugares deverão garantir a sua vaga na temporada seguinte através do torneio Relegations (Promotion).

Neste torneio, as equipas do VALORANT Campeonato de Elite vão disputar o seu lugar com 6 equipas escolhidas à base de pontos atribuídos em torneios selecionados e/ou qualificadores abertos, num formato double-elimination à melhor de 1 (Bo1), com os jogos de apuramento à melhor de 3 (Bo3).

Os confrontos para Relegations serão os seguintes:

- Jogo 1 - 7º VCE vs 6º Pontos/QA;
- Jogo 2 - 2º Pontos vs 3º Pontos/QA;
- Jogo 3 - 1º Pontos vs 4º Pontos/QA;
- Jogo 4 - 8º VCE vs 5º Pontos/QA;
- Jogo 5 - Perdedor Jogo 1 vs Perdedor Jogo 2;
- Jogo 6 - Perdedor Jogo 3 vs Perdedor Jogo 4;
- Jogo 7 - Vencedor Jogo 1 vs Vencedor Jogo 2;
- Jogo 8 - Vencedor Jogo 3 vs Vencedor Jogo 4;
- Jogo 9 - Perdedor Jogo 5 vs Vencedor Jogo 8
- Jogo 10 - Perdedor Jogo 6 vs Vencedor Jogo 9
- Jogo 11 - Vencedor Jogo 5 vs Vencedor Jogo 6 (Apuramento);
- Jogo 12 - Vencedor Jogo 10 vs Vencedor Jogo 11;
- Jogo 13 - Perdedor Jogo 7 vs Vencedor Jogo 12 (Apuramento).

As seeds para os confrontos supramencionados são as seguintes:

1. 7º VALORANT Campeonato de Elite
2. 8º VALORANT Campeonato de Elite
3. 1º VALORANT Pontos/QA
4. 2º VALORANT Pontos/QA
5. 3º VALORANT Pontos/QA
6. 4º VALORANT Pontos/QA
7. 5º VALORANT Pontos/QA
8. 6º VALORANT Pontos/QA

VCE Cup

Durante cada Temporada do VALORANT Campeonato de Elite, as participantes irão disputar a VCE Cup, um torneio em formato aberto com a presença das melhores equipas não constantes no Campeonato.

A Cup será disputada em dois momentos: Contenders e Elite.

Contenders

Esta fase será disputada através de um qualificador aberto, em formato double elimination à melhor de 1 (Bo1), com os jogos de apuramento à melhor de 3 (Bo3).

As 8 melhores equipas garantem acesso à fase seguinte.

Elite

Nesta fase, as equipas do VCE defrontam as melhores Contenders, mais uma vez em formato double elimination à melhor de 1 (Bo1), com os jogos de apuramento à melhor de 3 (Bo3). As duas melhores equipas irão defrontar-se numa partida à melhor de cinco (Bo5) para determinar o vencedor da VCE Cup da respectiva temporada.

Premiação

Em cada Temporada do VALORANT Campeonato de Elite, todas as equipas participantes terão acesso a um valor base monetário (Stipend) no valor de quinhentos Euros (500€). Posteriormente, e mediante a performance atingida no final da competição, o valor atribuído será o seguinte:

- 1º Classificado: 3 000€;
- 2º Classificado: 1 500€;
- 3º Classificado: 1 000€;
- 4º Classificado: 500€;

Em cada VCE Cup, a premiação atribuída é a seguinte:

- 1º Classificado: 1 500€;
- 2º Classificado: 1 000€.

O representante de equipa será responsável pela emissão da respetiva fatura para posterior receção do prémio. O email para apresentação da mesma será adriano.dias@inygon.com.

Requisitos de Participação

O VCE é aberto às seguintes equipas:

- Organizações Portuguesas;
- Mixes de jogadores portugueses.

Em ambas as situações, as equipas deverão EM TODO O MOMENTO garantir que a maioria dos jogadores titulares é de nacionalidade/residência em Portugal.

Procedimentos dos Jogos

Todos os jogos serão realizados no patch mais recente da região EMEA, com todas as restrições aplicadas pela Riot Games também em vigor. As partidas devem ser jogadas através de Custom Mode, com os settings "Tournament Mode" e "Overtime: Win by Two" ativos.

Os servidores utilizados serão os de Madrid e Paris 1. As equipas poderão decidir mutuamente o servidor a utilizar, e em caso de falta de concordância, a escolha final cairá sobre o admin que seguirá a **menor diferença entre o ping médio de ambas as equipas.**

Cada equipa deverá ser composta por até 8 jogadores (5 titulares e 3 suplentes). Após o encerramento do prazo de inscrições não serão permitidas inscrições de novas equipas ou jogadores.

A substituição de jogadores entre mapas é permitida.

Caso o jogo seja transmitido, o mesmo não pode começar sem a autorização do staff de produção. Uma equipa não pode recusar a que o seu jogo seja transmitido.

Na existência de qualquer problema que seja pertinente para a continuação do jogo normal, o mesmo deve ser comunicado ao staff. As queixas posteriores ao jogo destas situações não serão aceites.

Jogador

O jogador deverá ter idade igual ou superior a dezasseis (16) anos.

A organização reserva o direito de a qualquer momento requisitar a apresentação de documentação comprovativa da idade e/ou residência de qualquer jogador. A recusa ou não apresentação da documentação adequada requisitada pelo staff levará a uma desqualificação automática da equipa em questão.

A conta com que o jogador se inscreve não pode ter qualquer nome que seja ofensivo sob qualquer forma. Caso o jogador não possa alterar o seu nickname por qualquer motivo a equipa deverá utilizar um suplente.

Equipa

Todas as equipas são obrigadas a ter cinco (5) jogadores em qualquer momento da temporada.

A cada equipa é permitida a inscrição de até oito (8) jogadores. Uma equipa pode inscrever jogadores novos ou jogadores livres (**jogadores que tenham sido inscritos e tenham efetuado jogos na fase regular por outra equipa na temporada em vigor, mas já não estejam vinculados a esta**) até ao início da 12ª jornada.

Caso uma equipa tenha inscrito 8 jogadores e pretenda inscrever um outro jogador, terá de retirar um jogador dos que se encontram inscritos nesse momento. Para isso deverá enviar um email para suporte@inygon.com a informar da remoção do jogador.

Um jogador que abandone uma equipa durante a temporada tem de esperar duas (2) jornadas para poder jogar por outra equipa do VCE. Qualquer jogador que abandone um roster de uma determinada equipa, não poderá ser inscrito no roster dessa mesma equipa por um período mínimo de três (3) semanas após a sua saída.

As equipas poderão inscrever e alterar o seu plantel até ao início da 12ª Jornada de cada temporada, pelo que depois desse prazo, o plantel ficará bloqueado e apenas poderão ser efectuadas alterações dentro das janelas de transferências anunciadas pela Administração.

As inscrições durante a temporada deverão ser efectuadas até às 20h do dia anterior da jornada em que o jogador pretende começar a participar. É apenas permitida uma (1) alteração de role por jogador (por exemplo, alteração de coach para jogador) durante a temporada.

Uma entidade (organização ou mix) apenas poderá possuir uma vaga para competir no VCE.

Cada equipa deve ter um nome que não seja ofensivo sob qualquer forma.

A liga reserva o direito de ter a última palavra sobre a aprovação dos nomes das equipas, TAGs, etc., utilizados.

Ao inscrever-se na competição, a equipa aceita todas as regras previstas neste regulamento.

Treinador

Cada equipa poderá ser acompanhada por um treinador. O mesmo poderá estar presente em todos os jogos em que a equipa participa.

O treinador apenas poderá comunicar com a sua equipa durante o jogo nas seguintes ocasiões:

- Durante o período de Agent/Map Selection.
- Durante os períodos de half-time.
- Durante pausas tácticas.

Map Pool

(o processo de veto poderá mudar pendendo qualquer update de mapas do VALORANT)

Ascent

Bind

Breeze

Fracture

Haven

Icebox

Pearl

Vetos

(o processo de veto poderá mudar pendendo qualquer update de mapas do VALORANT)

Em jogos à melhor de um (Bo1), o veto será feito da seguinte forma:

Equipa A remove 1 mapa;

Equipa B remove 1 mapa;

Equipa A remove 1 mapa;

Equipa B remove 1 mapa;

Equipa A remove 1 mapa;

Equipa B remove 1 mapa;
Mapa restante é jogado;
Equipa A escolhe o side.

Em jogos à melhor de três (Bo3), o veto será feito da seguinte forma:

Equipa A remove 1 mapa;
Equipa B remove 1 mapa;
Equipa A escolhe o mapa 1;
Equipa B escolhe o side do mapa;
Equipa B escolhe o mapa 2;
Equipa A escolhe o side do mapa;
Equipa A remove 1 mapa;
Equipa B remove 1 mapa;
Mapa restante é o decider;
Equipa A escolhe o side.

Em jogos à melhor de 5, o processo de vetos será feito da seguinte forma:

Equipa A remove 1 mapa;
Equipa B remove 1 mapa;
Equipa A escolhe o mapa 1;
Equipa B escolhe o side do mapa;
Equipa B escolhe o mapa 2;
Equipa A escolhe o side do mapa;
Equipa A escolhe o mapa 3;
Equipa B escolhe o side do mapa;
Equipa B escolhe o mapa 4;
Equipa A escolhe o side do mapa;
Mapa restante é o decider;
Equipa B escolhe o side.

Na fase de Playoffs, a equipa com higher seed pode escolher se é a equipa A ou B.

Viagens, Alojamento e despesas

Caso qualquer fase da competição venha a ser disputada ao vivo todos os custos de viagem, alojamento, alimentação, etc. deverão ser comportados pelas equipas apuradas. Na eventualidade de qualquer fase ser disputada ao vivo as equipas serão informadas o mais atempadamente possível pela organização.

Cheats e Timeouts

A ativação dos cheats não será permitida.

Timeouts

A opção de timeouts apenas pode ser utilizada durante freeze times.

Timeout Técnico

Em caso de problemas técnicos que impeçam a progressão normal da partida por parte de um jogador tais como:

- Problemas de ligação
- Problemas de hardware

Cada equipa terá direito a um tempo de timeout de 10 minutos. Em caso de necessidade de timeout é obrigatório à equipa que o utilizou escrever no chat a palavra TEC assim como informar o Admin que será necessário a utilização do Timeout.

Um timeout técnico só pode ser retirado após confirmação com o Admin e com a equipa adversária.

Caso um jogador não consiga recuperar do problema após o tempo regulamentar de 10 minutos a equipa adversária poderá ceder parte ou totalidade do seu tempo de timeout.

Após o término do período de timeout a partida poderá ser retomada desde que qualquer das equipas não tenha um número de jogadores inferior a 4 (quatro).

Caso o número de jogadores seja inferior a 4 (quatro) será atribuída uma derrota por default à equipa em falta.

Os jogadores e o seu treinador não podem comunicar entre si durante um timeout técnico.

Timeout Tático

A cada equipa serão permitidos 2 timeouts táticos de 60 segundos por mapa. Em caso de Overtime, cada equipa terá acesso a um timeout adicional.

Após os 60 segundos de pausa será obrigatório as equipas retomarem a partida. Os jogadores podem comunicar entre si durante timeouts táticos.

Comparência

Haverá um limite de tempo de comparência para a partida de 15 minutos após a hora marcada para o jogo ou o término da partida anterior. Caso um ou mais jogadores não se encontrem presentes após esse período de tempo será atribuída uma derrota por falta de comparência aos jogadores em falta. Não será permitido iniciar uma partida com menos de 5 jogadores.

Não é permitida qualquer remarcação ou adiamento de uma partida sem consentimento expresso do staff.

Equipamentos

Em todas as partidas online os jogadores serão exclusivamente responsáveis pelo seu equipamento (computadores, periféricos, comms, etc), possíveis prevenções de DDOS e pela manutenção e estabilidade da sua ligação à Internet.

Código de Conduta

As regras deste ponto aplicam-se em qualquer momento da competição e devem ser sempre seguidas.

A organização é soberana nas suas decisões e as mesmas devem ser respeitadas a todo o momento.

Qualquer ato considerado antidesportivo ou ofensivo sob qualquer forma perante qualquer outro jogador ou elemento do staff será passível de penalização.

Toda e qualquer atividade, ainda que de forma tentada, que vise obter vantagem através de atos que não respeitem ou desvirtuem o objetivo do torneio e/ou que violem o

disposto no presente Regulamento serão consideradas ilegais, reservando-se a organização do VALORANT Campeonato de Elite no direito de excluir as correspondentes participações, podendo ainda ser acionados todos os mecanismos legais que se considerem necessários.

A violação das seguintes regras será considerada uma infração de elevada gravidade:

Match Fixing

Todo o jogador ou pessoa responsável de uma organização participante que tenha realizado match fixing será banido permanentemente.

Considera-se match fixing:

- Qualquer conluio entre duas ou mais pessoas num resultado combinado entre as duas equipas que beneficie uma ou várias equipas, quer seja a troco de dinheiro, bens ou favor ou que seja feito sem qualquer compensação.
- Qualquer performance de um (1) ou mais jogadores que visem prejudicar a sua própria equipa ou beneficiar intencionalmente a equipa adversária.

Auxiliares de jogo

Todo o jogador que utilizar auxiliares de jogo será banido permanentemente.

Considera-se auxiliar de jogo a utilização de qualquer programa de terceiros que atribua ao jogador uma vantagem sobre os outros jogadores, seja visão, script, ou qualquer outra forma.

Ringing

Considera-se ringing como a utilização de uma conta registada por um terceiro, ou seja, alguém que não é o detentor da conta. Aplica-se também aqui o incitamento a tal comportamento.

A violação das seguintes regras será considerada uma infração de média ou baixa gravidade:

- O Disconnect Intencional que tenha sido realizado com a clara intenção de afetar o jogo.
- A tentativa ou ato de olhar para um monitor que está a transmitir o jogo em questão.
- A realização, por parte de um membro de uma equipa, de qualquer gesto dirigido a um membro de uma equipa adversária, ou incitar qualquer outro indivíduo(s) a fazer o mesmo, que viole os princípios de fair-play e de respeito mútuo, em qualquer local público ou rede social.

- O assédio de qualquer tipo e sob qualquer forma.
- Comportamentos desrespeitosos para com qualquer elemento do staff.
- A realização, autorização, apoio ou emissão de qualquer declaração ou ação que seja ou tenha sido projetada para ter um efeito prejudicial sobre a organização e/ou seu staff, a Riot Games ou o VALORANT em qualquer meio público ou rede social.
- A libertação livre de qualquer informação confidencial relacionada com a competição seja a mesma transmitida pela equipa ou pela organização.
- A oferta de qualquer valor, bem ou favor a um membro do staff, de qualquer equipa participante ou funcionário da Riot Games com o intuito de prejudicar, beneficiar ou tentar derrotar, de forma não desportiva, outra equipa.
- A recusa ou paragem de aplicação de instruções razoáveis ou com base neste regulamento ou deliberação de sede própria pelos colaboradores da organização.
- A recusa de qualquer documento requerido pela organização, caso a entrega do mesmo seja obrigatória para a sua participação.
- A desonestidade do jogador caso seja requerido para ajudar numa investigação do Conselho de Arbitragem.
- O envolvimento em qualquer atividade ilegal perante legislação aplicável em território português durante a competição, ou atividade que aos olhos da organização, justifique penalização.
- Nenhum membro da equipa ou terceiro a mando de um deve oferecer qualquer valor, benefício ou favor a um membro da organização a troco de uma posição benéfica durante a competição.
- Durante todas as etapas da competição, qualquer jogador ou membro da equipa deve ter um comportamento adequado para os adversários, assim como para qualquer outra pessoa presente.
- O comportamento que contrarie a exigência da melhor performance possível durante todos os jogos de todas as competições.
- Um jogador não deve utilizar intencionalmente um bug para obter uma vantagem.
- A tentativa de obter qualquer informação durante o jogo por parte de um jogador, sob qualquer forma.
- O atraso intencional do jogo, qualquer que seja o meio.

Para além das situações referidas, a organização reserva para si o direito de punir quaisquer outros comportamentos censuráveis, que não se encontrem estipulados neste regulamento.

Penalizações

Os administradores, árbitros e conselho de arbitragem destacados para a gestão da competição terão total autoridade para analisar cada situação e respetivas circunstâncias atenuantes ou agravantes individualmente. De acordo com a gravidade da situação ou recorrência da mesma por parte de um jogador ou equipa a punição poderá ser mais elevada.

As penalizações atribuídas por infração de qualquer das regras listadas no presente regulamento poderão ir desde:

- a) Aviso Verbal;
- b) Multas ou perda de parte ou totalidade do prémio;
- c) Atribuição de derrota por default numa partida;
- d) Desclassificação;
- e) Suspensão da equipa e/ou do jogador jogador;
- f) Qualquer combinação das penalizações mencionadas acima.

Além das penalizações atribuídas pelos árbitros da competição, a Riot Games poderá ainda optar por atribuir penalizações adicionais a seu exclusivo critério.

Direito de Recurso

É permitido às equipas e membros das equipas recorrerem de sanções disciplinares atribuídas pela competição mediante a gravidade das sanções.

O processo de recurso deverá respeitar os seguintes procedimentos:

- Todos os recursos devem ser enviados para o Conselho de Arbitragem através do email: suporte@inygon.com.
- O pedido de recurso deve ser realizado num prazo de 24 horas após a notificação da decisão.
- O pedido de recurso deve contar a razão necessária para realização de um recurso, assim como quaisquer provas relevantes para o caso.
- Após a apresentação do pedido de recurso, o Conselho de Arbitragem tem 72 horas para notificar a deliberação do pedido.
- O Conselho de arbitragem poderá requerer apresentação de provas ou documentações adicionais que considere relevantes para o caso, assim como entrevistar qualquer das partes envolvidas.

Uma decisão alvo de recurso não pode ser recorrível posteriormente.

Sanções disciplinares, respeitantes a infrações deste regulamento consideradas gravíssimas não serão passíveis de direito de recurso.

Sanções disciplinares ou penas aplicadas por instâncias superiores ao VALORANT Campeonato de Elite não serão passíveis de direitos de recurso.

Omissões e Foro Competente

Todas as questões omissas no presente regulamento, serão resolvidas pelo Conselho de Arbitragem.

Qualquer atualização do regulamento, será comunicada a todas as equipas participantes na prova.

O foro competente para resolver qualquer litígio decorrente do presente regulamento será o Tribunal Judicial da Comarca de Braga.

Alterações ao regulamento

A organização reserva-se o direito de alterar o presente regulamento a qualquer momento caso exista necessidade para tal. O desconhecimento das regras da competição não serve como justificativa para o não cumprimento e aplicação das mesmas.

Para qualquer instância não contemplada no presente regulamento o conselho de arbitragem da competição terá total autoridade para deliberar sobre o caso e aplicar qualquer medida que considere necessária dentro dos princípios de justiça e desportivismo.

Direitos de Transmissão e Imagem

Todos os direitos de transmissão pertencem à organização do VALORANT Campeonato de Elite. Não será permitido qualquer tipo de transmissão, retransmissão ou aproveitamento do conteúdo gerado sem autorização prévia da mesma.

Nenhuma equipa ou jogador se poderá recusar a que os seus jogos sejam transmitidos.

Ao inscreverem-se, todos os participantes aceitam que a organização do VALORANT Campeonato de Elite e as suas empresas subsidiárias e companhias do mesmo grupo, possam utilizar a sua imagem pessoal e digital, nome completo e In-Game nickname, para efeitos de promoção do torneio e consequentes campanhas de marketing.

De igual forma, as equipas e jogadores participantes aceitam que a organização do VALORANT Campeonato de Elite e as suas empresas subsidiárias e companhias do mesmo grupo possam utilizar a sua imagem, logotipos, marcas e jogadores, para efeitos de promoção do torneio e consequentes campanhas de marketing.

Todos participantes (jogadores e/ou equipas) cedem os direitos acima referidos de forma gratuita e, abdicam expressamente de pedir quaisquer compensações por esses mesmos direitos.

Contactos

A organização poderá ser contactada através de email, únicos meios oficiais de contacto, para: suporte@inygon.com.

Aditamentos

Data	Secção	Regra Anterior	Regra Atualizada
04/05/2022	Equipa	7 jogadores por Equipa	8 jogadores por Equipa
26/08/2022	Equipa		Todas as equipas são obrigadas a ter cinco (5) jogadores em qualquer momento da temporada.
26/08/2022	Equipa	(não poderá ter efetuado nenhum jogo por outra equipa na Temporada em vigor)	(jogadores que tenham sido inscritos e tenham efetuado jogos na fase regular por outra equipa na temporada em vigor, mas já não estejam vinculados a esta)
26/08/2022	Equipa		Um jogador que abandone uma equipa durante a temporada tem de esperar duas (2) jornadas para poder jogar por outra equipa do VCE.
26/08/2022	Equipa		Qualquer jogador que abandone um roster de uma determinada equipa, não poderá ser inscrito no roster dessa mesma equipa por um período mínimo de seis (6) jornadas.
26/08/2022	Map pool	Split	Pearl

26/08/2022	Vetos		Na fase de Playoffs, a equipa com higher seed pode escolher se é a equipa A ou B.
09/09/2022	Relegations	4 equipas	8 equipas