



**REGULAMENTO PENEIRA W7M**  
**COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE**

# SUMÁRIO

<b>1.Introdução e propósito</b>	<b>5</b>
<b>1.2. Elegibilidade dos jogadores</b>	<b>5</b>
1.2.1 Idade	5
1.2.2 Documentos Oficiais	5
1.2.3 Confirmação	5
1.2.4 Funcionários da Organização	6
1.2.5 Troca de Nickname	6
1.2.6 Termos de Uso e Contas Pessoais	6
1.2.7 Publicação de Informações	7
1.2.8 Faceit	7
<b>2. Formato da competição</b>	<b>7</b>
2.1 Qualificatório	7
2.2 Eliminatórias	
2.3 Finais	7
<b>3. Equipamentos</b>	<b>8</b>
<b>4. Pontualidade</b>	<b>8</b>
<b>5. Eventualidades em partidas remotas</b>	<b>8</b>
5.1 Início da Partida - Entrada no Lobby	8
5.2 Durante a Partida	8
<b>6. Postura dos Membros da Equipe</b>	<b>9</b>
6.1 Conspirar	9
6.2 Compartilhar Conta	9
6.3 Abuso de Bug	9
6.4 Ofensas	9
6.5 Desrespeito	9
6.6 Declarações Indevidas	9

6.7 Comportamentos não tolerados	9
6.8 Confidencialidade	10
6.9 Resistência ao Cumprimento	10
6.10 Proibição de streaming de jogadoras em dias de competição	10
6.11 Canais Oficiais	10
<b>7. Interpretação e Atualização do Regulamento</b>	<b>10</b>
7.1 Decisões Finais	10
7.2 Imprevistos	11
<b>8. Abrangência</b>	<b>11</b>
8.1 Termo de concordância	11
8.2 Espírito das regras - Finalidade das Decisões	11
8.3 Alterações das regras	11
8.4 Administração do torneio	11
<b>9. Premiação</b>	<b>11</b>
<b>10. Sistema de vetos</b>	<b>12</b>
10.1 Mapas Disponíveis	12
10.2 Sequência dos vetos para MD1	13
10.3 Sequência de vetos para partidas MD3	13
<b>11. Agentes e cosméticos</b>	<b>14</b>
11.1 Cosméticos	14
Durante as partidas, os jogadores podem utilizar apenas as skins de armas e facas.	14
<b>12. AntiCheat</b>	<b>14</b>
<b>13. Compromisso com a LGPD</b>	
<b>14. Compartilhamento de dados</b>	<b>14</b>

# 1. Introdução e propósito

Este é o regulamento oficial (“**Regulamento**” ou “**Regras**”) da Peneira W7M de Counter Strike:Global Offensive.

O conteúdo deste documento aplica-se integralmente aos participantes da **Peneira W7M**. O objetivo deste documento é preservar a integridade da competição e garantir a imparcialidade no tratamento dos participantes.

Este regulamento trata especificamente da participação de jogadores(as) individuais. Isto significa que os termos que definem e regem este regulamento são de responsabilidade exclusiva desta parte. Caso um jogador(a) infrinja uma regra que geraria uma penalidade, os Oficiais da **Peneira W7M** penalizarão individualmente o jogador(a) em questão.

## 1.2. Elegibilidade dos jogadores

### 1.2.1 Idade

É necessário que todos os jogadores tenham 16 anos completos até o início da competição (18/07/2023).

Caso o jogador(a) seja menor de 18 anos, é necessário preencher um termo de responsabilidade por um responsável fiscal, com idade igual ou superior a 18 anos completos.

### 1.2.2 Documentos Oficiais

Jogadores(as) devem possuir documentos de identificação oficiais, seja qual for a nacionalidade que tiverem.

São exemplos de documentos brasileiros válidos: Carteira de Identidade/Registro Geral (RG), Cédula de Identidade de Estrangeiro (CIE), Registro Nacional de Estrangeiro (RNE), passaporte com visto válido durante todo o campeonato.

Em caso de jogadores estrangeiros sem documento reconhecido no Brasil, deve-se apresentar algum documento oficial com foto válido e reconhecido em seu país de origem.

Todos os jogadores(as) são responsáveis por providenciar documentos válidos sempre que necessário.

Os documentos citados acima deverão ser apresentados sempre que forem requisitados pelos Oficiais do torneio. Os Oficiais determinarão os prazos para apresentação em cada caso.

### 1.2.3 Confirmação

As inscrições dos jogadores(as) na **Peneira W7M** só serão validadas após a aferição do documento oficial enviado via formulário virtual no momento da inscrição.

Uma vez validados os documentos, o responsável pela inscrição da equipe receberá uma confirmação de inscrição no e-mail fornecido durante o processo de inscrição.

### 1.2.4 Funcionários da Organização

Não é permitida a participação de funcionários da organização do campeonato na **Peneira W7M**.

### 1.2.5 Troca de Nickname

Além de precisarem ter seus nicknames (nomes no jogo) aprovados pelos Oficiais, os jogadores(as) não poderão modificá-los durante todo o campeonato. Alterações só serão feitas em casos excepcionais, sendo necessária a realização de um pedido prévio explicando as razões para a mudança. Caso seja aprovado, o jogador(a) poderá fazer a alteração nos prazos e condições estipulados pelos Oficiais.

## 1.2.6 Termos de Uso e Contas Pessoais

Quaisquer penalidades aplicadas às contas de jogadores(as), ou infrações aos Termos de Uso do Counter Strike: Global Offensive, poderão acarretar em penalidades também na competição. O jogador(a) será informado sempre que um caso ocorrer.

## 1.2.7 Publicação de Informações

Após o prazo final para inscrições, os Oficiais da **Peneira W7M** podem publicar as informações dos jogadores, a qualquer momento, sem necessidade de aviso prévio aos mesmos..

## 1.2.8 Faceit

Para confirmação da inscrição, cada jogador deverá, obrigatoriamente, inscrever-se na plataforma Faceit. Para a inscrição, os jogadores devem acessar um link personalizado enviado pela organização.

# 2. Formato da competição

## 2.1 Qualificatório

Para a fase do Qualificatório, os jogadores(as) inscritos deverão se cadastrar na plataforma da Faceit e acessar o servidor personalizado disponibilizado pelos oficiais da **Peneira W7M**. Todos os jogadores competem em “lobbies” personalizados entre si durante o período de 18 de Julho a 23 de Julho na disputa das 50 vagas para a próxima etapa.

Os jogadores irão dar fila solo na hub da Face It e serão pareados aleatoriamente a cada partida. Não existe um mínimo de partidas a ser jogado, mas só serão selecionados aqueles que se destacarem (ou no Top 10 ou aos olhos da comissão técnica).

Avançam direto para a Fase de Grupos o TOP 10 jogadores do ranking da HUB Faceit durante o Qualificatório. Enquanto isso, as 40 vagas restantes serão selecionadas pela Comissão Técnica da **Peneira W7M**.

## 2.2 Eliminatórias

Para a Fase de Eliminatórias, os jogadores acessam um novo lobby personalizado, zerando os pontos conquistados na fase anterior. Os 50 jogadores serão avaliados com maior proximidade da Comissão Técnica e competem entre si durante o período de 26 de Julho a 30 de Julho.

Os jogadores irão dar fila solo na hub da Face It e serão pareados aleatoriamente a cada partida. Não existe um mínimo de partidas a ser jogado, mas só serão selecionados aqueles que se destacarem.

Avançam para a próxima fase apenas 10 jogadores selecionados pela Comissão Técnica da **Peneira W7M**.

## 2.3 Finais

Para as Finais os jogadores serão testados em diversos ambientes. Além de jogos com equipes mistas, os jogadores passam por avaliação psicológica, treinos individuais e amistosos competitivos, acompanhados pela Comissão Técnica da **Peneira W7M** em todas as etapas.

Os 10 jogadores viajarão até Salvador - BA em Agosto de 2023 para a disputa da Grande Final presencialmente.

### **3. Equipamentos**

Para as fases Qualificatória e Eliminatórias, que serão realizadas online, os jogadores deverão utilizar seus próprios equipamentos. Caso seja necessário, os Oficiais de Torneio da **Peneira W7M** determinarão configurações específicas que deverão ser feitas e mantidas nos aparelhos.

A organização da **Peneira W7M** não se responsabilizará por quaisquer danos ou falhas que venham a ocorrer em equipamentos de propriedade dos jogadores e/ou das equipes participantes.

### **4. Eventualidades em partidas remotas**

#### **4.1 Início da Partida - Entrada no Lobby**

Existe uma tolerância máxima de 15 minutos após o horário estipulado pela organização em cada atividade apresentada.

#### **4.2 Durante a Partida**

Assim como acontece com os equipamentos, em jogos remotos a conexão com a internet é de responsabilidade dos próprios jogadores. Em casos de problemas de conexão, a equipe deverá informar aos organizadores do torneio para averiguação do problema e se eles irão verificar se há a possibilidade de algum tipo de compensação.

### **5. Postura dos Membros da Equipe**

Todos os participantes do torneio deverão seguir as regras de conduta descritas neste regulamento. Estão sujeitos a estas regras (bem como a suas consequências) os jogadores, os técnicos, gerentes, donos de equipes e demais funcionários das organizações.

Abaixo seguem as possibilidades de punição a serem adotadas quando necessário.

- Advertências verbais
- Multa(s) e/ou Cancelamento(s) de Prêmio(s)
- Perda de jogo(s) ou ponto(s)
- Suspensão
- Desqualificação
- Qualquer combinação dos itens acima

Nos itens a seguir são descritas atitudes que, quando cometidas, poderão acarretar em penalidades.

#### **5.1 Conspirar**

Participantes que conspirarem com outras pessoas, sejam outros participantes ou pessoas de fora da competição, com o intuito de enganar, trapacear ou ganhar qualquer tipo de vantagem, serão penalizados, podendo chegar à desclassificação da competição.

#### **5.2 Compartilhar Conta**

Usar a conta de outro jogador, permitir que usem a própria conta, ou de alguma forma incitar ou induzir que se

jogue em uma conta de outra pessoa (mesmo sem intenção de fazê-lo).

### 5.3 Abuso de Bug

Tirar proveito de algum bug conhecido para ter algum tipo de benefício.

### 5.4 Hacking

Um jogador não pode utilizar hack durante partidas de um torneio. Hacking é definido como qualquer modificação do jogo CS:GO por qualquer jogador ou pessoa agindo em nome de um jogador.

### 5.5 Desrespeito

Abusar/desrespeitar Oficiais da competição, juízes, outros participantes ou qualquer pessoa na produção ou na transmissão não será tolerado. Todos os participantes e seus convidados devem tratar todos os indivíduos com o máximo de respeito.

### 5.6 Declarações Indevidas

Membros das equipes, sejam eles inscritos na competição ou não, não podem fazer, incitar ou endossar declarações ou ações que tenham efeito prejudicial para o torneio, ao seu patrocinador ou às empresas que compõem o projeto e seus afiliados, seja direta ou indiretamente.

### 5.7 Comportamentos não tolerados

Assédio - O assédio é proibido. O assédio é definido como atos sistemáticos, hostis e repetidos que ocorrem durante um período considerável de tempo, ou uma instância singular significativa, destinada a isolar ou ostracizar uma pessoa e / ou afetar a dignidade da pessoa.

Assédio sexual - O assédio sexual é definido como avanços sexuais indesejados. A avaliação baseia-se no fato de uma pessoa considerar a conduta indesejável ou ofensiva. A organização do campeonato possui uma política de tolerância zero para qualquer ameaça/coerção sexual ou a promessa de vantagens em troca de favores sexuais.

Discriminação - Os jogadores não podem ofender a dignidade ou a integridade de um país, pessoa ou grupo de pessoas por meio de palavras ou quaisquer ações degradantes, discriminatórias ou difamadoras devido à raça, cor da pele, origem étnica, nacional ou social, idioma, religião ou ausência desta, opinião política, status financeiro, país de nascimento, gênero, orientação sexual ou qualquer outro motivo.

Atividades criminosas - Uma jogadora não pode se envolver em nenhuma atividade que seja proibida por lei.

Combinação de Resultados - Nenhuma jogadora pode oferecer, concordar, conspirar ou tentar influenciar o resultado de um jogo ou partida por qualquer meio que seja proibido por este conjunto de regras.

Ofensas - Os participantes não podem usar linguagem obsceno, difamatório, vulgar, que insulte, ameace, ou portar-se de qualquer maneira ofensiva ou repreensível, nem promover ou incitar discursos de ódio. Essa restrição se aplica, mas não se limita, aos ambientes do jogo, entrevistas, redes sociais ou quaisquer outros meios eletrônicos.

### 5.8 Confidencialidade

Nenhuma informação confidencial fornecida pela organização do campeonato pode ser compartilhada ou divulgada sem prévia autorização por escrito de um representante do campeonato. Na dúvida, considerem que todas as informações compartilhadas são confidenciais até que seja determinado o contrário.

Compartilhar informações sem autorização acarreta em penalidades severas.

## 5.9 Resistência ao Cumprimento

Membros de equipes devem seguir prontamente todas as instruções dos Oficiais da competição bem como de todo o pessoal de produção.

## 5.10 Transmissão e Publicação de Conteúdo

É permitida a transmissão das partidas e publicações de conteúdo relacionadas a Peneira W7M durante a Fase Qualificatória mediante a utilização do streampack/layout disponibilizado pela organização durante o período de competição.

Fica vetado a todos os jogadores da **Peneira W7M** realizarem transmissões a partir da fase de **Eliminatórias** assim como participarem de transmissões de terceiros, em qualquer plataforma de streaming nos dias de competição.

A transmissão do evento (nas semifinais e na final) será feita exclusivamente pelo campeonato e streamers pré aprovados pelos Oficiais da **Peneira W7M**.

## 5.11 Canais Oficiais

A **Peneira W7M** não se responsabiliza por informações que não forem divulgadas nos canais oficiais do torneio ou diretamente por meio dos oficiais da competição.

# 6. Interpretação e Atualização do Regulamento

## 6.1 Decisões Finais

Todas as **interpretações** das regras, penalidades e demais decisões são uma prerrogativa dos Oficiais da competição e são finais.

## 6.2 Imprevistos

A falta de tipificação específica neste documento não impede que os Oficiais da competição ajam e tomem decisões sobre qualquer assunto não previsto. No intuito de preservar a integridade competitiva, os Oficiais podem criar novas políticas complementares a estas Regras, bem como criar novas consequências punitivas e readequar elementos, incluindo, retirando ou alterando o conteúdo destas Regras.

# 7. Abrangência

As regras mencionadas neste regulamento serão aplicadas exclusivamente a competição da **Peneira W7M** de Counter Strike: Global Offensive.

## 7.1 Termo de concordância

Ao se inscrever na **Peneira W7M**, os jogadores participantes declaram estar de acordo com as regras descritas neste documento. Qualquer objeção contra qualquer parâmetro deste documento será desconsiderada.

O não cumprimento destas regras poderá acarretar na anulação de jogos ou partidas, desqualificação de competições, cancelamento de prêmios e outras ações disciplinares.

A organização se reserva o direito de atualizar ou modificar este conjunto de regras a qualquer momento durante a competição.

## 7.2 Espírito das regras - Finalidade das Decisões



Todas as decisões relacionadas à interpretação dessas regras, código de conduta, elegibilidade do jogador e penalidades por má conduta são da organização, cujas decisões são finais.

### 7.3 Alterações das regras

A administração se reserva o direito de alterar ou remover as regras, sem aviso prévio em casos de emergência ou situações que possam atrapalhar o bom andamento do torneio.

### 7.4 Administração do torneio

A organização da **Peneira W7M** é a única responsável pela realização da competição, sua condução e aplicação das regras. Além disso, se reserva o direito de alterar toda e qualquer cláusula mencionada neste documento.

## 8. Premiação

Dentre os dez jogadores da final, 5 serão selecionados pela comissão técnica do torneio. A premiação será um contrato profissional para a lineup Academy de CS:GO da W7M.

## 9 Pausa de Jogo

**Pause Tático:** Cada equipe terá direito a quatro **pauses táticos** de 30 segundos por partida.

**Pause Técnico:** O pause técnico terá um limite de 15 minutos para cada equipe e os oficiais deverão ser avisados imediatamente o motivo do mesmo. Caso o tempo seja ultrapassado, fica a critério dos oficiais continuar ou não a partida ou tomar qualquer outra decisão visando o benefício do torneio. O pause técnico é acumulativo, ou seja, caso uma equipe use apenas 5 minutos de pause, ela tem ainda outros 10 que poderão ser usados posteriormente.

## 10. Sistema de vetos

As equipes "A" e "B" são determinadas automaticamente pela FACE IT. Todos os vetos em partidas MD1 serão feitos direto na plataforma. Em casos de partidas MD3, faremos os vetos pelo Discord e depois replicaremos na FACE IT.

Observação: o torneio será inteiramente feito em uma Hub configurada para MD1, para termos como possibilidade a alteração de algum jogador entre os jogos.

### 10.1 Mapas Disponíveis

- Ancient
- Anúbis
- Inferno
- Mirage
- Nuke
- Overpass
- Vertigo

### 10.2 Sequência dos vetos para MD1

A sequência de vetos seguirá a seguinte ordem:

1. A veta o primeiro mapa;
2. B veta o segundo mapa;

3. A veta o terceiro mapa;
4. B veta o quarto mapa;
5. A veta o quinto mapa;
6. B veta o sexto mapa,
7. O mapa que sobrar será jogado.

A equipe que começar banindo escolhe o lado de início no mapa, a outra escolhe o lado de início na prorrogação.

### **10.3 Sequência de vetos para partidas MD3**

Em partidas MD3 a equipe A será a que perdeu mais tarde na competição. No caso específico das finais, as equipes serão sorteadas.

1. A veta o primeiro mapa;
2. B veta o segundo mapa;
3. A Escolhe o primeiro mapa a ser jogado;
4. B Escolhe o segundo mapa a ser jogado;
5. B veta o quarto mapa;
6. A veta o quinto mapa;
7. Em caso de empate, o mapa restante será jogado na terceira partida.

Cada equipe escolhe o lado de início no mapa de escolha do adversário. Caso o jogo vá para o terceiro mapa, o lado de início será definido pelo round facea.

## **11. Agentes e cosméticos**

Está vetado o uso de skins de agentes, sendo necessário jogar com o personagem padrão do Counter Strike: Global Offensive.

### **11.1 Cosméticos**

Durante as partidas, os jogadores podem utilizar apenas as skins de armas e facas.

## **12. AntiCheat**

Todos os competidores do **Peneira W7M by Banco do Brasil** de Counter Strike: Global Offensive devem ter o anticheat da plataforma Faceit devidamente instalado em suas máquinas antes de toda e qualquer partida.

Comprovações podem ser exigidas pela gestão do campeonato a qualquer momento após o fim das partidas, e o não uso pode acarretar na desclassificação da equipe.

## **13. Compromisso com a LGPD**

A organização do torneio declara cumprir fielmente, bem como exigir o seu cumprimento pelos terceiros por elas contratados, os ditames da Lei nº 13.709/2018 - Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD).

A organização do torneio afirma estar adequada às regras impostas pela LGPD e cumprirá com suas disposições acerca da proteção dos dados e informações trocadas em decorrência do presente torneio,

consentindo, desde já, com o tratamento de seus dados/informações para as finalidades do presente instrumento.

É vedado à organizadora e aos Oficiais alterar a finalidade para o uso dos dados/informações obtidos em decorrência do presente instrumento, sendo certo que qualquer informação deve receber tratamento compatível com a finalidade a qual se destina.

A não observância, por qualquer das Partes, dos ditames da LGPD sujeitará o infrator às penalidades indicadas no art. 52 da LGPD, limitadas às respectivas responsabilidades devidamente apuradas.

## **14. Compartilhamento de dados**

Ao se inscrever no circuito declara-se ciente que os dados cadastrais enviados serão compartilhados com o Banco do Brasil para fins não comerciais.