

CHAPELARIA

Comunidade Competitiva Sul-americana

Team Fortress 2

Constituição da Chapelaria

Redator: Octavio Guilherme Pereira

15 de Outubro

2018

CHAPELARIA

Comunidade Competitiva Sul-americana

Team Fortress 2

Constituição da Chapelaria

Compilado geral de Regras da Chapelaria, Comunidade Sul-americana de Team Fortress 2 Competitivo.

Contribuidores: Octavio, Bruno, Danniela, Antônio, Maximiliano, Lugini, João Carlos;

Outubro
2018

Sumário

	Sumário	3
1	REGRAS GERAIS	1
1.1	Princípios Básicos	1
1.2	Código de Conduta (CC)	2
1.2.1	CC da Staff	2
1.2.1.1	Respeito e Impessoalidade	2
1.2.1.2	Princípio da Confiança	2
1.2.1.3	Princípio da Privacidade	2
1.2.1.4	CC FACEIT	3
1.2.2	CC dos Membros	3
1.2.2.1	Princípio da Singularidade	3
1.2.2.2	Troca de Conta	3
1.2.3	VAC	4
1.2.3.1	COOLDOWN para motivos gerais	4
1.2.3.2	Verificação com VAC ban	4
1.2.3.3	VAC em conta FAKE	4
1.2.4	Banimento no FACEIT	4
1.2.5	RACISMO dentro da Chapelaria	5
1.2.6	Fotos de outros membros	5
1.2.7	Conduta nos Chats do Discord	5
1.2.7.1	#geral	6
1.2.7.2	#shitpost_tretas	6
1.2.7.3	Chats de cunho administrativo - Canais para recepção de feedback, denúncias ou afins	6
1.2.8	HUBs e Servidores	6
1.2.9	Copa Chapelaria	7
1.2.9.1	Gravação de DEMOS	7
1.2.9.2	Derrotas por WO	7
2	SIXES - 6V6	8
2.1	HUB	8
2.1.1	Regras específicas de cada HUB	8
2.1.1.1	HUB 6v6 Novatos	8
2.1.1.2	HUB 6v6 Intermediário	8
2.1.1.3	HUB 6v6 PRO	8

2.1.1.4	HUB 6v6 Livre	9
2.1.1.5	HUB 6v6 Treinos e Fakes	9
2.1.2	Fila e Regras das Partidas	10
2.1.3	Informações Gerais	10
2.1.4	Limites de Classe	11
2.1.5	Offclass	11
2.1.6	Classe de Cada Jogador	12
2.1.7	Avatar	12
2.1.8	Trashtalk	13
2.1.8.1	Denúncias Trashtalk	13
2.1.9	Entregar/Trolar Partidas	14
2.1.10	Não aceitar a partida/ Não entrar no server	14
2.2	Copa 6v6	15
3	ULTIDUO - 2V2	16
3.1	HUB	16
3.1.1	Regras específicas de cada HUB	16
3.1.1.1	HUB Ultiduo Novatos	16
3.1.1.2	HUB Ultiduo Intermediário	16
3.1.2	Fila e Regras das Partidas	17
3.1.3	Informações Gerais	17
3.1.4	Classe de Cada Jogador	17
3.1.5	Entregar/Trolar Partidas	17
3.1.6	Não aceitar a partida/ Não entrar no server	18
3.2	Copa Ultiduo	19
3.2.1	Agendamento	19
3.2.2	Formato	19
3.2.3	Partidas	20
3.2.3.1	Mapas	20
4	HIGHLANDER - 9V9	21
4.1	HUB	21
4.1.1	Fila e Regras das Partidas	21
4.1.2	Informações Gerais	21
4.1.3	Limites de Classe	22
4.1.4	Classe de Cada Jogador	22
4.1.5	Entregar/Trolar Partidas	22
4.1.6	Não aceitar a partida/ Não entrar no server	23
4.2	Copa Highlander	24
4.2.1	Agendamento	24

4.2.2	Equipes	24
4.2.3	Partidas	24
4.2.3.1	Mapas	25
5	MGE - 1V1	26
5.1	Servidor	26
5.1.1	Classes Permitidas	26
5.1.1.1	Arena de Ultiduo	26
5.1.2	Conduta	26
5.2	Rei do MGE	27
5.2.1	Regras Gerais	27
5.2.2	Formato	28
5.2.3	Unlocks Permitidos	29
5.2.3.1	Demoman	29
5.2.3.2	Scout	29
5.2.3.3	Soldier	29
5.2.4	Torneio de Inverno (Misto)	30
5.2.4.1	Classes Permitidas	30
5.2.4.2	Arenas	30
5.2.5	Torneio de Primavera e Outono (Soldier)	30
5.2.5.1	Classes Permitidas	30
5.2.5.2	Arenas	30
5.2.6	Torneio de Verão (Scout)	30
5.2.6.1	Classes Permitidas	30
5.2.6.2	Arenas	30
6	PUNIÇÕES	31
6.1	Infração Média	31
6.2	Infração Grave	31
6.3	Entrega de Demos	32
6.4	Revisão de Banimentos	32
6.5	Protocolo de Revisão Especial	32
6.6	CFG Incorreta	33
6.7	Jogador Irregular	33

1 Regras Gerais

1.1 Princípios Básicos

- Chapelaria é uma comunidade criada com o objetivo de trazer novos jogadores para o cenário competitivo do Team Fortress 2, a fim de proporcionar uma oportunidade para melhorar as habilidades de comunicação e estratégia entre as equipes em uma atmosfera de cooperação e respeito.
- Somente é permitida a entrada de membros residentes em um país sul-americano.
- Chapelaria está empenhada em servir as necessidades da comunidade e os jogadores. Incentivamos os líderes da equipe e todos os jogadores a apresentarem as suas opiniões e/ou sugestões sobre nossa organização construtiva e produtivamente para nossa staff pelo uso dos canais de feedback do discord. Estamos continuamente trabalhando para fazer da Chapelaria um lugar melhor para todos os membros da comunidade.
- Chapelaria reserva-se o direito de alterar estas regras quando necessário, para assegurar um jogo justo e equilibrado e é da responsabilidade dos jogadores para estar ciente das mudanças nele, que serão informadas pelos meios adequados.
- Racismo e sexismo não são permitidos;
- Novatos devem ser tratados com respeito e ajudados o máximo possível;
- Um jogador da Chapelaria que contribui para ataques a organização será severamente punido;
- Flexibilidade e consistência define nossa organização. As regras podem constantemente ser alteradas, porém atitudes tomadas devem ter base nas regras, para manter consistência;

1.2 Código de Conduta (CC)

1.2.1 CC da Staff

1.2.1.1 Respeito e Impessoalidade

Os membros da staff devem agir de maneira respeitosa e, preferencialmente, impessoal com os demais membros. Exceções: Chats de conversas gerais no discord (geral e shitpost) ou em conversas privadas (discord privado, faceit privado ou steam).

Observação: A Chapelaria não é responsável por conversas privadas dos membros da staff com outros jogadores, desde que não fira os princípios básicos da Chapelaria.

1.2.1.2 Princípio da Confiança

Em caso de um membro da staff jogando uma partida, é dever dele ser responsável pela a inicialização dentro das normas. Sendo assim, ao iniciar a partida, o staff está dando carta branca para ambos os times, podendo ser posteriormente punido por irresponsabilidade caso a partida não esteja dentro das normas, sem chances do resultado da partida em si ser alterado. Assim, pressupõe que a presença da staff na partida tem TAMBÉM caráter moderador, dando a confiança para os outros jogadores que essa partida acontecerá somente dentro das regras então já publicadas.

1.2.1.3 Princípio da Privacidade

Nenhum membro da staff pode vazar informações dos chats privados da staff para o resto do público sem a autorização de um cartola ou gerente. No caso de infração, cabe aos cartolas ou gerentes punir ou não dependendo da reincidência e da importância da informação.

Em caso de informações pessoais vazadas de membros da Staff por membros da Chapelaria, é dever punir como infração GRAVE o infrator, mesmo que fora do ambiente da Chapelaria.

Se forem vazadas informações pessoais de membros não pertencentes a staff FORA do ambiente da Chapelaria, não ocorrerá punição.

1.2.1.4 CC FACEIT

Nos hubs, os membros da staff não são vistos como membros normais, portanto devem respeito aos membros. Exceções: Nos HUBs de HL, os membros da staff de 6s são vistos como membros normais, e vice-versa.

Caso um membro da Staff não esteja cumprindo o código de conduta, denuncie no canal de denúncias do discord marcando os @gerentes.

Observação: Gerentes e Cartolas sempre devem agir em nome da Chapelaria em todos os HUBs da Chapelaria.

1.2.2 CC dos Membros

1.2.2.1 Princípio da Singularidade

Cada membro da Chapelaria pode utilizar apenas UMA conta para jogar e estar aprovado no discord. A punição varia com reincidência ao jogar com conta fake:

- 1ª infração: banimento de 1 semana;
- 2ª infração: banimento de 1 mês;
- 3ª infração: banimento de 3 meses;
- 4ª infração: banimento de 6 meses;
- 5ª infração: banimento permanente;

1.2.2.2 Troca de Conta

No caso de Troca de Conta, é dever do jogador informar a staff que está se desvinculando completamente da conta antiga, recebendo banimento nessa conta antiga instantaneamente. Para concluir a regularização do jogador no discord, é necessário:

- Estar com a conta nova verificada;
- Estar com a conta antiga já banida do discord;
- Estar com a conta antiga já banida do faceit caso não consiga desvincular a conta da steam - avisar a staff caso necessário

1.2.3 VAC

1.2.3.1 COOLDOWN para motivos gerais

Caso o indivíduo não entrou na Chapelaria

- VAC TF2 - 1 ano (365 dias)
- VAC CS - 9 meses (270 dias)
- VAC outro jogo - 4 meses (120 dias)

PRÉ-REQUISITO: disponibilizar todas as contas com ocorrência de VAC

Caso o indivíduo já seja membro da Chapelaria

- VAC TF2 - 2 anos (730 dias)
- VAC CS - 1 ano e 6 meses (548 dias)
- VAC outro jogo - 1 ano (365 dias)

1.2.3.2 Verificação com VAC ban

Caso o jogador tenha VAC na conta, é obrigação DO JOGADOR divulgar todas as contas que o mesmo utilizou que têm VAC ban associado. A divulgação das contas alternativas devem se dar no período máximo de 1 semana do pedido de aprovação. No caso de uma conta não divulgada seja achada, o jogador recebe um cooldown de 1 ano na Chapelaria para tentar ser aprovado novamente.

1.2.3.3 VAC em conta FAKE

Caso o jogador já teve infração por jogar com a conta fake na chapelaria, a punição pelo VAC na conta fake é também aplicado à conta original, recebendo o banimento de acordo com as regras estipuladas na sessão VAC - COOLDOWN para motivos gerais.

1.2.4 Banimento no FACEIT

1. O jogador tem uma (1) semana para recorrer AO FACEIT para revogar o ban.
2. Com o ban do faceit revogado, o jogador tem o ban da Chapelaria revogado.
3. Caso passe a semana e o jogador não tenha seu ban revogado, o banimento é aplicado na Chapelaria.
4. Se o ban for revogado (pelo FACEIT) após a uma (1) semana, entre em contato com a Gerência para revogar o ban da Chapelaria.

1.2.5 RACISMO dentro da Chapelaria

Com exceção da primeira infração, o membro fica impossibilitado de participar de qualquer evento da Chapelaria durante o tempo do banimento e fica banido durante esse tempo em todos os HUBS. Em caso do jogador já esteja jogando um evento, ele é tirado automaticamente do campeonato.

Racismo dentro da Chapelaria resulta em:

- 1 infração: mute geral de 1 semana
- 2 infração: banimento 1 mês
- 3 infração: banimento 2 meses
- 4 infração: banimento 4 meses
- 5 infração: banimento 6 meses

1.2.6 Conduta nos Chats do Discord

O mal uso de qualquer canal ocasionará em mute específico para esse canal, e o contínuo mal uso ocasionará em mute geral.

Spam só é permitido do Shitpost.

1.2.6.1 #geral

- Trashtalk não permitido;
- Membros da Staff são vistos como Membros normais.
- Imagens devem ser evitadas.

TRASHTALK no #geral_pt ou #geral_es. Mute específico no canal por:

- 1 infração: mute 1 dia
- 2 infração: mute 1 semana
- 3 infração: mute 1 mês
- 4 infração: mute 6 meses
- 5 infração: mute permanente

1.2.6.2 #shitpost_tretas

- Trashtalk liberado;
- Membros da Staff são vistos como Membros normais.
- Poste suas imagens, e, principalmente, seus memes aqui.
- Tretas aqui são mais que bem vindas.

1.2.6.3 Chats de cunho administrativo - Canais para recepção de feedback, denúncias ou afins

- Todos esses canais têm regras pinadas, siga-as.
- Membros da Staff não são membros normais, devendo agir com máximo respeito com os demais membros.

1.2.6.4 Fotos de outros membros

Somente é permitida a postagem de fotos pessoais de outros membros com o consentimento PRÉVIO a postagem. Caso uma postagem for feita e o infrator alegar que não sabia que o outro membro não permitia, a punição será aplicada, pois é responsabilidade do infrator conferir previamente. A punição para postagem não permitida de outros membros em ambientes da Chapelaria é:

- 1 infração: mute geral de 1 semana
- 2 infração: mute geral de 1 semana
- 3 infração: mute geral de 1 semana
- 4 infração: mute geral de 1 semana
- 5 infração: mute geral de 1 semana

Observação: Mute geral impede o jogador de postar resultados para eventos. Caso o jogador esteja jogando qualquer evento que precise de report de resultados no discord e receba a punição, se for ultrapassado o limite de tempo para report do resultado (em decorrência do mute geral) será revertido o resultado da partida prejudicando o infrator.

1.2.7 HUBs e Servidores

Cada HUB tem suas regras associadas, mas as regras gerais são:

- Imagens não são permitidas.
- Fazer propaganda para HUBs alternativos é proibido.

- O uso de TRASH TALK só é permitido se o HUB explicitamente libera.
Exemplo: HUB Novatos NÃO PERMITE trash talk; HUB Livre PERMITE trash talk.

1.2.8 Copa Chapelaria

- O uso de trash talk durante a partida contra o oponente não é permitido.
- Gravação de Demo-POV é obrigatória para TODOS OS JOGOS DA LIGA. As demos devem ser mantidas por pelo menos 1 mês. Recomendamos o upload para o site <https://demos.tf/>
- Quando requisitado, o jogador deve fornecer a Demo-POV do jogo solicitado, com exceção para jogos que não façam parte da liga.
- Caso haja algum tipo de suspeita sob algum jogador. A administração poderá requisitar que a pessoa grave e forneça todas as suas partidas por um período de tempo determinado.

1.2.8.1 Gravação de DEMOS

1. Para gravar demos, abra o console do desenvolvedor e escrever record chapelaria_match
2. Para parar de gravar uma demo, abra o console e escrever stop
3. As demos são salvas na pasta /Steam/steamapps/common/Team Fortress 2/tf
4. É altamente recomendável que os jogadores instalem o P-REC ou utilizem o Demo-Suport (gravador automático pré instalado no jogo), que grava automaticamente as partidas.
5. Penalidades relacionadas à falta de entrega dos demos estão detalhadas no artigo de punições.

1.2.8.2 Derrotas por WO

Se um equipo perdeu um total de 3 partidas por WO na fase de grupos, a equipe será automaticamente desqualificada do torneio, e seus membros não receberão nenhum tipo de premiação.

2 SIXES - 6v6

2.1 HUB

2.1.1 Regras específicas de cada HUB

2.1.1.1 HUB 6v6 Novatos

- Restrição: Rank 1 - 4
- Afeta Rank: SIM
- Trashtalk: PROIBIDO
- Anticheat: OPCIONAL
- Temporadas: 4 MESES
- Ingresso: Solo

2.1.1.2 HUB 6v6 Intermediário

- Restrição: Rank 4 - 10
- Afeta Rank: SIM
- Trashtalk: PROIBIDO SE DIRECIONADO A RANKS DE 1 A 5
- Anticheat: OPCIONAL
- Temporadas: 4 MESES
- Ingresso: Solo

2.1.1.3 HUB 6v6 PRO

- Restrição: Rank 7 - 10
- Afeta Rank: SIM
- Trashtalk: PERMITIDO
- Anticheat: OBRIGATÓRIO
- Temporadas: 4 MESES
- Ingresso: Solo

2.1.1.4 HUB 6v6 Livre

- Restrição: Rank 1 - 10
- Afeta Rank: NÃO
- Trashtalk: PERMITIDO
- Anticheat: OPCIONAL
- Temporadas: NÃO
- Ingresso: Solo

2.1.1.5 HUB 6v6 Treinos e Fakes

- Restrição: Rank 1 - 10
- Afeta Rank: NÃO
- Trashtalk: PERMITIDO
- Anticheat: OPCIONAL
- Temporadas: NÃO
- Ingresso: Solo/Grupo/Time

2.1.2 Fila e Regras das Partidas

Tempo Limite 30, Limite de rounds ganhos 5, empate resultará em Golden cap. Será utilizada a Whitelist Global.

2.1.3 Informações Gerais

Para entrar na fila do hub, apenas aperte o botão laranja “Jogar” (ou “Play”) no topo do hub. Partidas serão formadas quando 12 jogadores estiverem na fila. Após os times serem decididos você terá 5 minutos para entrar no servidor e se organizarem em relação às classes.

Durante a parte de escolha dos jogadores, os Capitães escolhem os jogadores na seguinte ordem: A-BB-AA-B-A-BB. Ao entrar no servidor, os jogadores podem escolher qualquer classe, além de poder negociar com seus companheiros para trocar de classe. Em uma situação em que não há consenso, a última palavra é do Capitão, a não ser quando relacionada ao seguinte direito: Os jogadores nível 3 e 4 tem o direito de não jogar de médico. Ele se aplica quando o jogador não quiser jogar de médico e não possuir essa classe indicada em seu avatar. Esse direito prevalece acima da decisão do capitão do time.

Uso de cheats e exploits que possam acabar com a experiência de jogo não serão tolerados. Cheaters serão banidos proporcionalmente ao banimento aplicado pelo FACEIT.

Trate todos os outros jogadores com respeito. Provocações excessivas (ataques pessoais, racismo, sexismo, etc.) não serão tolerados. Trollar e entregar partidas não serão tolerados. Se espera dos jogadores um bom espírito esportivo. O hub do mix novatos será moderado mais firmemente de modo que possa ser garantida uma experiência positiva para novos jogadores.

Falhar em seguir as regras pode resultar em um banimento indefinido. Em situações não citadas previamente caberá o critério de um administrador visando sempre o melhor para o bom andamento da plataforma.

2.1.4 Limites de Classe

- 2 scouts
- 2 soldiers
- 1 pyro
- 1 demoman
- 1 heavy
- 1 engineer
- 1 medic
- 1 sniper
- 1 spy

2.1.5 Offclass

Ao jogar na plataforma você deve aderir a meta padrão do competitivo 6v6 (2 scouts, 1 soldier pocket, 1 roaming soldier, 1 demoman e 1 médico). Offclass é definido como o uso de qualquer outra classe fora das citadas anteriormente. Porém offclass excessivo e ineficaz são proibidos.

Punições serão avaliadas caso a caso, mas de uma forma geral irão seguir as seguintes punições progressivas:

- Primeira vez: 6 horas
- Segunda vez: 1 dia
- Terceira vez: 3 dias
- Quarta vez: 1 semana
- Quinta vez: 1 mês

2.1.6 Classe de Cada Jogador

Durante a parte de escolha dos jogadores, o Capitão escolhe cada jogador e atribui ao mesmo a classe que ele irá jogar. Os jogadores podem escolher trocar de classe, mas em uma situação em que não há consenso, a última palavra é do Capitão. No HUB intermediário, jogadores de até nível 4 tem o direito de não jogar de médico. Ele se aplica quando o jogador não quiser jogar de médico e não possuir essa classe indicada em seu avatar. Esse direito prevalece acima da decisão do capitão do time. Caso um jogador não haja de acordo com essas regras sobre escolha de classe, ele sofrerá a devida punição. Elas serão avaliadas caso a caso, mas de uma forma geral irão seguir as seguintes punições progressivas:

- Primeira vez: 6 horas
- Segunda vez: 1 dia
- Terceira vez: 3 dias
- Quarta vez: 1 semana
- Quinta vez: 1 mês

2.1.7 Avatar

O avatar padrão serve para o Capitão saber quais classes os jogadores são mais efetivos, porém sempre existe a possibilidade do Capitão ter que escolher um jogador em uma classe que o mesmo não tem total maestria.

Jogar um MIX sem um dos avatares padrões leva ao banimento temporário de:

- Primeira vez: 6 horas
- Segunda vez: 1 dia
- Terceira vez: 3 dias
- Quarta vez: 1 semana
- Quinta vez: 1 mês

2.1.8 Trashtalk

Trashtalk é definido como qualquer comportamento ofensivo, discriminatório ou humilhante (Ex: Xingamentos, falar mal de um player com intensão de ofendê-lo, etc.). No HUB intermediário é proibido trashtalk contra jogadores de até nível 5. A constatação da presença ou ausência desse comportamento será feita pelos membros da 6s staff, gerentes ou cartolas. Caso esteja presente, punições serão aplicadas. Elas serão avaliadas caso a caso, mas de uma forma geral irão seguir as seguintes punições progressivas:

- Primeira vez: 12 horas
- Segunda vez: 1 dia
- Terceira vez: 3 dias
- Quarta vez: 1 semana
- Quinta vez: 1 mês
- Outras vezes: 1 mês

2.1.8.1 Denúncias Trashtalk

Denúncias de trashtalk devem ser feitas no discord da chapelaria <https://discord.me/chapelaria>, no canal #faceit_denuncias ou para membros da 6s staff, gerentes ou cartolas.

Para que a denúncia seja aceita e leve a uma punição, é necessário que se indique ou mostre provas, como printscreen do chat (pois o chat de equipe não é visível em demos) ou demo da partida (não é necessário gravar, basta dizer em qual partida ocorreu o caso, pois o Faceit grava demo de todas as partidas), na qual é possível ver o chat geral e todas as comunicações por voz.

2.1.9 Entregar/Trollar Partidas

O ato de trollar ou entregar partidas não será tolerado. Se espera que os jogadores joguem realizando um nível razoável de esforço condizente com seu nível de habilidade. Tentativas de manipular sua posição nos leaderboards ou fugir de derrotas utilizando métodos fraudulentos são inaceitáveis.

Jogar com o intuito de perder é considerado entregar e receberá as seguintes punições:

- Primeira vez: 6 horas
- Segunda vez: 1 dia
- Terceira vez: 3 dias
- Quarta vez: 1 semana
- Quinta vez: 1 mês

2.1.10 Não aceitar a partida/ Não entrar no server

Se você não aceitar a partida, não haverá banimento automático. Mas caso isso aconteça exageradamente ou seja usado propositalmente para trollar, o jogador em questão será banido de acordo com essa infração.

Observação: A staff reserva o direito de alterar o tempo de banimento automático caso julgue necessário.

Caso o jogador não entre na partida após ter aceitado-a, ele receberá um ban automático de 30 minutos.

Já na hipótese do jogador abandonar a partida no seu decorrer, ele também receberá um banimento automático de 30 minutos. Mas se ele tiver feito isso propositalmente ou tiver recebido MAIS DE 2 bans desse tipo (leaver) no mesmo dia ou 10 OU MAIS vezes na mesma semana, ele sofrerá uma punição maior.

As punições não automáticas aqui citadas serão avaliadas caso a caso, mas de uma forma geral irão seguir as seguintes punições progressivas:

- Primeira vez: 6 horas
- Segunda vez: 1 dia
- Terceira vez: 3 dias
- Quarta vez: 1 semana
- Quinta vez: 1 mês

2.2 Copa 6v6

3 Ultiduo - 2v2

3.1 HUB

3.1.1 Regras específicas de cada HUB

3.1.1.1 HUB Ultiduo Novatos

- Restrição: Rank 1 - 4
- Afeta Rank: NÃO
- Trashtalk: PROIBIDO
- Anticheat: OPCIONAL
- Temporadas: NÃO
- Ingresso: Solo/Dupla

3.1.1.2 HUB Ultiduo Intermediário

- Restrição: Rank 4 - 7
- Afeta Rank: NÃO
- Trashtalk: PERMITIDO
- Anticheat: OPCIONAL
- Temporadas: 4 MESES
- Ingresso: Solo/Dupla

3.1.2 Fila e Regras das Partidas

Tempo Limite 30, Limite de rounds ganhos 5. Será utilizada a Whitelist Global.

3.1.3 Informações Gerais

Para entrar na fila do hub, apenas aperte o botão laranja Jogar no topo do hub. Partidas serão formadas quando 4 jogadores estiverem na fila. Após os times serem decididos você terá 5 minutos para entrar no servidor e se organizarem em relação às classes. Uso de cheats e exploits que possam acabar com a experiência de jogo não serão tolerados. Cheaters serão banidos proporcionalmente ao benimento aplicado pelo FACEIT.

Trate todos os outros jogadores com respeito. Provocações excessivas (ataques pessoais, racismo, sexismo, etc.) não serão tolerados. Trollar e entregar partidas não serão tolerados. Se espera dos jogadores um bom espírito esportivo. O hub do mix novatos será moderado mais firmemente de modo que possa ser garantida uma experiência positiva para novos jogadores.

Falhar em seguir as regras pode resultar em um banimento indefinido. Em situações não citadas previamente caberá o critério de um administrador visando sempre o melhor para o bom andamento da plataforma.

3.1.4 Classe de Cada Jogador

Durante a parte de escolha dos jogadores, o Capitão escolhe cada jogador e atribui ao mesmo a classe que ele irá jogar. Os jogadores podem escolher trocar de classe, mas em uma situação em que não há consenso, a última palavra é do Capitão.

3.1.5 Entregar/Trollar Partidas

O ato de trollar ou entregar partidas não será tolerado. Se espera que os jogadores joguem realizando um nível razoável de esforço condizente com seu nível de habilidade. Tentativas de manipular sua posição nos leaderboards ou fugir de derrotas utilizando métodos fraudulentos são inaceitáveis.

Jogar com o intuito de perder é considerado entregar e receberá as seguintes punições:

- Primeira vez: 6 horas
- Segunda vez: 1 dia
- Terceira vez: 3 dias
- Quarta vez: 1 semana
- Quinta vez: 1 mês

3.1.6 Não aceitar a partida/ Não entrar no server

Se você não aceitar a partida terá um cooldown de 5 minutos antes de você poder entrar na fila novamente.

Observação: A staff reserva o direito de alterar o tempo de banimento automático caso julgue necessário.

3.2 Copa Ultiduo

3.2.1 Agendamento

1. Data do começo de cada Rodada(Week):Segunda-feiras às 0:00 UTC-3;
2. Data do final de cada Rodada(Week): Domingos às 23:59 UTC-3;
3. A data de final da Rodada representa a DATA LIMITE para o registro dos jogos da semana em questão.
4. Data padrão de agendamento:
 - a) Divisão Gladiator:
 - Jogo 1: Sábado às 20:00 UTC-3
 - Jogo 2: Sábado às 21:00 UTC-3
 - b) Divisão Legatus:
 - Jogo 1: Sábado às 20:00 UTC-3
 - Jogo 2: Sábado às 21:00 UTC-3
5. Adiantamento de Jogos: Na primeira fase é possível adiantar jogos futuros, facilitando para evitar wo's.
6. Calendário de Jogos(Primeira Fase): Estará pínado no canal do discord #gladiator_agenda e #legatus_agenda.
7. Canais de agendamentos: #gladiator_agenda e #legatus_agenda.

3.2.2 Formato

1. O torneio terá duas divisões: Gladiator e Legatus. A primeira terá participação restringida, e a Legatus terá entrada livre.
2. Para participar do torneio, os jogadores deverão estar verificados no servidor do discord. A inscrição será pelo DISCORD seguindo as instruções nos canais #gladiator_inscricoes ou #legatus_inscricoes. É necessário também estar inscrito no FACEIT. Após o OK da staff ultiduo será enviado um convite para a dupla poder entrar no HUB da primeira fase do torneio em questão.
3. A divisão Gladiator está restrita aos jogadores menos experientes. A Staff estará encarregada de controlar a entrada das equipes na divisão, podendo aceitar ou negar solicitações de entrada a ela.

4. O torneio vai consistir de duas fases: Round Robin e Single Elimination. Dentro de cada divisão terão divisões por grupos, A-B-C-D.
 - a) A Round Robin vai ser jogada num HUB de FACEIT feito exclusivamente pras duplas que vão participar no torneio. No FACEIT serão dois HUBs da Primeira Fase, para Gladiator e para Legatus.
 - b) A Single Elimination vai ser jogada num torneio de FACEIT feito exclusivamente pras duplas que estão participando do campeonato. No FACEIT serão dois torneios de Single Elimination, um pra Gladiator e outro pra Legatus.
 - c) Só passarão pras playoffs (Segunda Fase) aqueles times que ficaram nos primeiros lugares da tabela de cada grupo dentro de cada divisão.
 - i. Esse critério pode mudar dependendo da quantidade final de jogadores após a finalização do período das inscrições.

3.2.3 Partidas

1. O formato é 2v2 com limite de classes: 1 Médico e 1 Soldier.
2. A modalidade de jogo será King of the Hill: as equipes disputarão o control do ponto até o timer de 5 minutos de algum time acabar.
3. Quem conseguir manter o control do ponto por 5 minutos, ganhará uma ronda.
4. O jogo vai acabar quando uma das equipes consiga 2 rondas em total.
5. A primeira rodada terá suas partidas jogadas pelo HUB do Faceit.
6. A segunda rodada (playoffs) terá suas partidas jogadas em um formato campeonato também no Faceit.
7. Chegada a data acordada, as duplas tem 15 minutos pra entrar na queue e jogar os matches. Se uma dupla não fica na dupla dentro dos 15 minutos após a data marcada, a dupla que fiz check-in (entrou primeiro na queue) pode reivindicar a vitória por Forfeit.

3.2.3.1 Mapas

- Baloo
- Ninecicles
- Seclusion

4 Highlander - 9v9

4.1 HUB

4.1.1 Fila e Regras das Partidas

Tempo limite ilimitado, limite de rounds para king of the hill (koth) 3, em mapas de payload (PL), o time que conseguir capturar todos os pontos antes do tempo imposto pelo adversário ganha. Não há empates.

4.1.2 Informações Gerais

Para entrar na fila do hub, apenas aperte o botão laranja Jogar no topo do hub. Partidas serão formadas quando 18 jogadores estiverem na fila. Após os times serem decididos você terá 5 minutos para entrar no servidor e se organizarem em relação às classes. Uso de cheats e exploits que possam acabar com a experiência de jogo não serão tolerados. Cheaters serão banidos proporcionalmente ao benimento aplicado pelo FACEIT.

Trate todos os outros jogadores com respeito. Provocações excessivas (ataques pessoais, racismo, sexismo, etc.) não serão tolerados. Trollar e entregar partidas não serão tolerados. Se espera dos jogadores um bom espírito esportivo. O hub do mix novatos será moderado mais firmemente de modo que possa ser garantida uma experiência positiva para novos jogadores.

Falhar em seguir as regras pode resultar em um banimento indefinido. Em situações não citadas previamente caberá o critério de um administrador visando sempre o melhor para o bom andamento da plataforma.

4.1.3 Limites de Classe

- 1 scouts
- 1 soldiers
- 1 pyro
- 1 demoman
- 1 heavy
- 1 engineer
- 1 medic
- 1 sniper
- 1 spy

4.1.4 Classe de Cada Jogador

Durante a parte de escolha dos jogadores, o Capitão escolhe cada jogador e atribui ao mesmo a classe que ele irá jogar. Os jogadores podem escolher trocar de classe, mas em uma situação em que não há consenso, a última palavra é do Capitão.

4.1.5 Entregar/Trolar Partidas

O ato de trolar ou entregar partidas não será tolerado. Se espera que os jogadores joguem realizando um nível razoável de esforço condizente com seu nível de habilidade. Tentativas de manipular sua posição nos leaderboards ou fugir de derrotas utilizando métodos fraudulentos são inaceitáveis.

Jogar com o intuito de perder é considerado entregar e receberá as seguintes punições:

- Primeira vez: 6 horas
- Segunda vez: 1 dia
- Terceira vez: 3 dias
- Quarta vez: 1 semana
- Quinta vez: 1 mês

4.1.6 Não aceitar a partida/ Não entrar no server

Se você não aceitar a partida terá um cooldown de 5 minutos antes de você poder entrar na fila novamente.

Observação: A staff reserva o direito de alterar o tempo de banimento automático caso julgue necessário.

4.2 Copa Highlander

4.2.1 Agendamento

1. Data padrão de agendamento: Domingo, 20 horas e 30 minutos no horário de Brasília (UTC-3). Tanto para Legatus, quando para Gladiators.
2. Servidores padrão de agendamento: Qualquer servidor com a marca Chapelaria.
3. O agendamento de servidores das partidas fica a critério dos times, caso não exista consenso entre ambos os líderes, a partida deve acontecer em um servidor padrão de agendamento

4.2.2 Equipes

1. A quantidade mínima de jogadores cadastrados em uma equipe é de 8 (oito) e o máximo é de 19 (dezenove) participantes.
2. As inscrições ocorrem em um canal exclusivo para as mesmas, no Discord oficial da Chapelaria, e terá um tempo limite para cadastro de novos times.
3. As modificações de rosters estarão abertas desde seu anunciado até o fim da última week da rodada regular.
4. Times da Gladiator:
 - a) São são permitidos jogadores Tier1 na divisão.
 - b) Times da Gladiator: São permitidos no máximo quatro (4) jogadores Tier2 por equipe.

4.2.3 Partidas

1. Início de cada rodada: Quinta-feira de madrugada.
2. Fim de cada rodada: Quarta-feira 23:59 horário de Brasília (UTC-3)
3. O agendamento de data e hora das partidas fica a critério de ambos os líderes. Caso não se crie um consenso sobre o agendamento da partida estará automaticamente estabelecida para a data padrão de agendamento.
4. Quando chegar a hora do jogo ambas as equipes devem ter um mínimo de 8 jogadores disponíveis e dentro do servidor. Se uma equipe não possui o mínimo de jogadores em até 30 minutos depois do tempo de jogo pré-definido, o outro time pode reivindicar a vitória por Forfeit (WalkOut) fornecendo as devidas provas de que sua equipe estava pronta para o jogo e a adversária não.

5. O número máximo de compleats que podem ser utilizados por partida é de dois (2) jogadores.

- a) Caso a utilização de compleat seja solicitada por um time de Gladiator, o mesmo não poder ser Tier1
- b) É direito do time adversário rejeitar o pedido de compleat.
- c) Mesmo se o time adversário tiver recusado o(s) compleat(s) e ele(s) for(em) utilizados será aplicada punição conforme a regra 7.7.4.

4.2.3.1 Mapas

1. O cronograma de mapas a serem jogados em capa temporada estará fixado em #partidas_hl no Discord oficial da Chapelaria.

- a) Se for descoberto que a partida foi disputada em um mapa diferente ou versão incorreta do mapa estabelecida sem autorização prévia de um Staff, o jogo será registrado nulo e os equipes deverão voltar a jogar na versão correspondente do mapa correspondente.

2. O jogo deve ser realizado na configuração oficial da Chapelaria, disponível para download aqui

- a) 5 Capture Points (5CP): chap_hl_5cp.cfg - 30 minutos ou 5 pontos
- b) King of the Hill (KOTH): chap_hl_koth.cfg - 4 pontos
Ex: koth_product_rc8, koth_ashiville_rc1
- c) Stopwatch (PL/CP): chap_hl_stopwatch.cfg
Payload - Ex: pl_upward, pl_badwater_pro_v12
Capture Points - Ex: cp_gravelpit, cp_steel
- d) Goldencap (para 5CP): chap_hl_golden_cap.cfg
Ex: Caso ao fim dos 30 minutos da cfg de 5CP o jogo termine empatado, deve ser executada está cfg.

5 MGE - 1v1

5.1 Servidor

5.1.1 Classes Permitidas

- Demoman
- Scout
- Soldier
- Sniper

5.1.1.1 Arena de Ultiduo

- Medic
- Soldier

5.1.2 Conduta

1. Em caso do outro player ficar away , é recomendado esperar a sua volta.
2. Caso o outro player fique away por mais de 1 minuto, você poderá matar-lo para rodar a fila da arena.
3. Trashtalk é permitido porém não recomendado contra players novatos.
4. Absolutamente proibido qualquer tipo de cheat.

5.2 Rei do MGE

5.2.1 Regras Gerais

1. 1 round de 20 pontos por matchup de player.
2. O vencedor deverá providenciar prova de vitória.
3. Copypaste do log do mge não será considerado prova.
4. Os dias de jogos serão 2 sábados em seguida , com o domingo da segunda semana podendo ser utilizado na fase de brackets.
5. Será instaurado um prazo para jogar contra todos de seu grupo, sendo assim 23h59 (UTC -3) o horário limite para postar os resultados.
6. As matches que não forem reportadas serão consideradas double W.O.
7. Em caso de não haver consenso entre os players em relação ao horário, o "horário neutro" será as 21h do dia de jogo.
8. Em caso de desistência do player, todos os jogadores de seu grupo ganharão um ponto.
9. Trashtalk permitido.
10. Em caso de timeout de um dos players, este terá 15mins para voltar ao server, caso não volte, o outro player ganhará a vitória por forfeit.
11. Caso o outro player concorde, os rounds poderão ser remarcados em caso de lag / problemas de conexão , dado que eles provem com prints a pontuação na match (Ex: 15 contra 13) e do chat comprovando o adiamento.

5.2.2 Formato

1. Serão 3 eventos diferentes (4 por ano) variando em mapas e classes. Um somente Soldier (primavera e outono), um somente scout (verão) e um misto (inverno).
2. Para todos os eventos, o prêmio é a Coroa do Rei do MGE, que é passada de campeão para campeão.
3. Ao ganhar, o jogador está se comprometendo a devolver a coroa assim que perder seu título, falhar em retorna-la implicará em banimento na Chapelaria.
4. Para $N =$ numero de players inscritos, o numero grupos serão definidos de acordo com a função $f(N)=\log_{10}(n) * 3$, aproximado para o numero par mais próximo. com os players sendo divididos igualmente entre os grupos, em caso de divisão não exata, o excedente de players será associado aos grupos 1 por 1.
5. Cada player jogará um round de MGE contra todos os outros players de seu grupo, ganhando 1 ponto caso ganhe, e nenhum caso perca.
6. Os 4 jogadores com maior pontuação de cada grupo serão classificados para a proxima fase.
7. O numero de brackets será definido por $\log_2(C)$, com C sendo o numero de jogadores classificados. arredondado para cima.
8. Os jogadores serão organizados de forma que os 2 melhores jogadores classificados do grupo A serão grupados com 2 piores jogadores do grupo B , e os 2 melhores (classificados)
9. Uso de armas não permitidas implicará em reversão de resultados;
10. A grande final será decidida em 3 rounds, podendo ser em arenas diferentes ou iguais.
11. Será utilizado o discord da chapelaria com os canais #mge_grupos, #mge_agenda, e #mge_resultados.

5.2.3 Unlocks Permitidos

5.2.3.1 Demoman

- The Loose Cannon
- The Iron Bomber
- Reskins da melee stock

5.2.3.2 Scout

- Boston Basher e Reskins
- Reskins de pistol
- The Winger
- Reskins da melee stock

5.2.3.3 Soldier

- The Original
- The Gunboats
- The Escape Plan
- The Market Gardener
- Reskins da melee stock

5.2.4 Torneio de Inverno (Misto)

5.2.4.1 Classes Permitidas

- Demoman
- Scout
- Soldier

Observação: O jogador deverá manter a classe escolhida até o final.

5.2.4.2 Arenas

- Badlands Middle
- Product Middle
- Process Middle

5.2.5 Torneio de Primavera e Outono (Soldier)

5.2.5.1 Classes Permitidas

- Soldier

5.2.5.2 Arenas

- Badlands Middle
- Badlands Spire
- Gullywash Middle

5.2.6 Torneio de Verão (Scout)

5.2.6.1 Classes Permitidas

- Scout

5.2.6.2 Arenas

- Badlands Middle
- Product Middle
- Snakewater Middle

6 Punições

Quanto aos banimentos realizados na Chapelaria, eles se dividem em 2 classificações. Normal e Grave.

Para qualquer caso não descrito, cabe a Staff da Chapelaria classificar a gravidade da infração.

6.1 Infração Média

- Quebra de regras generalistas.
- Situações de problemas menores entre membros da comunidade.

6.2 Infração Grave

- Uso de programas externos ao jogo que tenha a intenção de favorecer ao utilizador.
- Compartilhamento de contas, permitindo que um jogador mais habilidoso personifique outra pessoa durante partidas.
- Banimentos VAC em QUALQUER jogo enquanto membro da chapelaria.
- Tornar público ou expor informações a respeito de um membro da comunidade sem a devida autorização da pessoa a qual a informação se refere. Isso inclui: Fotos, Documentos, Registros, Cadastro, Nomes ou qualquer dado de cunho pessoal.
- Banimentos permanentes são aplicados quando há REINCIDÊNCIA de uma transgressão Grave.
- Banimentos permanentes são aplicados também quando a infração remete a um ataque pessoal ou vazamento de informações pessoais de um membro da staff.

6.3 Entrega de Demos

A partir que a Staff solicita a demo o player em questão tem 48 horas para entregar a demo em questão.

1. A primeira vez que um jogador tem sua demo solicitada pela Staff e não a entrega ele recebe um alerta e sua equipe perde dois (2) pontos na tabela.
2. A segunda vez que um jogador tem sua demo solicitada pela Staff e não a entrega ele é suspenso por uma (1) rodada e sua equipe perderá quatro (4) pontos na tabela.
3. A terceira vez que um jogador tem sua demo solicitada pela Staff e não a entrega ele é suspenso por (3) rodadas e sua equipe perderá seis (6) pontos na tabela.

6.4 Revisão de Banimentos

Banimentos por infrações de gravidade Normal terminam na data de expiração definida pela Staff com base nos protocolos de duração de banimentos. Após a expiração a pessoa está automaticamente livre para participar da comunidade.

Uma pessoa que foi banida por um motivo Grave apenas poderá participar da comunidade quando:

- O tempo de duração do banimento expirar.
- Um banimento permanente pode ser removido com uma única condição que seja provado que o banimento foi incorretamente aplicado.
- Protocolo de Revisão Especial.
- Exceções extremas baseadas em um consenso de atual Staff e Administração.

6.5 Protocolo de Revisão Especial

Caso o jogador não apresenta agressividade pela Chapelaria, a administração pode dar uma alternativa para remover o Banimento:

1. Se dado a Apresentar um documento com foto que contenha nome completo e CPF ou RG. Deve ser apresentado SOMENTE a um GERENTE ou ADMINISTRADOR.
2. O documento ficará sigilosamente armazenado no arquivo da Chapelaria.

6.6 CFG Incorreta

1. Em caso de CFG incorreta na hora da partida oficial AMBOS os times serão penalizados com menos dois (-2) pontos na tabela
2. Para que seu time não seja penalizado com os menos dois (-2) pontos na tabela; ao perceber a CFG incorreta (antes da partida iniciar) comunique o líder do outro time sobre tal erro, e mesmo assim, se ele insistir em jogar com a CFG incorreta printe tudo e envie à Staff na hora do report de resultado.

6.7 Jogador Irregular

A punição para um jogador irregular presente em uma partida oficial é a reversão do resultado, em caso de vitória para o time que possuía o jogador irregular.

É considerado jogador irregular todo aquele que se encaixa em pelo menos uma das características a seguir:

1. Spectador em partida oficial
2. Jogador não inscrito no roster e o mesmo tendo jogado partida oficial.
3. Jogador inscrito de modo incorreto no roster e o mesmo tendo jogado partida oficial.
4. Compleat não aceito pelo adversário e o mesmo tendo jogado partida oficial.
5. Compleat Tier1 na Gladiator.