



LIVRO DE REGRAS OFICIAL – AZUMA EXPERIENCE

Versão do Documento: 1.1

Última Atualização: 26 de Maio de 2026

Modalidade: Counter-Strike 2 (5v5)

Bem-vindo ao **Torneio de Counter-Strike 2 do Azuma Experience 2026**, projetado para oferecer a máxima performance competitiva, integridade e fair play para o cenário de eSports. Ao se inscrever e participar deste campeonato, todas as equipes, jogadores, treinadores e demais integrantes declaram estar cientes e de acordo com a totalidade das regras e diretrizes estabelecidas neste documento. O descumprimento de qualquer norma sujeitará os infratores às penalidades aqui previstas.

1. DEFINIÇÕES GERAIS E ADMINISTRAÇÃO

1.1. Fuso Horário

Todas as partidas, cronogramas, check-ins e comunicações oficiais serão baseados rigorosamente no horário oficial de Brasília (GMT-3). É de responsabilidade exclusiva de cada equipe atentar-se aos horários estipulados para evitar penalidades por atraso ou eliminação por W.O. (Walkover).

1.2. Administração do Torneio

A equipe de juízes de liga (League-Ops) é responsável pela interpretação, aplicação e execução soberana deste regulamento. A administração reserva-se o direito de julgar casos omissos ou situações excepcionais de forma autônoma, visando sempre preservar a integridade competitiva, o espírito esportivo e a imparcialidade do evento.

1.3. Alterações de Regras

A organização do Azuma Experience poderá alterar, modificar ou atualizar este livro de regras sem aviso prévio em cenários críticos que ponham em risco o andamento justo da competição. Eventuais alterações serão publicadas nos canais oficiais de comunicação com a data de revisão correspondente.

1.4. Confidencialidade



Toda e qualquer tratativa, comunicação, abertura de tickets ou investigações em andamento entre os competidores e a staff do torneio é estritamente confidencial. A divulgação não autorizada de capturas de tela (prints) ou conteúdos dessas conversas em redes sociais, streamings ou fóruns públicos acarretará punições severas, incluindo a desclassificação imediata da equipe envolvida.

2. ELEGIBILIDADE, INSCRIÇÃO E FORMAÇÃO DA LINEUP

2.1. Inscrição na Plataforma

As inscrições devem ser realizadas exclusivamente no site do Azuma Experience. Ao se inscrever no torneio todos os jogadores aceitam os termos dispostos neste regulamento. Contas de jogadores com restrições ou banimentos ativos (VAC Ban ou banimento na Faceit) estarão impedidas de competir.

2.2. Composição da Line Up e Substituições

- **Titulares:** Cada equipe deve registrar obrigatoriamente cinco (5) jogadores titulares.
- **Reservas:** É permitida a inscrição de até dois (2) jogadores reservas adicionais por equipe.
- **Janela de Alteração:** Substituições de atletas só serão válidas se o jogador reserva estiver previamente cadastrado no elenco da equipe no campeonato na Faceit.

2.3. Regras para Treinadores (Coaches)

As equipes podem registrar um (1) treinador oficial. O treinador poderá estar conectado nos canais de comunicação por voz da equipe (Discord ou TeamSpeak), mas não terá permissão para se conectar ao servidor do jogo como espectador ou jogador, exceto em casos onde a equipe possui um desfalque e precise utilizar o coach como complete, nesse caso o coach está autorizado a atuar como jogador.

2.4. Restrição de Representação

Cada jogador poderá representar apenas uma única organização/equipe durante a realização do Azuma Experience. Jogadores identificados atuando em mais de uma lineup em fases qualificatórias distintas provocarão a desclassificação imediata de todas as equipes envolvidas na infração.



3. FORMATAÇÃO DO TORNEIO E CRONOGRAMA

3.1. Formato Competitivo

O Torneio de CS2 do Azuma Experience 2026 ocorrerá em formato híbrido, com fase de grupos e quartas de final online, e semifinais, disputa de terceiro lugar e grande final realizadas presencialmente no evento.

O calendário das partidas será divulgado nas plataformas oficiais (site, redes sociais oficiais do Azuma) para as etapas online a plataforma Faceit será utilizada para a gestão das partidas, já as partidas presenciais serão realizadas em servidor dedicado local no evento (ping 0), exceto em caso de problemas técnicos/casos de exceção onde a organização reserva-se ao direito de optar por as partidas em servidores online sem aviso prévio.

| Etapa do Torneio | Formato de Chaveamento | Tipo de Partida |
|------------------------|--|---------------------------------------|
| Fase de Grupos | Grupos A, B, C e D contendo três (3) equipes em cada grupo. | Melhor de 1 (MD1) - Online |
| Quartas de final | Classificam-se para as quartas de final o 1º e o 2º colocado de cada grupo, totalizando 8 equipes. | Melhor de 3 (MD3) - Online |
| Semifinal | Os vencedores das quartas de final se enfrentam nas semifinais. | Melhor de 3 (MD3) - Presencial |
| Disputa Terceiro Lugar | Os perdedores das semifinais disputam a disputa de terceiro lugar | Melhor de 3 (MD3) - Presencial |
| Grande Final | Confronto Direto Final | Melhor de 5 (MD5) - Presencial |

3.2. Check-in e W.O. (Walkover)



O check-in geral do torneio ocorre na plataforma oficial no período estipulado pelo cronograma público. Após a geração da sala/partida na plataforma, ambas as equipes possuem um limite estrito de ****10 minutos**** para sinalizar o status de "Pronto" na interface e todos os seus 5 atletas ingressarem devidamente no servidor. O não cumprimento do tempo limite acarretará a vitória por W.O. automática à equipe adversária regularizada.

3.3. Discord Oficial, canais de equipes e verificação online

Durante a fase online do torneio, todas as equipes deverão estar presentes no servidor oficial do Discord do AZUMA EXPERIENCE, utilizando os canais indicados pela organização para comunicação, check-in, suporte técnico, acompanhamento da partida e validações administrativas.

Para cada partida, a organização poderá disponibilizar um canal de voz específico para cada equipe. Durante a realização do confronto, este canal poderá conter os 5 jogadores titulares em atividade, 1 coach oficial da equipe, quando cadastrado, jogadores reservas autorizados, membros da staff do AZUMA EXPERIENCE e contas auxiliares de webcam/celular, quando solicitadas para verificação.

A presença de membros da staff do AZUMA EXPERIENCE no canal de voz da equipe terá finalidade exclusiva de acompanhamento operacional, validação, suporte técnico, fiscalização e garantia da integridade competitiva. A staff não poderá interferir em decisões estratégicas da equipe, comunicar informações externas de jogo ou favorecer qualquer lado da partida.

A organização poderá solicitar, a qualquer momento, que um ou mais jogadores realizem verificação por webcam, câmera de celular, chamada de vídeo, compartilhamento de tela ou outro meio de validação. Caso o jogador não possua webcam no computador, será permitido utilizar um celular conectado ao Discord por meio de uma conta secundária, desde que autorizado pela organização.

A recusa injustificada em atender a uma solicitação de verificação poderá resultar em



advertência, perda administrativa de rounds, derrota por W.O. ou desclassificação, conforme a gravidade do caso e decisão da organização.

4. REGRAS ESPECÍFICAS DE REGRAS DE JOGO (CS2)

4.1. Rotação de Mapas (Map Pool Ativo)

O Azuma Experience adota estritamente a rotação atualizada do Map Pool competitivo oficial do Counter-Strike 2 determinado pela Valve. A pool para este torneio é composta pelos seguintes mapas:

- Anubis
- Ancient
- Dust II
- Inferno
- Mirage
- Nuke
- Overpass

A organização poderá atualizar a map pool caso a Valve altere oficialmente a rotação competitiva antes do início do torneio.

4.2. Processo de Seleção e Vetos de Mapas

O processo de vetos (banimentos e escolhas de mapas) será efetuado diretamente na plataforma do torneio, o sistema de vetos ocorre na seguinte ordem:

A) Partidas Melhor de Um (MD1):

1. Time A veta um mapa.
2. Time B veta um mapa.
3. Time A veta um mapa.
4. Time B veta um mapa.
5. Time A veta um mapa.
6. Time B veta um mapa.
7. O único mapa restante será o mapa oficial da disputa.
8. Uma rodada de faca (knife round) dentro do servidor definirá qual time escolhe o lado inicial (Terrorista ou Contra-Terrorista).



B) Partidas Melhor de Três (MD3):

1. Time A veta um mapa.
2. Time B veta um mapa.
3. Time A escolhe o primeiro mapa da série (Mapa 1).
4. Time B escolhe o lado inicial (TR/CT) no Mapa 1.
5. Time B escolhe o segundo mapa da série (Mapa 2).
6. Time A escolhe o lado inicial (TR/CT) no Mapa 2.
7. Time A veta um mapa.
8. Time B veta um mapa.
9. O mapa restante será o mapa desempate (Decider), se necessário. O lado inicial no Decider será definido por knife round.

C) Partidas Melhor de Cinco (MD5):

10. Time A veta um mapa.
11. Time B veta um mapa.
12. Time A escolhe o primeiro mapa da série (Mapa 1).
13. Time B escolhe o lado inicial (TR/CT) no Mapa 1.
14. Time B escolhe o segundo mapa da série (Mapa 2).
15. Time A escolhe o lado inicial (TR/CT) no Mapa 2.
16. Time A escolhe o terceiro mapa da série (Mapa 3).
17. Time B escolhe o lado inicial (TR/CT) no Mapa 3.
18. Time B escolhe o quarto mapa da série (Mapa 4).
19. Time A escolhe o lado inicial (TR/CT) no Mapa 4.
20. O mapa restante será o mapa desempate (Decider), se necessário. O lado inicial no Decider será definido por knife round.

4.3. Configuração de Rounds e Prorrogação (Overtime)

- **Sistema de Jogo:** Formato padrão competitivo MR12 (Máximo de 12 rounds em cada metade). A primeira equipe a atingir 13 rounds vence o mapa regular.
- **Troca de Lados:** Ocorre automaticamente ao término do 12º round.
- **Empates e Overtime:** Caso o placar atinja a igualdade de 12-12, uma prorrogação será iniciada imediatamente sob o formato MR3 (máximo de 3 rounds por lado), com economia inicial padronizada em \$10.000 para todos os jogadores. Os lados iniciam da mesma forma da última metade e invertem no 3º round do tempo extra. A primeira equipe a somar 4 rounds no Overtime vence. Se persistir empate em 15-15, novos Overtimes repetindo o processo serão executados em sequência.



5. PROTOCOLOS DE PAUSA (TIMEOUTS)

5.1. Pausa Tática (Tactical Timeout)

As equipes podem acionar pausas táticas para alinhamento estratégico por meio do comando padrão do menu do jogo ou digitando .pause no chat durante o tempo de congelamento (freeze time). Cada equipe possui direito a, no máximo, **4 pausas táticas de 30 segundos** por mapa jogado. As pausas táticas não utilizadas no tempo regulamentar não são cumulativas para os Overtimes, recebendo cada time uma (1) pausa adicional por prorrogação.

5.2. Pausa Técnica (Technical Timeout)

O acionamento de pausas técnicas serve exclusivamente para resolução de imprevistos estruturais de hardware, queda de conexão com a internet ou falhas de software dos atletas, devendo ser utilizado através do comando .tec ou comunicado explicitamente aos juizes pelo chat da partida durante o freeze time.

- **Tempo Limite:** Cada equipe possui o direito a no máximo **1 pausa técnica de até 10 minutos** por mapa.
- **Extrapolação:** Caso o problema não seja sanado em 10 minutos e a equipe não possua um jogador substituto em lobby pronto para atuar, o jogo reiniciará obrigatoriamente. Se o time afetado possuir menos de 4 jogadores conectados em servidor após o estouro do tempo técnico, será aplicada a desclassificação por insuficiência numérica de atletas.
- **Restrição de Round em Andamento:** Não serão efetuados reinícios ou restaurações de rounds (backup) caso um jogador sofra desconexão ou problemas técnicos após qualquer dano ter sido desferido ou utilitários (granadas) terem sido utilizados no respectivo round. O round deve ser jogado até o fim e a pausa técnica será inserida no freeze time subsequente.

6. ANTI-CHEAT E INTEGRIDADE COMPETITIVA

6.1. Obrigatoriedade de Anti-Cheat

É mandatório que todos os jogadores ativos instalem, configurem e mantenham em execução em segundo plano o software Anti-Cheat oficial da plataforma de torneios adotada (Anti-Cheat da Faceit) durante 100% do tempo de suas partidas. Jogadores que não conseguirem inicializar o software correspondente por incompatibilidade ou falhas locais estarão terminantemente impedidos de logar nos servidores da competição.



6.2. Trapaças e Fraudes (Cheating)

O Azuma Experience possui política de tolerância zero absoluta em relação ao uso de programas de terceiros maliciosos que concedam vantagens indevidas. O uso confirmado de artifícios como Aimbot, Wallhack, ESP, No-Recoil, Scripts de BunnyHop, Modificadores de Áudio externos ou radares injetados resultará no banimento permanente de todos os integrantes envolvidos da liga, anulação imediata de todas as premiações e exclusão histórica da organização em eventos futuros.

6.3. Uso de Bugs e Glitches Proibidos

É proibida a exploração intencional de imperfeições de mapas (bugs estruturais) ou do motor gráfico do Counter-Strike 2. São condutas consideradas ilegais:

- **Pixel Walking:** Posicionar-se em locais invisíveis ou superfícies sem colisões físicas mapeadas de forma regular no cenário.
- **Sky Walking:** Cruzar tetos texturizados ou limites aéreos superiores das barreiras visuais do jogo.
- **C4 Silenciosa ou Escondida:** Plantar o artefato explosivo de modo que fique completamente invisível a interações físicas ou bloqueado por elementos indestrutíveis do cenário, impedindo o desarmar legítimo da equipe defensora.

6.4. Compartilhamento de Conta Entre Jogadores

É **ESTRITAMENTE PROIBIDO** o compartilhamento de conta entre jogadores, jogar em contas de terceiros ou se passar por outro jogador. Se essa prática for detectada, a equipe de League-ops e organização do torneio reserva-se ao direito de aplicar punições severas incluindo a **desclassificação, cancelamento de quaisquer premiações vigentes e banimento permanente de todas as competições do Azuma Experience por tempo indeterminado** caso sejam detectadas violações nesse item.

7. CÓDIGO DE CONDUTA E FAIR PLAY

7.1. Comportamento Esportivo

Os participantes devem manter um tratamento ético e respeitoso mútuo com adversários, torcedores, organizadores do evento e patrocinadores. Provocações leves que configurem dinâmicas clássicas de brincadeiras saudáveis competitivas (como digitar "GG WP" ou uso padrão de sprays) são toleradas, contanto que não cruzem os limites do respeito básico.

7.2. Jogo Sujo e Conluio (Collusion/Match-fixing)



Constitui infração gravíssima qualquer conspiração ou acordo artificial estabelecido entre jogadores ou equipes distintas com o intuito de manipular ou predefinir resultados de mapas. Atitudes de "soft play" (atuação propositalmente abaixo do nível competitivo regular para beneficiar terceiros) ou acertos financeiros de divisão de prêmios ocultos desencadearão eliminação compulsória de todos os envolvidos.

7.3. Classificação Escalada de Infrações e Penalidades

A administração do torneio categoriza as quebras de conformidade comportamental conforme a matriz estrutural abaixo:

| Gravidade | Exemplos de Condutas | Sanções Aplicáveis |
|-----------------|--|--|
| LEVE | Atrasos recorrentes de entrada no lobby, uso pontual de linguagem inadequada no chat geral, nicks com termos provocativos de baixo calão. | Advertência verbal formalizada; Punições que a equipe julgarem necessárias poderão ser aplicadas sem a necessidade de divulgação prévia. |
| MODERADA | Desrespeito direcionado e direto a oficiais da liga, abandono voluntário de mapa em andamento sem justa causa, reincidência de condutas leves. | Perda de rounds administrativos; Suspensão provisória de atletas por partidas específicas; Cancelamento parcial de prêmios. |
| GRAVE | Atos comprovados de discriminação (racismo, homofobia, xenofobia), uso de cheats/trapaças de software, manipulação fraudulenta de resultados, falsidade ideológica de contas (Ringing/Smurfs). | Desclassificação imediata da equipe inteira; Banimento permanente dos CPFs/IDs envolvidos; Confisco completo das premiações financeiras. |

8. DIREITOS DE IMAGEM, TRANSMISSÃO E LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS (LGPD)



8.1. Direitos de Transmissão e Imagem

Ao efetuar a inscrição regulamentar no Azuma Experience, todos os jogadores, técnicos e equipes cedem e transferem de forma totalmente gratuita à organização os direitos de uso de seus nomes, apelidos de jogo (nicks), imagens de perfil e áudios gravados/capturados em ambiente competitivo. Esses ativos poderão ser utilizados de forma irrestrita na transmissão oficial das partidas, na divulgação das chaves, em vídeos de melhores momentos (replays) e postagens promocionais institucionais em mídias digitais.



8.2. Diretrizes para Retransmissão (Watch Parties/Casting Independente)

Os competidores e streamers terceiros da comunidade que optarem por transmitir suas visões ou partidas do campeonato em seus respectivos canais pessoais de streaming (Twitch, YouTube, Kick) deverão seguir rigorosamente os critérios abaixo:

- **Notificação Prévia:** Sinalizar previamente à administração via canais oficiais de suporte, disponibilizando os links das respectivas transmissões.
- **Delay Obrigatório:** Inserir obrigatoriamente um atraso de transmissão (delay) configurado no software de streaming (OBS Studio/vMix) de, no mínimo, ****2 minutos**** em relação ao andamento real em tempo real dos servidores, mitigando tentativas de obtenção de informações privilegiadas (ghosting).

8.3. Conformidade Legal com a LGPD

Em estrita conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018), os participantes declaram-se cientes de que a organização do Azuma Experience coletará e armazenará apenas os dados estritamente necessários para a correta validação, segurança e execução logística do evento competitivo (como identificações digitais, nomes e contatos básicos). Os dados e informações não serão repassados a terceiros sem consentimento explícito e serão excluídos ou anonimizados ao término das auditorias financeiras de pagamentos e apurações regulamentares de pós-campeonato.

8.4. Premiação

A premiação do Torneio de CS2 do AZUMA EXPERIENCE 2026 será destinada aos quatro melhores colocados da competição:

1º lugar — R\$ 10.000,00

2º lugar — R\$ 5.000,00

3º lugar — R\$ 3.000,00

4º lugar — R\$ 1.000,00



O pagamento das premiações será realizado em até 5 dias úteis após o encerramento oficial do torneio, mediante validação dos dados da equipe vencedora, conferência documental e ausência de pendências disciplinares ou administrativas.

A organização reserva-se o direito de reter ou cancelar o pagamento da premiação em caso de descumprimento do regulamento, fraude, uso de contas irregulares, trapaça, manipulação de resultados ou qualquer infração grave identificada antes, durante ou após a competição.

© 2026 AZUMA EXPERIENCE. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.