

**REGRAS GERAIS DA FBTF Federação
Brasileira de Team Fortress 2**



Última Atualização: 21/08/2018

SUMÁRIO

1. Introdução

1.1 Apresentação

1.2 Fuso horário padrão e Horário de Verão

1.3 Termos comuns da FBTF

2. Jogadores na Liga

2.1 Todos os jogadores são bem-vindos

2.2 Inscrições

2.3 Inscrição de jogadores suspensos por punições

2.4 Regularização em campeonato iniciado

2.5 Conhecimento do regulamento

3. Líder

3.1 Definição para a Staff

3.2 Atividade

3.3 Alteração de líder pelos jogadores

4. Roster

5. Mercenários

5.1 Definição

5.2 Impasse entre os times sobre o Merc

6. Partidas

6.1 Jogo

6.1.1 Agendamento

6.1.2 Organização do time antes da partida

6.1.3 Substituições

6.1.4 Pause

6.1.5 Espectadores

6.1.6 Regras para forfeit (W.O.)

6.1.7 Regras para reversão

6.1.8 Report das partidas

6.2 Servidor

6.2.1 Requisitos gerais

6.2.2 Interrupção da partida

6.2.2.1 Queda de servidor durante uma partida em progresso

6.2.2.2 Adiamento do jogo e rodada

6.2.3 Ping e problemas de conexão

6.2.4 Transmissão

6.2.5 Servidores para clãs com jogadores estrangeiros

7. Modos de Jogo

7.1 Mapas Push

7.2 Mapas Stopwatch

7.3 Capture the Flag

7.4 King of the Hill

8. Unlocks e Updates

8.1 Whitelist oficial

8.2 Introdução de novos unlocks ou alteração dos já existentes durante um campeonato

8.3 Modificações em mapas oficiais

9. Proibições e exigências gerais

9.1 Cheat e certos scripts

9.2 Bug/exploits

9.3 Demo POV ou STV

9.3.1 Envio de Demo ou Source TV na divisão mais alta da liga

9.3.2 Solicitação de Demos

10. Esportividade

11. Infrações

11.1 Denúncias

11.2 Observações

11.3 Informações básicas

11.3.1 Período do campeonato a considerar e divulgação

11.3.2 Responsabilidade

11.3.3 Retroatividade

11.3.4 Formas de punição

11.3.4.1 Advertências

11.3.4.2 Suspensão por rodadas

11.3.4.3 Suspensão por tempo

11.3.5 Reincidência

11.3.6 Em caso de punição que tenha reversão, mas infringidas pelos 2 times

11.4 Infrações Normais

As formas de punição serão as descritas nos itens 11.3.2.2 e 11.3.2.3.

11.4.1 Agendamento de partida durante playoffs

11.4.2 Uso de Bug/Exploit

11.4.3 Upload de Demo POV e/ou STV

11.4.4 Uso de jogador irregular

[11.4.4.1 Jogador suspenso por rodadas \(infração normal\)](#)

[11.4.4.2 Jogador suspenso por tempo \(infração grave\)](#)

[11.4.4.3 Jogador não inscrito](#)

[11.4.4.4 Uso de jogador adicionado ao time em menos do tempo permitido para ser regular](#)

[11.4.4.5 Jogador irregular sem roster de times que entra durante partida](#)

[11.4.5 Armas proibidas](#)

[11.4.6.1 Excesso de jogadores antes da partida](#)

[11.4.6.2 Excesso de jogadores durante partida](#)

[11.4.7 Exceder limite de classes](#)

[11.4.8 Nicks durante transmissão de partidas](#)

[11.4.9 Mercenários \(Mercs\)](#)

[11.4.9.1 Não registrar mercenário no prazo limite](#)

[11.4.9.2 Jogar com Mercenário mesmo com recusa do adversário](#)

[11.4.10 Derrotas por desistência ou por não comparecimento \(Forfeit/W.O.\)](#)

[11.4.10.2 W.O. durante fase opcional de desempate ou playoffs](#)

[11.4.11 CFG](#)

[11.4.12 Mapa](#)

[11.4.13.1 Falha nos links ou fotos no report](#)

[11.4.13.2 Impasse entre report de resultado por jogadores, não líderes](#)

[11.4.13.3 Não reportar no prazo limite](#)

[11.4.14 Pause](#)

[11.5.1 VAC BAN ou uso de Cheat no Team Fortress 2](#)

[11.5.2 Envio ou tentativa de envio de ataques DDoS para um servidor ou jogador ou solicitar a terceiros \(“pacotar” ou mandar alguém fazer\)](#)

[11.5.3 Fakes e contas Steam](#)

[11.5.3.1 Jogador irregular se passando por outro jogador da equipe em partidas oficiais](#)

[11.5.3.2 Compartilhamento de conta](#)

[11.5.3.3 Mais de uma conta para um mesmo jogador \(Smurf\)](#)

[11.5.3.4 Fake enquanto cumpre infração grave](#)

[11.5.3.5 Fake enquanto cumpre infração normal](#)

[11.5.3.6 Passar-se por Staff da FBTF](#)

[11.5.4 Recusa no envio de qualquer obrigação solicitada pela organização](#)

[11.5.4.1 Recusa no envio de fotos que comprovem algo referente a uma partida](#)

[11.5.4.2 Recusa no envio de Demo POV ou STV](#)

[11.5.4.3 Forçar um jogador a recusa no envio de qualquer obrigação solicitada pela organização](#)

[11.5.5 Ludibriar ou tentar ludibriar a Staff](#)

[11.5.6 Xenofobia](#)

[11.5.7 Infrações sucessivas de infrações normais](#)

[11.5.8 Uso dos privilégios de administrador de um servidor para vantagem durante partida](#)

[11.5.9 Punições para staff](#)

[11.5.9.1 Abuso de poder](#)

[11.5.9.2 Extorsão](#)

[11.5.9.3 Corrupção](#)

[12. Considerações Finais](#)

[12.1 Resposta de dúvidas à comunidade](#)

[12.2 Flexibilidade](#)

[12.2.1 Regras](#)

[12.2.2 Decisões](#)

[12.2.3 Mudança de conta dos jogadores](#)

[12.2.4 Intervenção na partida](#)

[12.2.5 Adiamento de partida](#)

[12.3 Reclamações \(feedback\)](#)

[12.4 Contato](#)

1. Introdução

1.1 Apresentação

O presente Caderno de Regras regula todas as competições organizadas pela Federação Brasileira de Team Fortress - FBTF, que é a responsável pela administração e aplicação deste regulamento.

1.2 Fuso horário padrão e Horário de Verão

A FBTF utiliza como fuso horário padrão UTC-3, que também é o oficial de Brasília. Os horários de todas as partidas agendadas, incluindo as que envolvam equipes não brasileiras, bem como as informações divulgadas no Portal serão válidos apenas para o padrão UTC-3. O horário do meio disponível para organizar qualquer competição. será o principal horário de referência.

Durante o fim de um ano e o começo de outro, haverá o horário de verão. Este horário adianta os relógios em 1 (uma) hora. Portanto, para exemplo, se um jogo ocorrerá as 22:00h, no horário de verão ainda será as 22:00h, porém com o relógio adiantado. Os jogadores devem verificar a diferença de horário de sua região. A Staff informará o prazo do horário de verão.

1.3 Termos comuns da FBTF

Abaixo os termos comuns da FBTF:

- 6v6: Primeira modalidade competitiva criada, em que os times possuem 6 jogadores de cada lado, sendo a configuração básica com 2 scouts, 2 soldiers, 1 demoman e 1 medic. As outras classes também são usadas, conhecidas como off-class.
- 9v9: Modalidade competitiva em que os times possuem 9 jogadores de cada lado, sendo 1 de cada classe;
- Classe: Personagem com habilidades diferentes. O jogo possui 9 classes, sendo elas: Scout, Soldier, Pyro, Demoman, Engineer, Heavy, Medic, Sniper e Spy; Demo POV: Arquivo que contém gravação de eventos que também podem ser visualizados in-game.
- Divisão: Agrupamento de times de acordo com seu nível técnico;
- GC (Golden Cap): Round extra disputado quando há empate em mapa; e Fase: Um formato da competição, podendo ser fase classificatória ou playoffs;
- Forfeit (ou W.O.): Derrota por não comparecimento ou incapacidade de completar uma partida já iniciada;
- Líder: Para a Staff, é o jogador responsável por representar o seu time durante a competição;
- Liga: Competição englobando todas as fases do campeonato;
- Mapa: São os ambientes onde a jogabilidade de Team Fortress se passa; MD3: Melhor de 3 (três) mapas.
- Mercenário: Jogador que não é da equipe utilizado para substituir um jogador ausente;
- Nickname (ou nick): Apelido, nome no qual o jogador é conhecido;
- Rodada: Período de tempo (geralmente uma semana) que os times têm para realizar uma partida de determinada fase do campeonato;
- Roster: Relação de membros de uma equipe;
- Set: Uma defesa e um ataque para cada time em mapas Stopwatch;
- Staff: Conjunto de pessoas que fazem parte da equipe organizadora da FBTF; SourceTV: Permite a visualização de partidas on-line de jogos da Source Engine que podem ser visualizados in-game.
- SteamID: Número de identificação de usuário da Steam. Atualmente o formato é [U:1:12345678]
- Team Fortress 2: Jogo no qual os campeonatos da FBTF são disputados;

2. Jogadores na Liga

2.1 Todos os jogadores são bem-vindos

Todos os jogadores, independentemente da nacionalidade, são bem-vindos às competições organizadas pela FBTF.

2.2 Inscrições

Os jogadores poderão ser inscritos pelo seu representante (líder, item 3) durante o tempo pedido pela Staff, após esse tempo não será permitido mais equipes, somente se a Staff prorrogar o prazo.

O time deverá ter o mínimo de jogadores de acordo com a modalidade (6v6 serão 6 jogadores no mínimo, e Highlander com 9 jogadores no mínimo)

O líder deve estar inscrito no seu nick oficial, na Steam ID de formato mais recente (U:0:12345678), e também acompanhado de seu perfil Steam numerado (permalink disponível no site www.steamidconverter.com).

Cada jogador para que possa participar de competições deve estar inscrito no seu nick oficial e sua Steam ID de formato mais recente (U:0:12345678).

Não é permitido possuir mais de uma Steam ID ou utilizar uma já cadastrada. Jogadores com mais de uma conta no portal serão considerados como irregulares, mesmo com 1 conta para o 6v6 e outra para o Highlander. Se o jogador desejar alterar sua conta, deve entrar em contato com a Staff, que analisará o caso.

2.3 Inscrição de jogadores suspensos por punições

Os jogadores inscritos suspensos por punições normais podem ser inscritos, mas não poderão jogar durante a vigência. Estar inscrito em um time não é requisito para cumprir punição. Verifique item 11.4.

Quando estão cumprindo infração grave, não serão aceitos jogadores inscritos, nem o uso de uma conta alternativa neste caso. Verifique item 11.5.

2.4 Regularização em campeonato iniciado

Com um campeonato iniciado, todos os novos jogadores inscritos nos times só estarão aptos a jogar em um período de tempo determinado pela Staff. O jogador deve estar cadastrado em 1 (um) time. A competição definirá quando o jogador poderá ser regular após a entrada em uma nova equipe.

2.5 Conhecimento do regulamento

Todos os jogadores deverão conhecer e cumprir as regras. O não conhecimento das regras não é justificativa para o seu não cumprimento.

3. Líder

3.1 Definição para a Staff

Define-se como líder o jogador responsável por representar o time durante todo o campeonato, inscrevendo o time, propondo horário para agendamento de jogo, contato principal para que possa resolver assuntos com a Staff, report dos resultados, solicitação de demos, entre outros. Durante as inscrições, o líder deve ser indicado pela equipe. A equipe pode ter 1 (um) a 2 (dois) líderes, para qualquer campeonato realizado pela FBTF.

3.2 Atividade

O líder deve ser um usuário ativo, como nos exemplos citados no item 3.1. Qualquer verificação de inatividade a equipe deve substituí-lo ou adicionar um. A Staff, se verificar, poderá também solicitar mudança de líder.

3.3 Alteração de líder pelos jogadores

Os jogadores, por qualquer motivo de insatisfação, podem solicitar a mudança de líder para a Staff. Isso somente será permitido se houver unanimidade, independente da aceitação do líder vigente. Os jogadores insatisfeitos com o líder, dependendo do motivo, devem solicitar a remoção do líder atual e nomear um no lugar. O jogador pode reunir fotos de conversas de chat (hospedadas em sites como imgur.com) para comprovar a solicitação dos outros jogadores. O jogador não será removido do time, apenas terá sua liderança removida.

4. Roster

Roster é a relação de jogadores de uma equipe. Cada competição definirá todas as regras relacionadas a rosters.

É responsabilidade dos solicitantes verificarem todos os dados dos jogadores (nick e SteamID), assim como sua regularidade na competição (se ele pode jogar ou se não pode, verifique o item 11). Caso haja algum erro de alteração pela Staff ou simplesmente não fizer nenhuma alteração, a solicitação do participante nos meios permitidos poderá ser usada como prova para contestar.

O líder e o jogador para qualquer alteração é importante que informe o time e qual a solicitação permitida.

Abaixo, mudanças permitidas para líderes e jogadores nos meios disponibilizados para tal.

Líder:

- Alteração do nome do time e/ou tag;
- Adição de player no roster (informe o nick correto e SteamID);
- Remoção de player de outro time para o seu (exige confirmação do líder do outro time ou do próprio jogador);
- Adição de + 1 Líder (informe quem será o líder);
- Sua saída como líder e adição de um novo líder (é opcional caso já tenha outro líder);
- Correção/Mudança do nome do time e tag; e
- Remoção do time da competição (a Staff recomenda que esta decisão seja tomada após o líder ter tomado todas as providências para manter a equipe).

Jogador:

- Correção do nick; e
- Remoção do roster.

A mudança de time também será contada quando o time anterior do jogador abandonou a competição.

Mudanças de conta durante a competição só serão permitidas com autorização da Staff.

5. Mercenários

5.1 Definição

O Mercenário (ou simplesmente Merc), é um jogador que não é do time usado para cobrir falta de algum player cadastrado da equipe durante a partida, quando no momento do horário marcado um desses jogadores não compareça. A Staff permite neste caso, que um jogador entre no lugar deste jogador ausente, sendo então um Merc, somente em rodadas permitidas pela organização, caso tenha alguma restrição.

O time que precisar de Merc deve anunciar, durante a partida ou em algum outro meio requisitado, quem será o Merc e aguardar aprovação do líder adversário. O Mercenário pode entrar na partida antes ou durante, desde que o líder deverá ser notificado e aceitar o jogador.

Se um time estiver abaixo da quantidade mínima de jogadores permitidas durante uma partida (equipe de 6v6 com 4 jogadores e Highlander com 5 jogadores) poderá utilizar mercenários para chegar a quantidade regular.

Cada competição definirá as regras para uso de mercenários.

Para provar o uso de mercenário, deve ter uma imagem do chat pela Steam ou uma resposta de confirmação do líder adversário em meios disponibilizados para apresentar as provas, que devem conter o time que usará o Mercenário e o jogador.

5.2 Impasse entre os times sobre o Merc

É direito do outro time recusar o Merc por vários motivos alegados. É recomendável que a equipe que necessite de mercenário use este recurso em última instância.

As infrações sobre Mercenários estão no item 11.4.9.

6. Partidas

6.1 Jogo

6.1.1 Agendamento

As equipes devem ficar atentas às regras específicas de cada competição no que diz respeito ao horário padrão de disputa, aos prazos para disputa de partidas e ao limite para postagem dos resultados.

Somente será válido para agendamento os meios oficiais disponibilizados pela organização. Em caso de indisponibilidade da ferramenta, favor entrar em contato com um Staff, possuindo em mãos a evidência do agendamento realizado via Steam.

O funcionamento do agendamento é: Utilizando os meios oficiais, um líder propõe um horário, pode ser um contato pela Steam para decidir o horário e ele deve confirmar neste mesmo meio disponível para oficializar. É opcional, mas que também tenha fotos das conversas (hospedadas em sites como www.imgur.com) para reforçar as propostas de agendamento caso seja pela Steam.

O horário a ser seguido é o horário oficial de Brasília (fuso horário UTC-3).

Em rodadas em que os times escolhem os mapas (rodada opcional de desempate e playoffs, veja nas regras das competições sobre estas rodadas), se um time não informe seu mapa até a data especificada da rodada de uma competição, o seu mapa será escolhido pelo seu adversário. Se ambos os times não informarem o mapa desejado, poderão decidir no momento da partida.

Se um time fizer uma proposta de horário com pelo menos 24 horas de antecedência da data padrão (item 3.4.4) e o adversário não responder, o jogo fica pré-agendado para a data e horário sugeridos pelo time que fez a proposta.

Se a proposta for feita há menos de 24 horas da data padrão e o adversário não responder, o jogo ocorrerá no horário padrão.

Se nenhum dos times postarem, ou se ambos postarem, mas não houver acordo, os jogos ocorrerão obrigatoriamente no horário padrão.

Apenas líderes poderão propor e aceitar horários.

O horário padrão é diferente por modalidade. Verifique as respectivas regras de cada modalidade para mais detalhes.

O modelo de agendamento pode ser de 2 formas:

- Um time se identifica no meio utilizado para agendar e propõe data, horário e mapa (caso seja em rodada que os times escolhem seus mapas). O adversário pode responder confirmando, e se recusar é recomendável que tenha uma contra-proposta; e
- Os times entram em contato por outro meio (Steam, por exemplo), e decidem data, horário e os mapas (caso seja em rodada que os times escolhem seus mapas). Um líder deve decidir postar e outro confirmar, mas pode recusar também.

6.1.2 Organização do time antes da partida

É importante que os times se organizem 30 minutos antes da partida, de preferência. É o tempo suficiente para que o time verifique quais jogadores que irão jogar e os que não irão. Deste tempo, contando a partir do horário marcado, os times terão 20 minutos (item 6.1.6) para reunir o mínimo de jogadores (5 jogadores no 6v6 e 7 jogadores no Highlander). Após ter o mínimo de jogadores, o time terá mais 10 minutos para se reorganizar (escolher lado, evitar excesso de jogadores, arranjar mercs) caso necessário.

Infrações a respeito no item 11.4.6.

6.1.3 Substituições

Qualquer time pode efetuar substituições de jogadores durante a partida, não podendo em nenhum momento o time ultrapassar o limite de jogadores conectados para uma competição específica, devendo o jogador que está sendo substituído se desconectar do servidor antes da posterior entrada de seu substituto.

A infração sobre o caso está no item 11.4.6.

6.1.4 Pause

O pause da partida por motivos de problemas do servidor ou drop de um jogador é permitido. Deve ser utilizado como um recurso de última instância em casos emergenciais.

Não há limite de pauses durante uma partida, desde que sejam feitos em momentos apropriados.

O uso do recurso do pause e unpause deve ser informado previamente aos times in-game. Exemplo: Aviso de "pause", e aviso de "unpause em 5 segundos", para notificar o time adversário. O uso do pause de forma abusiva ou contraditória às vontades de qualquer equipe envolvida pode e deve ser denunciado à equipe organizadora da competição, junto com a demo da partida e screenshot do console, que prova o autor do usuário do pause, para análise do ocorrido.

Nos casos de substituição de jogador, é recomendável que pause a partida, o jogador substituído saia e que seja aguardado um tempo para a entrada do próximo jogador. Em hipótese alguma será permitido 7 (sete) jogadores de um time de 6v6 durante a partida ou 10 (dez) jogadores de um time de Highlander. Isso configura infração conforme item 11.4.10.

A duração do pause é de 6 (seis) minutos por cada vez. Após esse tempo, pode ser despausado o jogo pelo adversário, com aviso. O jogo pode ser pausado novamente por mais 6 (seis) minutos. Após este tempo novamente acabar com unpause avisado pela outra equipe, deve ter um tempo de mais 4 minutos sem pause. Depois pode voltar aos pauses normais citado no início deste parágrafo. Deve-se estar atento a este tempo, qualquer unpause sem aviso pelo adversário, ou com aviso antes do tempo pode configurar como abuso de pause/unpause.

Infrações relativas a pause estão no item 11.4.14.

6.1.5 Espectadores

Não são permitidos espectadores na partida, a não ser jogadores autorizados previamente pela Staff com confirmação ou uma vaga direcionada à SourceTV.

6.1.6 Regras para forfeit (W.O.)

Condições passíveis de aplicação do forfeit (W.O.):

- Caso os líderes não reportem a partida até o prazo previsto (será W.O. duplo);
- Se, após 20 (vinte) minutos do horário agendado para realização da partida, uma das equipes não tiver a quantidade mínima de jogadores necessária para a realização da partida, que são 5 (cinco) jogadores para o 6v6 e 7 (sete) jogadores para o Highlander. Neste caso, é W.O. e exige-se a confirmação pelo líder da outra equipe;
- Se, após a mudança de mapa ou de lado, um dos times demorar mais do que 10 (dez) minutos para que seus jogadores estejam prontos;
- Se, após 10 (dez) minutos, o time não conseguir o mínimo de jogadores para continuar realização de partida já iniciada (durante a partida); e
- Em casos únicos em que a administração considere ser aplicável.

A FBTF se reserva no direito de retirar da competição as equipes que apresentarem um limite de derrotas por forfeit de 6 mapas na fase classificatória, e também quando o time dá forfeit na possível fase de desempate ou playoffs e não tiver mais jogos disponíveis para disputa (as infrações graves que modificam o resultado para derrota por forfeit não classificará a derrota como forfeit. Salvo este caso, será classificado como simples derrota, e este time terá direito a premiação, exceto os jogadores punidos.

Um time retirado de uma competição terá todos os seus jogos (vencidos ou não) convertidos em derrotas por forfeit, e também perderá o direito de quaisquer premiação oferecida pela organização do campeonato.

Solicita-se aos times e jogadores que respeitem os horários dos jogos e utilizem o bom senso na resolução de qualquer problema que venha ocorrer. Caso seja necessário o forfeit, o líder do time é responsável por produzir evidências do ocorrido: screenshots do status, fotos de conversas (chats) na Steam com data e horário hospedadas em sites como www.imgur.com.

No caso de partidas com mais de um mapa por rodada, o forfeit no primeiro mapa define o resultado final da partida, podendo, por exemplo, ser jogado apenas 1 (um) mapa e outro dado como forfeit.

Não serão exigidos demos dos jogadores quando o forfeit for aplicado no mapa ou partida.

6.1.7 Regras para reversão

Haverá reversão de resultado de mapa (não do jogo inteiro) quando o time tiver infringido as regras do campeonato no uso de armas, classes, falta de demo POV, ou outras situações passíveis de punição.

Em caso de reversão de resultado, os mapas vitoriosos do jogador ou do time punido terão suas pontuações invertidas (por exemplo: vitória por 4 x 1 se tornaria derrota por 1 x 4). O resultado será mantido somente se houver infração dos 2 lados. Veja item 11.3.5 para mais detalhes.

Em caso de reversão de mapa na rodada que resulte a necessidade da realização de um desempate nos playoffs, o mesmo deverá ocorrer em até 2 (dois) dias após a data limite da rodada. Lembrem-se de cumprir as regras para evitar que o mapa de desempate que não precisaria, seja jogado.

Veja item sobre retroatividade (item 11.3.2)

Deve-se verificar as infrações que implicam reversão (item 11).

6.1.8 Report das partidas

É obrigação do líder da equipe vencedora do último mapa jogado tirar foto (screenshot) da tela de status e do placar final de todos os mapas jogados anteriormente, e/ou link do logs.tf/sizzlingstats.com. Se houver mudança de jogadores, ou retomada da partida por queda de servidor, é preciso ter outro report de status (o logs.tf/sizzlingstats.com relaciona os jogadores que entraram depois), de forma que todos os participantes do mapa sejam listados. A Staff sempre recomenda que o time possua as screenshots das partidas caso haja alguma falha no logs.tf/sizzlingstats.com.

Para partidas que sejam disputadas em diferentes etapas (mapas Push com Golden Cap ou mapas disputados em sets), é necessário outro report (no fim de 1 set deve ser reportado o resultado).

Quando se trata de casos de vitórias por desistência (forfeit/W.O.), é necessário apresentar a conversa (chat) que originou o resultado (screenshot das mensagens) ou apresentar evidências da presença dos seis jogadores do time que se declara vencedor, no servidor combinado, durante um tempo de 20 minutos após o horário agendado, sem a presença de jogadores adversários suficientes.

Após o report das partidas, ela não deverá ser jogada novamente.

Sem o report do mapa até o prazo limite será W.O. duplo.

Infrações relativas a report estão no item 11.4.13.

6.2 Servidor

6.2.1 Requisitos gerais

O servidor deve estar configurado da seguinte forma:

- Versão mais recente do Team Fortress 2;
- Versão mais recente da CFG e Whitelist oficial da competição, disponíveis para download (infrações relativas a CFG no item 11.4.11; e
- Ter os mapas mais recentes utilizados em campeonatos, disponíveis para download pela competição organizada, e na versão correta (infração relativa a mapa ver item 11.4.11);

6.2.2 Interrupção da partida

6.2.2.1 Queda de servidor durante uma partida em progresso

Caso haja queda de servidor, a partida deverá ser reiniciada com o mesmo placar e tempo restante do set. O round em que o servidor caiu será jogado. A partida deve ser realizada novamente com o limite de tempo restante (configurar mp_timelimit). Isso depende se a cfg tem limite de tempo ou não.

6.2.2.2 Adiamento do jogo e rodada

Embora seja definido pelas competições a duração da rodada para estabelecer o tempo limite para a realização da partidas e report dos resultados, certos motivos impedem que seja cumprido, muitas vezes obrigando equipes a jogarem em uma data diferente, sendo em alguns casos fora da rodada em específico.

Se a Staff permitir, pode ser adiada a data da partida e/ou rodada quando houver algumas condições excepcionais para não haver sua realização. O adiamento deve ser anunciado antes do fim da rodada atual, anunciando a partida e a data reagendada, e que haja um novo agendamento entre os times.

Um feriado, dependendo de sua data adia a rodada, a Staff avisará o adiamento.

Outras condições que podem adiar a data do jogo são listadas abaixo.

- Update do jogo;
- Queda de servidor e não houver outros servidores disponíveis;
- Queda no servidor de itens da Valve;
- Paralisação do serviço da Steam;
- "Pacote" (Ataques Distributed Denial of Service - DDoS) de servidor;
- Queda de energia no território de um ou mais jogadores; e
- Outros, que serão verificados pela Staff.

Estes atrasos serão considerados como força maior, e, nesses casos, o não comparecimento de times não poderá ser classificado como derrota, e a partida pode ser reagendada em um prazo definido pela competição.

Só será permitido outras justificativas para adiamento somente mediante autorização da Staff, acordo entre os 2 times, e se necessário também a permissão do time dependente do resultado de uma partida.

A Staff define como 1 (uma) semana após o fim da rodada até 2 horas antes do horário padrão da divisão durante a fase classificatória, o prazo limite para a realização da nova partida. Para playoffs o prazo é de 2 (dois) dias após a rodada. Esta flexibilidade dependerá somente pelos critérios citados acima.

6.2.3 Ping e problemas de conexão

A FBTF não se responsabiliza por problemas de ping e conexão de qualquer jogador durante a realização das partidas. Esta regra inclui jogadores de qualquer nacionalidade.

Jogadores com problemas de ping/lag constantes e/ou previstos, seja por limitação técnica ou territorial, devem estar cientes que no ato de inscrição se comprometem com o campeonato sob as condições expostas.

6.2.4 Transmissão

A transmissão dos jogos pela SourceTV (STV) não é obrigatória, e quando ocorrer, deverá ser transmitida com a configuração de atraso (delay) prevista na cfg oficial (120 segundos). Em caso de constatação de transmissões com delay inferior ao estipulado, a partida poderá ser anulada e re-agendada se possível (veja item 11.3.2 sobre retroatividade)

A Staff exige, para facilitar o trabalho da equipe de narração, que os jogadores joguem com seus nicks oficiais. A Staff pode punir o jogador que utilizar nick que não seja o oficial. A infração sobre o caso está no item 11.4.7.

6.2.5 Servidores para clãs com jogadores estrangeiros

A competição é brasileira, preferencialmente os jogos serão disputados em servidores brasileiros ou também em servidores de outro país quando houver acordo entre os times, e se possível com ping apropriado para as 2 equipes. A Staff não se responsabiliza pelo uso de servidor estrangeiro.

Considera-se como servidor estrangeiro todo servidor de outro país que todos os jogadores possuam ping igual ou maior a 130 ms.

Caso seja disponibilizado, por qualquer parte, um servidor adequado, em que ambos os times tenham ping baixo, tal opção deverá prevalecer sobre qualquer outra que beneficie apenas um time, independente de nacionalidade.

Considera-se como um servidor disponível e adequado, os servidores que estejam atualizados, tenham todos os mapas a serem disputados na rodada e os respectivos arquivos de configuração como fornecidos pela FBTF em sua última versão vigente na data da realização da partida, algum dos jogadores que participarem da partida tenham responsabilidade e acesso para a execução de comandos de administrador ou de uso de rcon no servidor para troca de mapas sem atrasos inerentes da delegação de terceiros para essas atividades.

7. Modos de Jogo

Modos de jogo que podem ser jogados em competições:

- Push;
- Stopwatch;
- Capture the Flag (ctf); e
- King of the Hill (koth).

7.1 Mapas Push

Em mapas Push, a partida termina após 30 (trinta) minutos. O time com a maior pontuação somada após 30 (trinta) minutos é declarado o vencedor do mapa. Se uma das equipes fizer 5 (cinco) rounds antes do tempo final do mapa ("mercy rule"), a partida se dá por finalizada.

Overtime – Se a partida empatar no número de rounds após o tempo limite de 30 (trinta) minutos, um outro round será jogado no modo golden cap, ou seja, o primeiro time a vencer um round ganha a partida.

O resultado reportado será a pontuação final por cada time até 30 (trinta) minutos.

Para a partida deverá ser usado o arquivo de configuração `fbtf_push.cfg` (`fbtf_push_gc.cfg` para golden cap) para 6v6 e para o Highlander o arquivo `fbtf_HL_push.cfg` (`fbtf_HL_push_gc.cfg` para golden cap), que contém todos os comandos oficiais.

Exemplos de Mapas Push jogados competitivamente: `cp_granary`, `cp_badlands`, `cp_gullywash_final1`, `cp_snakewater` e `cp_process_final`.

Mapas Push são jogados na modalidade 6v6 e Highlander.

7.2 Mapas Stopwatch

As partidas nos mapas Stopwatch serão no formato de melhor de 3 (três) sets. Cada set engloba um ataque e uma defesa por cada time. Não existe limite de tempo (mp_timelimit 0) para esse tipo de mapa.

O resultado deverá ser reportado a partir do número de sets vencidos por cada time (2x0 ou 2x1), serão 3 reports no máximo.

Todos os mapas stopwatch irão seguir o formato AB BA AB: Time A ataca e Time B defende. No próximo set, Time B ataca e time A defende. Se for necessário o terceiro set, o Time A será o time atacante. Se houver um impasse para decidir quem será o Time A (o primeiro time a atacar), um jogador de cada time terão que tirar um duelo de corpo a corpo (melee) de scout, em 6v6, ou de Heavy, em Highlander.

Para a partida deverá ser usado o arquivo de configuração `fbtf_stopwatch.cfg` para 6v6 e para o Highlander o arquivo `fbtf_HL_stopwatch.cfg`, que contém todos os comandos oficiais.

Exemplos de Mapas Stopwatch jogados competitivamente: `cp_gravelpit`, `pl_badwater`, `pl_upward`, `pl_barnblitz` e `pl_swiftwater_ugc`.

Mapas Stopwatch são jogados na modalidade Highlander.

7.3 Capture the Flag

As partidas nos mapas CTF serão jogadas em sets de 20 (vinte) minutos com `tf_flag_caps_per_round` 5 para o 6v6 e 7 para Highlander, `mp_winlimit` 2 e `tf_ctf_bonus_time` 0. Isso significa que, para um time ganhar o round, precisa capturar as inteligências na quantidade de cada modalidade. o jogo termina quando algum time atinge 2 (dois) rounds.

Overtime – Se ao final de 20 (vinte) minutos ocorrer um empate de rounds, uma segunda partida será jogada no modo golden flag (e sem limite de tempo), ou seja, o primeiro time a capturar uma inteligência, ganha o jogo.

O resultado reportado será a soma dos rounds realizados por cada time.

Para a partida deverá ser usado o arquivo de configuração `fbtf_ctf.cfg` (`fbtf_ctf_gc.cfg` para golden flag) para o 6v6 e para o Highlander o arquivo `fbtf_HL_ctf.cfg` (`fbtf_HL_ctf_gc.cfg` para golden flag), que contém todos os comandos oficiais.

Exemplos de Mapas Capture the Flag jogados competitivamente: `ctf_mach4`, `ctf_alaska_b5`, `ctf_wildfire_rc`, `ctf_turbine_pro_rc4`, `ctf_haunt`, `ctf_vitalism_b2`

Mapas CTF são jogados na modalidade Highlander.

7.4 King of the Hill

As partidas nos mapas King of the Hill (KOTH) serão disputadas no formato “primeiro a marcar 4 (quatro) rounds” sem limite de tempo com `mp_winlimit` 4 e `mp_timelimit` 0. Isso significa que, para um time vencer a partida, ele deve vencer o round por 4 (quatro) vezes.

Para a partida deverá ser usado o arquivo de configuração `fbtf_koth.cfg` para o 6v6 e para o Highlander o arquivo `fbtf_HL_koth.cfg`, que contém todos os comandos oficiais.

Exemplos de Mapas King of the Hill jogados competitivamente: `koth_pro_viaduct_rc4`, `koth_ashville_rc1` e `koth_coalplant_b7`.

Mapas KOTH são jogados nas modalidades 6v6 e Highlander.

8. Unlocks e Updates

8.1 Whitelist oficial

A Staff disponibiliza para download uma lista de armas proibidas que é atualizada a cada nova competição e deve ser utilizada através do comando mp_tournament_whitelist “whitelist_fbt.txt” (para 6v6) ou whitelist_HL_fbt (Highlander). A whitelist é incorporada nos arquivos de configuração (.cfg).

A infração sobre uso de armas proibidas pela Staff está no item 11.4.5.

8.2 Introdução de novos unlocks ou alteração dos já existentes durante um campeonato

Novos unlocks adicionados ao jogo no decorrer do campeonato não serão de uso permitido até o final da competição vigente. Após tal período, os mesmos serão avaliados, podendo ou não ser incluídos em edições futuras. Quando houver o caso de alterar os atributos de um unlock já existente, a Staff analisará e anunciará caso o unlock alterado seja proibido por específicas razões.

8.3 Modificações em mapas oficiais

A FBTF acompanhará qualquer update feito pela Valve com relação à física do jogo ou alteração de mapas. Caso ocorra qualquer mudança em mapas presentes no mapcycle, estes deverão continuar a ser utilizados.

Se, verificado pela Staff a necessidade de mudar a versão atual mapa em razão da última atualização, a Staff divulgará.

9. Proibições e exigências gerais

9.1 Cheat e certos scripts

São proibidos e considerados cheats qualquer tipo de auxiliar que dá vantagens indevidas para o usuário como wallhack, aimbot, speedhack, triggerbot, etc.

Scripts são comandos de console que permitem o jogador a fazer uma ação em que não seja possível executar sem o script. Caso o jogador tenha dúvida de algum comando que queira executar, ele deve entrar em contato com algum administrador.

Abaixo um exemplo de scripts permitidos pela organização:

- Mascarar uber (mask uber), que permite o Medic possuir seu Ubercharge 100% sem dizer as falas que possam ser escutadas a longa distância, o script muda esta voz por outra mais silenciosa;
- Scripts de team say;
- Script de duck jump; e
- Script de rocket jump;

Mais scripts permitidos poderão ser adicionados a lista quando descobertos.

Abaixo alguns tipos de scripts que podem ser proibidos pela organização e serão tratados como uso de cheat.

- Scripts que interferem na forma da hitbox; e
- Script que buga ou congela a classe para dificultar o recebimento de dano.

Mais scripts, que se classificados como tal, serão adicionados a lista.

As denúncias de scripts ilegais serão analisados pela Staff caso a caso.

Infrações sobre cheat ou VAC BAN no item 11.5.1.

9.2 Bug/exploits

É proibido este uso, que são falhas do jogo que podem dar vantagem ao usuário. Se um jogador fizer uso de bug/exploit, comprovado por demo ou screenshot, poderá receber punição.

Bugs/Exploits Listados: (itens não listados devem ser informados à Staff)

- Atirar através de portas sem estarem abertas;
- Fixar stickybombs suspensas no ar, atirando-as no trem em movimento;
- Parar o trem por colisão entre players em cima dele;
- Pyro airblast bug, impossibilitando a visualização do airblast;
- Construções do Engenheiro dentro da área protegida do respawn;
- Utilizar o desvio de Strafe no Chargin' Targe;
- Utilizar script de redução do delay de tiro do Sniper;
- Forçar stickybombs através de paredes, para que consigam explodir através delas sem poder serem percebidas e destruídas;
- Detonação automática de stickybombs;
- Uso do comando retry (ou simplesmente reconectar em um servidor) para retornar ao servidor em um tempo mais rápido que o de respawn;
- Carregar o ÜberCharge durante o tempo de pause; e
- E outros, que se classificados como bug/exploit serão adicionados a lista.

As infrações sobre bug/exploit estão no item 11.4.2.

9.3 Demo POV ou STV

Todos os jogadores deverão gravar demos em primeira pessoa de todas as partidas oficiais de campeonatos. Essas Demos devem ser guardadas em até 30 dias após a partida para serem apresentadas caso requisitadas pela organização. Se o prazo da rodada para postar a demo acabou, o jogador ainda deve manter a demo até esses 30 dias.

Se as demos forem solicitadas próximo do fim do prazo, há a possibilidade da Staff prorrogar o prazo.

Para gravar uma demo, no console digite:

```
record nomedademo
```

Para parar uma demo POV, no console digite:

```
stop
```

Certifique-se de gravar novamente as demos após qualquer interrupção como citadas no item 6.2.2.

9.3.1 Envio de Demo ou Source TV na divisão mais alta da liga

Na divisão mais alta da liga, o envio de Demo será de duas maneiras:

1. SourceTV (STV) da partida postada: demos POV só precisarão ser postadas caso sejam solicitadas pelo time adversário ou pela Staff, seguindo as regras de solicitação; e
2. SourceTV da partida não postada: todas as Demos POVs deverão ser postadas.

A parte interessada que providenciou o servidor estará incumbida de obter e postar as STVs, retirando a obrigação do time adversário independente do resultado da partida.

O prazo para o envio de Demos é até o fim da rodada.

Todo o post de Demo deve conter o link para download das Demo POVs ou STVs, e indicar o time, o jogador, a rodada e o mapa.

9.3.2 Solicitação de Demos

Em todas as outras divisões que não exige demo obrigatória, as demos precisarão ser postadas caso solicitadas. A solicitação de demos pode ser feita em dois casos:

1. Pela Staff: se houver suspeita de uso de cheat por parte de um jogador ou caso seja informada de alguma infração a Staff pode exigir demos de quantos jogadores necessitar para análise;
2. Pelo time adversário: Ele pode exigir demos de até 3 jogadores para cada mapa. Ou seja, o time adversário pode pedir demo do jogador do outro time caso tenha suspeita; e
3. Por um outro jogador: Se for um pedido de um jogador que não seja de times que disputaram uma partida, deve pedir para um Staff solicitar, não será permitido para este jogador os usos públicos disponíveis para tal.

O modelo de solicitação de Demo deve conter o nick do jogador solicitado, o time, a rodada e os mapas. O jogador solicitado deve responder se identificando e com o post de link para download.

Para qualquer solicitação de demo, o jogador solicitante da demo pode informar a Staff sobre ticks ou tempo da partida para auxiliar nas descobertas de infrações.

A falha em enviar uma demo resultará em punição e um alerta que obriga o jogador a postar a sua demo POV na próxima rodada que jogar como explicará o item 11.4.3. Se houver falha em enviar STV todos os jogadores que estavam na partida receberão as punições.

A presença de SourceTV nas partidas não retira a obrigação dos jogadores de gravarem seus demos pessoais.

Times que não reportarem irregularidades de seus adversários dentro do prazo estabelecido assumem que não há falhas no envio e que não ocorrerão punições ou reversões de resultados, não sendo permitidas reclamações posteriores. Nada impede que quaisquer jogadores de quaisquer times ou divisões reportem irregularidades em quaisquer jogos, dentro do prazo vigente, ou que a própria Staff verifique a ocorrência.

Não será permitido a requisição de demo quando tiver intenção de tentativa de reversão (uma das punições para falta de demo).

10. Esportividade

A FBTF, sendo uma competição, e como organização, exige de todos o respeito mútuo, com Fairplay.

Fairplay significa jogo justo, limpo, com espírito esportivo. Significa como modo leal de agir. Está vinculado à ética no meio esportivo, onde os praticantes devem procurar jogar de maneira que não prejudiquem o adversário de forma proposital. É desejável empenho, respeito e bom senso dos jogadores com outros jogadores, as regras e com a Staff.

Isto é um jogo, não a vida.

Ofensas de cunho xenofóbico não serão aceitos pela organização, sendo passíveis de punição. A Staff entende como xenofobia o medo, a aversão, a discriminação em relação a jogadores estrangeiros, caracterizados por meio de ofensas. A infração sobre xenofobia no item 11.5.6.

11. Infrações

A Staff relaciona todos os tipos de infrações descobertas que são passíveis de punição. Qualquer infração cometida causará uma punição. Serão vigentes em todas as competições e eventos realizados pela FBTF e entrarão em vigor a partir da data de anúncio oficial.

O jogador punido não poderá jogar as partidas até a rodada ou data vigente.

Depois da divulgação da infração grave (que será explicada mais adiante), somente a Staff poderá alterá-la. Caso o jogador punido colabore com a Staff, haverá redução de pena (ver item 11.1).

Para que toda e qualquer punição seja aplicada, deverá haver provas que comprovem tal infração.

Todas as punições aplicadas para um jogador terão seu tempo somado.

11.1 Denúncias

A FBTF reserva-se no direito de não expor em público o material recebido como forma de denúncia e suspeita de transgressão às regras, assim como o de preservar a identidade do denunciante durante o processo de análise à conclusão de caso. Caso a organização julgue necessário, o material conclusivo à punição será exposto em anúncio oficial.

Denúncias de transgressões das regras devem ser feitas à Staff através do e-mail Staff@teamfortress.com.br ou por contato direto com a organização, podendo ser realizadas de forma anônima ou solicitado sigilo.

As denúncias recebidas ficarão sob condição de análise até o caso ser conclusivo à organização, não havendo prazo de resposta estipulado ao denunciante.

Qualquer material recebido para denúncia será analisado pela Staff e deverá preservar a legitimidade. Caso constatada alteração no material e/ou o intuito de ludibriar a Staff, o denunciante sofrerá punição (item 11.5.5). As evidências aceitas pela Staff são: Imagens de conversas (chats) na Steam (com data e horário, gravações de áudio, imagens da partida, e imagens do console.

Haverá redução no tempo de pena do jogador punido caso a Staff julgue que o mesmo tenha ajudado nas investigações e/ou descobertas de irregularidades. A Staff determinará a redução. Válido somente para as infrações graves.

A organização também se reserva no direito de não publicar provas, materiais, e relatos para conhecimento público. Apenas por consenso da organização junto com o delator.

11.2 Observações

Devido à inúmera quantidade de transgressões que os jogadores e equipes podem fazer, não há como listar todas. Sendo assim, fica a critério da organização punir da forma que achar correta as demais situações que possam surgir. Todo caso passível de punição será analisado criteriosamente pela Staff e poderá ter punições diferentes das listadas aqui, inclusive suspensão permanente das competições organizadas pela FBTF.

A FBTF reserva-se ao direito de, através de análise de demos ou outras evidências, punir jogadores que tiverem sido banidos de servidores públicos, de outras ligas ou que apresentem comportamento suspeito, além de punir jogadores que desrespeitarem o campeonato ou algum membro da FBTF explicitamente em canais públicos (fóruns abertos ou servidores públicos). Vale o mesmo caso o infrator seja membro da Staff e expulsá-lo como membro.

11.3 Informações básicas

Regras básicas sobre as infrações.

11.3.1 Período do campeonato a considerar e divulgação

A Staff poderá punir quaisquer jogadores e envolvidos (cúmplices) que tenham cometido infrações desde o começo durante a fase de inscrições até o final da competição.

Toda a infração, quando descoberta e aplicada a punição, será divulgadas nos meios oficiais para conhecimento público, com os dados de todos os punidos.

11.3.2 Responsabilidade

Os responsáveis pela fiscalização das infrações (de todas elas) durante as partidas são os jogadores, principalmente o líder. A Staff terá como dever o recebimento dos casos passíveis de punição e aplicar as penas cabíveis a cada situação.

É recomendado que imediatamente quaisquer irregularidades sejam reportadas para os Staffs por mensagem privada, e-mail ou pela Steam.

11.3.3 Retroatividade

A Retroatividade para a Staff é estender fatos que ocorreram no passado diante efeitos de punições descobertas que causam reversão, sendo necessária a realização de uma nova partida, seja com os mesmos times ou com times substitutos (quando este time possui a vaga que originalmente era do time que venceu, porém cometeu alguma irregularidade).

Todos os tipos de punições serão aplicadas quando descobertas. Porém, se além da punição, a reversão das partidas/derrota por forfeit obrigando a realização de uma nova partida só será feita em alguns casos.

As competições definirão os casos em que será possível retroagir.

11.3.4 Formas de punição

Há 3 formas de punição: 3 Advertências, suspensão por rodadas e suspensão por tempo.

11.3.4.1 Advertências

As infrações normais terão advertências em alguns casos. A cada 3 (três) advertências o jogador não poderá jogar na próxima rodada. As advertências aos jogadores são cumulativas, se receberem 4 (quatro) advertências, o infrator será suspenso por 1 rodada (pois já teve 3 advertências) e terá 1 advertência.

Todas as advertências adquiridas durante uma competição, irão expirar em qualquer próxima competição de mesma modalidade.

Verifique as infrações normais (item 11.4) que causam advertência.

Várias infrações normais cometidas pelo mesmo jogador durante uma rodada terão suas punições somadas, assim como os líderes.

11.3.4.2 Suspensão por rodadas

Uma infração normal (item 11.4) terá como parâmetro a rodada, e não o mapa. A Staff anunciará nos meios disponíveis a rodada de início e de fim da punição. O jogador pode estar inscrito em um time quando está cumprindo uma infração normal.

A punição só vale para o campeonato em que tal infração foi cometida. Se houve uma infração normal durante um campeonato e tal time não tiver mais jogos disponíveis para disputar, só começará a cumprir punição durante a próxima competição de mesma modalidade (6v6 ou HL).

Várias infrações normais cometidas pelo mesmo jogador durante uma rodada terão suas durações somadas, assim como os líderes.

11.3.4.3 Suspensão por tempo

Haverá infrações, chamadas de infrações graves (item 11.5) que durarão pelo tempo anunciado, que terão como parâmetro o tempo anunciado pela Staff nos meios disponíveis. O jogador será removido imediatamente do time quando cometer qualquer infração grave.

Diferente das suspensões por rodadas, uma suspensão por tempo valerá para todos os outros campeonatos oficiais, sendo proibido a inscrição deste jogador até o fim da punição.

Se um jogador tiver que cumprir suspensões por rodadas (item 11.3.3.2 e suspensões deste item, será priorizado as suspensões por tempo (as suspensões por rodadas não deixarão de ser divulgadas em algum meio).

Quando descobertas infrações cometidas em outro campeonato oficial, a punição será somada a suspensão vigente.

11.3.5 Reincidência

Entende-se como reincidência o repetição da prática do ato. Somente infrações graves (item 11.5) terão aumento do tempo de punição em casos de reincidência. Um jogador pode ser considerado reincidente se cometer a mesma infração durante ou após o cumprimento.

11.3.6 Em caso de punição que tenha reversão, mas infringidas pelos 2 times

Quando dois times cometem punições com resultado reversível e sendo punições normais (item 11.4) ou graves (item 11.5), não haverá modificação do resultado da partida. Porém, uma infração grave terá mais peso do que uma infração normal. Se um time vence e cometeu infração grave, enquanto o outro time que perdeu cometeu uma infração normal, o resultado será revertido. Dois times que cometem infração grave só afetará o resultado da partida como derrota por forfeit caso a punição preveja isso.

11.3.7 Relação com punições de outras organizações (infrações graves)

O infrator, desde que tenha cometido punições semelhantes as infrações graves (item 11.5) será punido pela FBTF a partir da data que a organização tiver conhecimento de tais infrações e das respectivas provas. A Staff se reserva no direito de punir quando a infração não esteja especificada nas infrações graves nos casos previstos pela FBTF.

11.4 Infrações Normais

As infrações consideradas como grave estão listadas abaixo, do item 11.4.1 até o item 11.4.13.

As formas de punição serão as descritas nos itens 11.3.2.2 e 11.3.2.3.

Qualquer infração normal descoberta será cumprida no próximo campeonato de mesma modalidade (6v6 ou Highlander).

Os jogadores podem ser inscritos enquanto cumprem este tipo de infração. Se não tiver mais jogos para disputar em seu time, começará a cumprir na próxima competição de mesma modalidade (6v6 ou Highlander) organizada pela FBTF, como diz o item 11.3.2.2.

11.4.1 Agendamento de partida durante playoffs

Caso um time não informe seu mapa até a data especificada da rodada de uma competição, o mapa será escolhido pelo seu adversário. Se ambos times não informarem o mapa desejado, poderão decidir no momento da partida.

11.4.2 Uso de Bug/Exploit

Uso de bugs/exploits: 1 advertência ao líder, 1 rodada de suspensão ao infrator e reversão do resultado do mapa em caso de vitória.

11.4.3 Upload de Demo POV e/ou STV

Falta de demo POV/STV ou demo POV incompleta (se requisitado ou obrigatório):

Reversão do resultado do mapa em caso de vitória e um alerta para a próxima rodada.

O alerta obriga o jogador a postar sua demo dos próximos mapas na próxima rodada que jogar. Se não postar será suspenso por 1 rodada e reversão de resultado em caso de vitória. O envio de STV não supre a obrigação de demo POV deste jogador.

Caso ambos os times possuam jogadores irregulares com as demos POV, o resultado será mantido.

11.4.4 Uso de jogador irregular

Abaixo as punições relativas ao uso de jogador irregular. Um jogador irregular é aquele que não está no roster de um time ou que está cumprindo punição.

11.4.4.1 Jogador suspenso por rodadas (infração normal)

Uso de jogador suspenso por rodadas: 1 (uma) rodada de suspensão para o líder e 1 (uma) rodada para o jogador suspenso. Reversão do resultado do mapa em caso de vitória.

11.4.4.2 Jogador suspenso por tempo (infração grave)

Uso de jogador suspenso por tempo: 3 (três) rodadas de suspensão para o líder e reversão do resultado do mapa em caso de vitória.

11.4.4.3 Jogador não inscrito

Uso de jogador não inscrito: Suspensão do líder por 1 (uma) rodada e reversão do resultado do mapa em caso de vitória.

11.4.4.4 Uso de jogador adicionado ao time em menos do tempo permitido para ser regular

Uso de jogador adicionado ao time em menos do tempo permitido para ser regular (se houver este prazo de regularidade): 1 (uma) advertência para o líder e reversão do resultado do mapa em caso de vitória.

11.4.4.5 Jogador irregular sem roster de times que entra durante partida

Caso um jogador que não está em nenhum roster entra em uma partida oficial, será 1 advertência caso fique por menos de 1 minuto. Se o jogador ficar por mais de 1 minuto, os líderes receberão 1 rodada de advertência e o jogador suspenso por 2 rodadas de suspensão. A contagem do tempo será independente se saiu e entrou novamente.

Caso este jogador tenha algum envolvimento entre os times, a advertência para o líder do outro time será anulada e o líder time com envolvimento será suspenso por 2 rodadas, além da reversão do resultado do mapa em caso de vitória.

11.4.5 Armas proibidas

Uso de arma(s) proibida(s) em partidas oficiais: 1 advertência ao líder da equipe, 1 rodada de suspensão ao infrator e reversão do resultado do mapa em caso de vitória.

11.4.6 Jogadores antes e durante uma partida

Abaixo as infrações a jogadores antes e durante uma partida.

11.4.6.1 Excesso de jogadores antes da partida

Excesso de jogadores de um time conectados em servidor após a tolerância de 10 (dez) minutos (independente se saiu e entrou novamente): 1 (uma) advertência ao(s) líder(es) do(s) time(s) e ao jogador.

11.4.6.2 Excesso de jogadores durante partida

Ter mais de 6 (seis) jogadores em line durante realização de partida de 6v6: 1 rodada de suspensão ao líder e reversão do resultado do mapa em caso de vitória.

Ter mais de 9 (nove) jogadores em line durante realização de partida de Highlander: 1 advertência ao líder e reversão do resultado do mapa em caso de vitória.

11.4.6.3 Jogador em spec durante partida

Jogador de algum dos times em spec no decorrer da partida: 1 (uma) rodada de punição ao jogador, e 1 (uma) advertência ao líder. Reversão do resultado do mapa em caso de vitória. caso o jogador permaneça por mais de 1 (um) minuto, e suspensão do líder por 1 rodada. A contagem do tempo será independente se saiu e entrou novamente.

11.4.7 Exceder limite de classes

Exceder limite de classes permitido nas competições: 1 (uma) advertência ao jogador infrator, 1 (uma) advertência ao líder e reversão do resultado do mapa em caso de vitória.

11.4.8 Nicks durante transmissão de partidas

Os jogadores deverão jogar com o nick oficial usado para cadastrar no campeonato para não dificultar a narração. Exemplo: FBTF jogador (tag FBTF, nick jogador). Pequenas variações que não atrapalhem os narradores serão toleradas. O jogador que infringir a regra será suspenso por 1 rodada.

11.4.9 Mercenários (Mercs)

Abaixo as punições relativas a mercenários.

11.4.9.1 Jogar com Mercenário mesmo com recusa do adversário

Há de se atentar que esta punição pode se assemelhar as punições descritas no item 11.4.4 (Jogador irregular). Porém, só haverá a aplicação desta punição somente se houver recusa de Mercenário pelo líder do time adversário. A punição é: 1 (uma) advertência ao líder. Caso o jogador permaneça por mais de 1 (um) minuto, suspensão do líder por 1 rodada.

11.4.10 Derrotas por desistência ou por não comparecimento (Forfeit/W.O.)

Abaixo as punições referente a desistência ou por não comparecimento.

11.4.10.1 W.O. durante fase classificatória

W.O. durante fase classificatória: não há punição, o time que perder por forfeit em 6 mapas será eliminado da competição.

Partidas com 4 jogadores no 6v6 ou 6 jogadores no Highlander serão consideradas W.O.

O time também perderá o direito de quaisquer premiação oferecida pela organização do campeonato.

11.4.10.2 W.O. durante fase opcional de desempate ou playoffs

Se houver W.O. durante a fase opcional de desempate ou playoffs e o time que decretou W.O. não tiver mais jogos disponíveis para disputar, todos os seus jogadores do roster receberão 2 rodadas de suspensão que começarão a ser cumpridas durante as 2 primeiras rodadas da competição de mesma modalidade (6v6 ou Highlander) realizada pela FBTF.

O time também perderá o direito de quaisquer premiação oferecida pela organização do campeonato.

As infrações graves nos itens 11.5.1 e 11.5.2 não darão a punição deste item se o time não tiver mais partidas para disputar após a reversão.

Partidas com 4 jogadores no 6v6 ou 6 jogadores no Highlander serão consideradas W.O.

11.4.11 CFG

Partida realizada com erro de cfg: 1 advertência para os líderes de ambas as equipes.

11.4.12 Mapa

Partida realizada com mapa diferente ou com versão incorreta do mesmo: 1 (uma) rodada de advertência aos líderes dos times.

11.4.13 Report de resultado

Abaixo as punições referente a report de resultado

11.4.13.1 Falha nos links ou fotos no report

A punição de report de resultado será quando simplesmente não houver foto ou quando a for pequena, de má qualidade, status com quantidade inferior de jogadores em relação ao report de resultado (vale também caso não tenha post dos resultados pelo logs.tf/sizzlingstats.com): 2 advertências ao líder do time vencedor.

11.4.13.2 Impasse entre report de resultado por jogadores, não líderes

Se o post de resultado ocorrer entre jogadores (não os líderes) e posteriormente houver problemas entre os dois times, a partida será reagendada e os jogadores envolvidos no report sofrerão 2 rodadas de advertência.

11.4.13.3 Não reportar no prazo limite

Não reportar o(s) mapa(s) no prazo limite: W.O. no(s) mapa(s).

11.4.14 Pause

Uso do pause de forma mal-intencionada, ou unpausa sem aviso prejudicando o time adversário (se constatado pela Staff): 1 rodada de suspensão ao autor do pause e uma advertência para o líder. Reversão do resultado do mapa em caso de vitória.

11.5 Infrações Graves

As infrações consideradas como grave estão listadas abaixo, do item 11.5.1 até o item 11.5.9.2.

As formas de punição serão as descritas nos itens 11.3.2.3.

Estas infrações têm mais peso que as infrações normais (11.4), verifique item sobre peso de punição (item 11.3.6) quando 2 times cometem infrações.

Qualquer infração grave descoberta valerá para qualquer campeonato da FBTF independente da modalidade (6v6 ou Highlander).

Todos os infratores serão removidos imediatamente dos cadastros dos times.

As infrações cometidas em 2 campeonatos oficiais ou mais, quando descobertas terão o tempo de suspensão multiplicada pelo número de campeonatos.

11.5.1 VAC BAN ou uso de Cheat no Team Fortress 2

Jogador com VAC BAN ou Cheat: Suspensão por 2 anos.

Todos os jogos em que o jogador banido participou serão revertidos em derrotas por forfeit, que serão aplicados no campeonato/evento que estiver em andamento.

Se o time sofrer a punição em um jogo das playoffs, recebendo a derrota por forfeit e não tendo mais jogos disponíveis para disputar, não sofrerá a punição de W.O. nas playoffs (item 11.4.16)

Cumplicidade: 25% da punição dada ao autor para o cúmplice.

Reincidência: Suspensão permanente (ban) de todas as competições organizadas pela FBTF e 6 meses de punição para os cúmplices.

11.5.2 Envio ou tentativa de envio de ataques DDoS para um servidor ou jogador ou solicitar a terceiros (“pacotar” ou mandar alguém fazer)

Enviar ataques DDoS (Distributed Denial of Service, conhecido como “pacote”) ou a tentativa de enviar, para um jogador ou servidor (ou solicitar a terceiros (mandar alguém pacotar): Suspensão por 2 (dois) anos. Se constatado o envolvimento de um time nos ataques DDoS durante partidas oficiais, todos os jogos da equipe serão revertidos em derrotas por forfeit.

Se o time sofrer a punição em um jogo das playoffs, recebendo a derrota por forfeit e não tendo mais jogos disponíveis para disputar, não sofrerá a punição de W.O. nas playoffs (item 11.4.16)

Cumplicidade: 25% da punição dada ao autor para o cúmplice.

Reincidência: Suspensão permanente (ban) de todas as competições organizadas pela FBTF e 6 meses de punição para os cúmplices.

11.5.3 Fakes e contas Steam

A Staff entende como fake jogadores que usam nicks ou contas diferentes para ocultar sua identidade.

Todas as contas fakes de um jogador serão vinculadas a punição da conta original.

11.5.3.1 Jogador irregular se passando por outro jogador da equipe em partidas oficiais

O jogador, quando não é da equipe, mas finge ser um jogador da equipe, utilizando-se do mesmo nick, avatar, mesmos cosméticos, etc: Autor suspenso por 6 (seis) meses e derrota por forfeit em todas as partidas jogadas pelo time do infrator.

Cumplicidade: 50% da punição do autor para o cúmplice.

Reincidência: 150% da punição anterior.

11.5.3.2 Compartilhamento de conta

Jogador que utiliza conta pertencente a outro jogador, e utiliza esta conta com qualquer intenção ilícita, e se o jogador empresta sua conta para outro durante partidas oficiais: Jogadores e contas envolvidas serão suspensas por 6 meses e derrota por forfeit em todas as partidas jogadas que houve tal infração.

Cumplicidade: 50% da punição dada ao autor para o cúmplice.

Reincidência: 150% da punição anterior.

11.5.3.3 Mais de uma conta para um mesmo jogador (Smurf)

Jogador sob dois ou mais “nicks”/STEAM IDs diferentes, quando o mesmo jogador joga por 2 contas diferentes em uma competição: Jogadores e contas envolvidas serão suspensas por 6 meses e derrota por forfeit em todas as partidas jogadas pelos times do infrator.

Esta punição será aplicada mesmo se o jogador estiver cadastrado em 1 conta para o 6v6 e outra para o Highlander.

Se o time sofrer a punição em um jogo das playoffs, recebendo a derrota por forfeit e não tendo mais jogos disponíveis para disputar, não sofrerá por W.O. nas playoffs (item 11.4.16)

Cumplicidade: 100% da punição dada ao autor para o cúmplice.

Reincidência: 150% da punição anterior.

11.5.3.4 Fake enquanto cumpre infração grave

O jogador enquanto cumpre infração grave e estiver em uma conta fake ou compartilhada jogando partidas oficiais, será punido por 6 meses que serão adicionados à sua punição vigente caso não tenha suspensão permanente, e derrota por forfeit em todos os jogos que o jogador participou. Se o fake não jogou em partidas oficiais, a punição será de 4 meses.

Se o time sofrer a punição em um jogo das playoffs, recebendo a derrota por forfeit e não tendo mais jogos disponíveis para disputar, não sofrerá a punição de W.O. nas playoffs (item 11.4.16)

Cumplicidade: 50% da punição dada ao autor para o cúmplice.

Reincidência: 150% da punição anterior.

Se o jogador, além de usar conta fake e se enquadrar nas infrações dos itens 11.5.1 e 11.5.2 será considerado reincidente e suspenso permanentemente da FBTF.

11.5.3.5 Fake enquanto cumpre infração normal

Veja item 11.5 para ver as Infrações Normais. Se o jogador utiliza conta fake ou compartilhada para jogar enquanto deveria cumprir infração normal em sua conta original, será punido por 3 meses.

Cumplicidade: 100% da punição dada ao autor para o cúmplice.

Reincidência: 150% da punição anterior.

11.5.3.6 Passar-se por Staff da FBTF

O jogador, que se passa por Staff da FBTF e usando-se dessa condição para decidir ou influenciar sobre qualquer jogador, o responsável será punido por 1 ano.

Cumplicidade: 50% da punição dada ao autor para o cúmplice.

Reincidência: Suspensão permanente (ban) de todas as competições organizadas pela FBTF e 6 meses de punição para os cúmplices.

11.5.4 Recusa no envio de qualquer obrigação solicitada pela organização

Quando for constatada a recusa de forma intencional, o jogador será punido.

11.5.4.1 Recusa no envio de fotos que comprovem algo referente a uma partida

A Recusa, quando constatada, no envio de fotos de report de resultado, fotos que incluem conversas de chat comprovando qualquer coisa pertinente de uma partida, de mercenários nos meios existentes: Suspensão do jogador por 6 meses de todas as competições/eventos da FBTF.

Reincidência: 150% da punição anterior.

11.5.4.2 Recusa no envio de Demo POV ou STV

A Recusa, quando constatada, no envio de Demo POV ou STV, quando solicitada pela organização nos meios existentes: o jogador será suspenso por 6 meses de todas as competições da FBTF. A Staff julgará se o time deverá sofrer reversão.

Cumplicidade: 50% da punição dada ao autor para o cúmplice.

Reincidência: 150% da punição anterior.

11.5.4.3 Forçar um jogador a recusa no envio de qualquer obrigação solicitada pela organização

Se constatado, o jogador que forçar um outro jogador a não enviar quaisquer obrigação descrita nos itens 11.5.4.1 e 11.5.4.2, será punido com base no item 11.5.9.1.

11.5.5 Ludibriar ou tentar ludibriar a Staff

Ludibriar ou tentar ludibriar a Staff, com a intencional apresentação de evidências inverídicas à organização. 4 meses de punição para todos os responsáveis.

Reincidência: 150% da punição anterior.

11.5.6 Xenofobia

Prática de Xenofobia em partidas oficiais, através de mensagens no chat, nicknames ofensivos, entre outros: 4 meses de suspensão ao infrator.

Reincidência: 150% da punição anterior.

11.5.7 Infrações sucessivas de infrações normais

O jogador, quando constatado que cometeu 4 infrações normais sendo iguais ou diferentes durante um campeonato será punido por 4 meses. As infrações graves não estão envolvidas neste item.

Reincidência: 150% da punição.

11.5.8 Uso dos privilégios de administrador de um servidor para vantagem durante partida

Antes ou durante uma partida, o jogador que utilizar de forma indevida quaisquer comandos de administração de servidor como kick, ban, slay, slap, drug, entre outros para beneficiar ou prejudicar um time ou jogador(es), o admin responsável será punido por 6 meses, e derrota por forfeit em todos os jogos do time que teve o benefício, caso constatado o envolvimento.

Cumplicidade: 50% da punição dada ao autor para o cúmplice.

Reincidência: 150% da punição.

11.5.9 Punições para staff

Abaixo as infrações para Staffs, organizadores dos campeonatos oficiais da FBTF

11.5.9.1 Abuso de poder

Considera-se abuso de poder quando o organizador, durante um campeonato em que é responsável pela organização atua além de sua competência, manifestando de diversas formas, nos exemplos abaixo:

- Mudança indevida do resultado de votações com o objetivo de privilegiar a si ou a outrem;
- Mudança indevida do calendário do campeonato para beneficiar a si ou a outrem;
- Imposição, no momento de uma partida, de regra que não foi decidida ou divulgada pela organização em algum meio oficial;
- Intervenção indevida dos acordos do uso de merc entre times, quando o organizador desrespeita de forma injusta o acordo ou desacordo justo entre times;
- Entre outros, que serão analisados e adicionados.

A punição para o Staff é de 3 meses por cada uma das infrações cometidas e a remoção imediata do corpo da organização. A punição poderá variar conforme a gravidade do caso

Cumplicidade: 50% da punição dada ao autor para o cúmplice.

11.5.9.2 Extorsão

Entende-se como extorsão o ato de obrigar alguém a fazer ou deixar de fazer algo, por meio de ameaça ou de outras formas, com a intenção de obter vantagem ou alguma recompensa.

A punição para o Staff é de 4 meses e a remoção imediata do corpo da organização.

Cumplicidade: 50% da punição dada ao autor para o cúmplice.

11.5.9.3 Corrupção

Entende-se como corrupção o dar ou receber qualquer vantagem em troca de beneficiar a si ou a outrem, ou prejudicar alguém. Os envolvidos não necessariamente precisam estar no mesmo campeonato, valendo apenas a condição de organizador para fazer tais atos.

A punição para o Staff é de 8 meses e a remoção imediata do corpo da organização. Aos jogadores envolvidos a punição será de 6 meses.

Cumplicidade: 3 meses de punição para os cúmplices.

12. Considerações Finais

12.1 Resposta de dúvidas à comunidade

A FBTF reserva-se no direito de responder aos jogadores apenas com impasses referentes a mercenários, servidores, partidas, resultados e acordos em geral. Outros assuntos a Staff informará previamente em qualquer meio disponível para ser visto por todos.

12.2 Flexibilidade

A Staff pode ser flexível em alguns itens.

12.2.1 Regras

A FBTF reserva o direito de alterar as regras quando necessário. Isto inclui mudanças devido a atualizações do jogo, decisões da Staff da competição, pedidos da comunidade (feedback) e todos os outros tipos de mudanças consideradas necessárias ao campeonato.

Regras alteradas pela Staff serão divulgadas e terão o seu prazo de vigência estabelecido.

12.2.2 Decisões

A FBTF reserva também o direito de tomar a decisão que julgar mais apropriada em relação a qualquer acontecimento que não for esboçado nas Regras Gerais. É impossível cobrir todas as possibilidades existentes durante as partidas. Em tais acontecimentos, a FBTF dará a palavra final sobre a decisão a ser tomada. Assim que houver a descoberta de tais acontecimentos, as regras serão atualizadas ou adicionadas o mais rápido possível.

12.2.3 Mudança de conta dos jogadores

Jogadores inscritos na FBTF que por acaso tiverem sua conta “hackeada” ou roubada e/ou necessitarem atualizar sua SteamID ou outras informações no sistema devem informar imediatamente à Staff para as devidas mudanças. Caso ativo em campeonato, o jogador ou líder do seu time seu deve entrar em contato com Staff para o mesmo se encontrar em situação regular.

12.2.4 Intervenção na partida

A Staff pode interferir em jogos que haja qualquer tipo de impasse entre os times, referentes a mercenários e acordos em geral.

12.2.5 Adiamento de partida

Veja item 6.2.2.2.

12.3 Reclamações (feedback)

Estamos abertos a ouvir qualquer crítica construtiva, sugestões e reclamações, seja diretamente com algum Staff ou no fórum oficial da FBTF, porém, se a administração entender que o jogador fez a crítica com o único objetivo de ofender ou denegrir a imagem da organização, como um todo, através de argumentos levianos e sem fundamentos, o membro, o líder ou a própria equipe do responsável pelas atitudes, poderá sofrer consequências a serem determinadas pela Staff.

12.4 Contato

Sempre que alguma empresa, pessoa ou jogador quiser entrar em contato com a organização da FBTF para criticar, reclamar, sugerir, solicitar, ajudar, patrocinar ou por quaisquer outros motivos, deve entrar em contato com a Staff.