

WHERE LEGENDS ARE FORGED

REGULAMENTO OFICIAL

Campeonato de CS2 | 1ª edição | 10 a 24 de janeiro de 2027

Versão 1.2 | 26/11/2026
Uma realização PYRON | Xanxerê, Santa Catarina

VISÃO GERAL

Este é o Regulamento Oficial do PYRON MASTERS. Ele vale para todas as equipes, jogadores e técnicos inscritos, do momento da inscrição até o pagamento da premiação. Leia com atenção: ao se inscrever, a equipe declara que conhece e aceita todas as regras.

16	R$ 250	R$ 2.400	MD1 / MD3	10 A 24/01
EQUIPES	INSCRIÇÃO POR EQUIPE	EM PREMIAÇÃO	FASE SUÍÇA / PLAYOFFS	DATAS, EM 2027

ÍNDICE

01 Disposições Gerais
02 Elegibilidade
03 Inscrição e Vagas
04 Realização, Adiamento e Reembolso
05 Equipes, Nomes e Nicks
06 Formato da Competição
07 Calendário e Horários
08 Configuração das Partidas
09 Procedimentos de Partida
10 Regras de Jogo: Software, Configurações e Bugs
11 Integridade Competitiva
12 Código de Conduta
13 Comissão de Integridade, Protestos e Denúncias
14 Punições
15 Premiação
16 Transmissão, Mídia e Imagem
17 Comunicação Oficial
18 Dados Pessoais
19 Responsabilidades e Disposições Finais

01 DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1 Este Regulamento estabelece as regras do PYRON MASTERS, campeonato online de Counter-Strike 2 organizado pela PYRON, comunidade de CS2 de Xanxerê, Santa Catarina, doravante chamada de Organização.

1.2 A inscrição no campeonato implica a aceitação integral e sem ressalvas deste Regulamento por todos os integrantes da equipe. O desconhecimento das regras não isenta ninguém do seu cumprimento.

1.3 Para os fins deste Regulamento, considera-se:

- **a)** Plataforma Oficial: a plataforma competitiva com sistema anticheat em que as partidas são disputadas, definida e divulgada pela Organização nos canais oficiais antes do encerramento das inscrições.
- **b)** Participante: todo jogador titular, reserva, técnico ou representante vinculado a uma equipe inscrita.
- **c)** Capitão: o jogador indicado na inscrição como responsável pela equipe perante a Organização.
- **d)** Administração: os integrantes da Organização responsáveis por conduzir as partidas e aplicar este Regulamento.
- **e)** Comissão de Integridade: o grupo responsável por analisar denúncias, protestos e casos de trapaça ou má conduta.
- **f)** MD1 e MD3: partida disputada em um único mapa e série em melhor de três mapas, respectivamente.

1.4 Todos os horários deste Regulamento e dos comunicados oficiais seguem o horário de Brasília (UTC-3). O idioma oficial do campeonato é o português.

1.5 As regras, os termos de uso e as decisões da Plataforma Oficial integram este Regulamento. Em caso de conflito, prevalece este Regulamento, salvo quando a regra da plataforma for uma limitação técnica.

1.6 A Organização pode alterar este Regulamento para corrigir erros, cobrir situações não previstas ou preservar a integridade do campeonato. Toda alteração é publicada nos canais oficiais com a indicação da nova versão e passa a valer a partir da publicação.

1.7 Comunicados oficiais publicados pela Organização, inclusive prazos e instruções, têm o mesmo valor deste Regulamento.

02 ELEGIBILIDADE

2.1 O campeonato é aberto a equipes de qualquer nível, inclusive profissionais, do Brasil e do exterior. As partidas são disputadas em servidores da América do Sul, e a equipe aceita as condições de conexão decorrentes da sua localização.

2.2 A idade mínima é de 18 anos completos na data de início do campeonato. Menores a partir de 16 anos podem participar mediante autorização por escrito do responsável legal, enviada na inscrição. Nesse caso, o prêmio é pago ao Capitão maior de idade ou ao responsável legal.

2.3 Cada jogador deve possuir, em seu próprio nome e de uso exclusivo:

- **a)** conta na Plataforma Oficial, vinculada à sua conta Steam principal;
- **b)** conta Steam sem banimento VAC em Counter-Strike 2;
- **c)** conta na Plataforma Oficial sem banimento ativo e com histórico mínimo de 50 partidas, salvo dispensa expressa da Organização.

2.4 Não pode participar o jogador que tenha, em qualquer conta de sua titularidade, a qualquer tempo:

- **a)** banimento por uso de cheat na FACEIT;

b) banimento por uso de cheat na Gamers Club;
c) banimento VAC em Counter-Strike 2, na Steam.

2.5 Essa restrição vale independentemente da data do banimento e de qual seja a Plataforma Oficial do campeonato. Banimento VAC recebido em outro jogo não impede a participação, e a Organização pode pedir ao jogador a comprovação do jogo a que se refere o banimento exibido no seu perfil. Também não pode participar o jogador que esteja cumprindo banimento vigente por manipulação de resultado ou fraude, em qualquer plataforma ou campeonato.

2.6 É proibido o uso de contas secundárias, compartilhadas, emprestadas, compradas ou de terceiros. Cada jogador atua apenas com a conta informada na inscrição.

2.7 Cada jogador pode estar inscrito em apenas uma equipe durante todo o campeonato, seja como titular, reserva ou técnico. Quem constar no elenco de mais de uma equipe deve optar por uma delas no prazo fixado pela Organização, sob pena de ser excluído de todas.

2.8 Integrantes da Organização, da Administração, da Comissão de Integridade, da transmissão e da narração não podem disputar o campeonato nem atuar como técnicos ou reservas de equipes inscritas.

2.9 A Organização pode solicitar, a qualquer momento, a comprovação de identidade, de idade e de titularidade das contas. A recusa ou a prestação de informação falsa resulta em desclassificação.

2.10 A Organização pode recusar ou cancelar a inscrição de equipe ou jogador que não atenda a este Regulamento ou cujo histórico de conduta represente risco à integridade do campeonato, com reembolso integral quando a recusa ocorrer antes do início das partidas e não decorrer de informação falsa.

03 INSCRIÇÃO E VAGAS

3.1 O campeonato tem 16 vagas. A inscrição custa R$ 250,00 por equipe, valor único que cobre todo o elenco.

3.2 A inscrição é feita exclusivamente pelo site oficial, pyrongg.com.br.

3.3 O pagamento é feito por Pix, para a chave informada pela Organização no site oficial ou por email no momento da inscrição. A Organização não se responsabiliza por pagamentos feitos a chaves não informadas por ela.

3.4 As inscrições vão até 21/12/2026, às 23h59, ou até o preenchimento das vagas, o que ocorrer primeiro.

3.5 A vaga só é confirmada após o pagamento e o envio completo dos dados da equipe:

a) nome, tag e logo da equipe;
b) nome completo, nick, idade e link do perfil na Plataforma Oficial e na Steam de cada jogador;
c) indicação do Capitão e do seu email de contato;
d) perfis de Instagram, TikTok e X da equipe e dos jogadores, quando houver;
e) técnico, se houver.

3.6 As vagas são preenchidas por ordem de confirmação. Equipes excedentes entram em lista de espera, sem cobrança, e são chamadas em caso de desistência ou desclassificação antes do início da fase suíça.

3.7 A Organização pode reservar até 2 vagas para equipes convidadas, que seguem este Regulamento nas mesmas condições das demais. A Organização pode isentar a equipe convidada da taxa de inscrição.

3.8 A PYRON pode inscrever até 2 equipes próprias, que pagam inscrição e seguem este Regulamento nas mesmas condições das demais. Qualquer outra organização pode inscrever no máximo 2 equipes, com

elencos totalmente distintos.

3.9 A vaga é pessoal e intransferível. É proibido vender, ceder ou trocar a vaga com outra equipe.

3.10 A equipe responde pela veracidade dos dados informados. Dado falso ou omitido pode resultar em desclassificação sem reembolso, mesmo que descoberto depois do início do campeonato.

04 REALIZAÇÃO, ADIAMENTO E REEMBOLSO

4.1 O campeonato só é realizado com as 16 vagas preenchidas.

4.2 Se as 16 vagas não forem preenchidas até o encerramento das inscrições, a Organização divulgará novas datas. A equipe que não puder ou não quiser participar nas novas datas pode pedir o reembolso integral da inscrição em até 5 dias corridos após o comunicado.

4.3 Em caso de cancelamento do campeonato pela Organização antes do início das partidas, todas as equipes recebem reembolso integral.

4.4 A desistência da equipe até o encerramento das inscrições dá direito a reembolso integral. Depois do encerramento das inscrições, a desistência não gera reembolso.

4.5 Equipe desclassificada ou eliminada por W.O. não tem direito a reembolso.

4.6 Os reembolsos são feitos por Pix, para a mesma conta de origem do pagamento, em até 5 dias úteis após o pedido ou o comunicado de cancelamento.

4.7 Se o campeonato for interrompido depois de iniciado, por motivo de força maior, a Organização decidirá entre retomar em nova data ou encerrar a edição, com divisão proporcional da premiação entre as equipes ainda classificadas.

05 EQUIPES, NOMES E NICKS

5.1 Cada equipe é formada por 5 jogadores titulares e até 10 reservas, num total de até 15 jogadores inscritos. A equipe pode indicar ainda 1 técnico, que não conta nesse limite e fica sujeito a todas as regras aplicáveis aos jogadores.

5.2 Nenhum jogador ou técnico pode constar no elenco de mais de uma equipe. A Organização confere os elencos no encerramento das inscrições e pode fazer nova conferência a qualquer momento.

5.3 O elenco é travado no encerramento das inscrições. Depois disso, a inclusão de jogador só é admitida em caso de emergência comprovada, uma única vez por equipe, mediante pedido do Capitão e aprovação prévia da Organização, e desde que o novo jogador cumpra todos os requisitos de elegibilidade e não tenha atuado por outra equipe no campeonato.

5.4 O Capitão é o único porta-voz da equipe perante a Organização. Cabe a ele acompanhar os canais oficiais, confirmar presença, conduzir o veto, apresentar protestos e responder pela conduta do elenco.

5.5 Nomes de equipe, tags, logos, nicks, avatares e imagens de perfil não podem conter:

- **a)** conteúdo racista, xenofóbico, homofóbico, transfóbico, machista, capacitista ou discriminatório de qualquer tipo;
- **b)** ofensas, palavrões, conteúdo sexual, obsceno ou de apologia à violência;
- **c)** referências a nazismo, grupos de ódio, crime organizado, drogas ilícitas ou figuras e símbolos ligados a esses temas;
- **d)** provocações políticas ou religiosas;
- **e)** imitação de outro jogador, equipe, organização, marca ou integrante da Organização;

f) nomes de patrocinadores vedados por este Regulamento.

5.6 A avaliação do que é impróprio cabe exclusivamente à Organização, inclusive para termos disfarçados com símbolos, números, abreviações ou outros idiomas.

5.7 A Organização pode exigir a troca de nome, tag, logo, nick ou avatar a qualquer momento. A equipe ou o jogador deve fazer a troca no prazo indicado e antes da próxima partida. O descumprimento impede a participação na partida e é punido como W.O.

5.8 O jogador deve usar durante todo o campeonato o nick informado na inscrição. Mudanças dependem de autorização da Organização.

06 FORMATO DA COMPETIÇÃO

6.1 Fase suíça: as 16 equipes jogam em sistema suíço, com todas as partidas em MD1. A equipe que alcança 3 vitórias está classificada para os playoffs. A equipe que alcança 3 derrotas está eliminada. São disputadas até 5 rodadas.

6.2 A classificação inicial das equipes (seed) é definida pela média do ranking dos 5 titulares na Plataforma Oficial, apurada no encerramento das inscrições. A Organização pode ajustar o seed de forma fundamentada quando o ranking não refletir o nível real da equipe.

6.3 Na 1ª rodada, as equipes da metade superior do seed enfrentam as da metade inferior. A partir da 2ª rodada, os confrontos ocorrem entre equipes com a mesma campanha, evitando-se a repetição de confrontos sempre que possível.

6.4 Os confrontos de cada rodada são gerados pela Plataforma Oficial ou pela Organização, conforme os critérios acima, e publicados nos canais oficiais. Não há sorteio dirigido nem escolha de adversário.

6.5 A classificação final da fase suíça segue, nesta ordem:

a) campanha (vitórias e derrotas);
b) força dos adversários enfrentados (critério Buchholz);
c) confronto direto, quando houver;
d) saldo de rounds;
e) seed inicial.

6.6 Playoffs: as 8 equipes classificadas disputam quartas de final, semifinais e final em eliminação simples, com todas as séries em MD3. Nas quartas, o 1º colocado da fase suíça enfrenta o 8º, o 2º enfrenta o 7º, o 3º enfrenta o 6º e o 4º enfrenta o 5º.

6.7 Não há disputa de 3º lugar. As duas equipes eliminadas nas semifinais dividem a 3ª e a 4ª colocações.

07 CALENDÁRIO E HORÁRIOS

7.1 O campeonato segue o calendário abaixo:

a) encerramento das inscrições: 21/12/2026;
b) divulgação do seed e dos confrontos da 1ª rodada: até 08/01/2027;
c) fase suíça: rodada 1 em 10/01/2027, rodada 2 em 11/01, rodada 3 em 12/01, rodada 4 em 13/01 e rodada 5 em 14/01;
d) quartas de final: 16/01 e 17/01;
e) datas de reserva para remarcações: 15/01 e de 18/01 a 22/01;
f) semifinais: 23/01;

g) final: 24/01/2027.

7.2 O horário de cada partida é definido pela Organização e divulgado por email e no site oficial com no mínimo 24 horas de antecedência. Como referência, as partidas em dias úteis começam a partir das 20h, e aos sábados e domingos a partir das 14h.

7.3 A remarcação de partida só é possível com a concordância dos dois Capitães e a aprovação da Administração, pedida com no mínimo 6 horas de antecedência, e desde que a nova data não atrase a rodada ou a fase seguinte. Sem acordo ou aprovação, vale o horário original.

7.4 A Organização pode alterar datas e horários por necessidade da transmissão, problema técnico ou força maior, comunicando as equipes por email.

7.5 É responsabilidade da equipe estar disponível nas datas do campeonato. Compromissos pessoais, viagens ou a participação em outros torneios não justificam atraso, ausência ou pedido de remarcação.

08 CONFIGURAÇÃO DAS PARTIDAS

8.1 As partidas seguem a configuração competitiva padrão da Plataforma Oficial: 5 contra 5, formato MR12 (vence quem chega a 13 rounds), com prorrogação em MR3 e 12.500 de dinheiro inicial, repetida até haver um vencedor.

8.2 O conjunto de mapas é o Active Duty competitivo do CS2 vigente na data de cada partida.

8.3 A equipe de melhor seed ou de melhor campanha escolhe se inicia o veto como Equipe A ou Equipe B.

8.4 Veto em MD1: as equipes banem mapas alternadamente, começando pela Equipe A, até restar um. O lado inicial é definido por rodada de faca.

8.5 Veto em MD3: a Equipe A bane, a Equipe B bane, a Equipe A escolhe o 1º mapa, a Equipe B escolhe o 2º mapa, a Equipe A bane, a Equipe B bane, e o mapa restante é o decisivo. No 1º e no 2º mapa, a equipe que não escolheu o mapa escolhe o lado inicial. No mapa decisivo, o lado é definido por rodada de faca.

8.6 Quando o sistema de veto da Plataforma Oficial for diferente do descrito acima, prevalece o sistema da plataforma, comunicado previamente às equipes.

8.7 O Capitão que não realizar o veto no tempo da plataforma aceita o veto automático ou aleatório feito pelo sistema.

8.8 Nas séries MD3, o intervalo entre os mapas é de 5 minutos, podendo chegar a 10 minutos a critério da Administração.

8.9 Todas as partidas são jogadas com a versão mais recente do jogo e com o anticheat da Plataforma Oficial ativo do início ao fim.

09 PROCEDIMENTOS DE PARTIDA

9.1 As equipes devem estar prontas, com os 5 jogadores na sala da partida, no horário marcado. A tolerância é de 15 minutos.

9.2 A equipe que não estiver completa ao fim da tolerância perde a partida por W.O. Em série MD3, o W.O. vale para a série inteira.

9.3 Uma partida só começa com 5 jogadores de cada lado. É proibido iniciar com jogador que não conste no elenco inscrito.

9.4 A equipe com 2 derrotas por W.O. é desclassificada, sem reembolso. O W.O. combinado entre equipes é tratado como manipulação de resultado.

9.5 Substituições só podem ser feitas entre mapas de uma série ou entre partidas, e somente por jogadores do elenco inscrito. Não há substituição durante um mapa, salvo no caso de desconexão previsto abaixo.

9.6 Pausas:

- **a)** cada equipe tem direito às pausas táticas previstas na configuração da Plataforma Oficial. Na ausência de configuração própria, são 4 pausas táticas de 30 segundos por mapa;
- **b)** a pausa técnica só pode ser usada em caso de problema real de conexão, hardware, software ou servidor, e a equipe deve informar o motivo no chat ao pausar;
- **c)** cada equipe tem o limite de 10 minutos de pausa técnica por mapa, somadas todas as ocorrências;
- **d)** é proibido usar pausa técnica para discutir tática ou para esfriar o jogo do adversário;
- **e)** a pausa deve ser pedida, sempre que possível, no tempo de compra, e só a equipe que pausou pode retomar a partida, salvo determinação da Administração.

9.7 Desconexão e problemas técnicos:

- **a)** se um jogador cair, a equipe deve pausar e aguardar o retorno dentro do limite de pausa técnica;
- **b)** esgotado o limite sem o retorno do jogador, a equipe deve seguir com 4 jogadores ou colocar um reserva inscrito no lugar, que permanece até o fim do mapa;
- **c)** a equipe não pode jogar com menos de 4 jogadores. Se ficar com 3 ou menos e não conseguir se recompor dentro do limite de pausa, perde o mapa;
- **d)** o round em andamento no momento da queda não é repetido, salvo decisão da Administração em caso de falha comprovada do servidor.

9.8 Reinício e restauração:

- **a)** problema de servidor ou falha geral antes do fim do 1º round permite reiniciar o mapa, mantidos o veto e os lados;
- **b)** depois disso, a partida continua do placar em que parou, com restauração do round pelo sistema da plataforma quando disponível;
- **c)** só a Administração pode autorizar reinício, restauração de round ou troca de servidor. Acordos entre as equipes sem essa autorização não têm validade.

9.9 Problemas de internet, energia, computador ou periféricos dos jogadores são de responsabilidade da própria equipe e não dão direito a remarcação ou a repetição de partida.

9.10 A equipe que abandonar uma partida em andamento perde a partida. O abandono de má-fé ou em protesto pode levar à desclassificação.

9.11 O resultado oficial é o registrado pela Plataforma Oficial. Recomenda-se que os Capitães guardem a captura do placar final de cada mapa.

9.12 Qualquer irregularidade deve ser comunicada à Administração no momento em que ocorrer. Seguir jogando sem registrar a reclamação não impede o protesto, desde que apresentado no prazo deste Regulamento.

10 REGRAS DE JOGO: SOFTWARE, CONFIGURAÇÕES E BUGS

10.1 É proibido o uso de qualquer programa, dispositivo ou método que dê vantagem indevida, incluindo:

- **a)** wallhack, aimbot, ESP, radar hack, triggerbot, spinbot e qualquer outro cheat, pago ou gratuito, mesmo que apenas instalado ou em execução em segundo plano;
- **b)** programas que alterem arquivos, memória ou comunicação do jogo;
- **c)** macros e funções de hardware ou de software de periféricos que automatizem ações, controlem recuo ou gerem contra-movimento automático;
- **d)** drivers, configurações de vídeo ou programas que tornem visíveis elementos que o jogo esconde, ou que removam fumaça, luz, textura ou som.

10.2 Scripts e comandos:

- **a)** são permitidos os binds e as configurações aceitos pelo próprio jogo e pela Plataforma Oficial, incluindo binds de compra e de alternância;
- **b)** são proibidos scripts que executem mais de uma ação de movimento ou de tiro com uma única tecla e que o jogo ou a plataforma não permitam, como no recoil, bunny hop automático, parada e tiro automáticos e giro automático;
- **c)** a existência de script proibido nos arquivos de configuração do jogador pode ser punida mesmo sem prova de uso em partida.

10.3 É proibido o uso intencional de bugs, falhas e exploits, incluindo:

- **a)** atravessar ou enxergar através de paredes, pisos, tetos ou texturas, por qualquer método;
- **b)** pixel walk: ficar em pé ou agachado em borda invisível do mapa, sem apoio visível;
- **c)** posições alcançadas com ajuda de companheiros em que texturas, paredes ou pisos fiquem transparentes ou atravessáveis;
- **d)** plantar a bomba em local onde ela não possa ser desarmada ou onde o som do plante não seja audível;
- **e)** sair dos limites jogáveis do mapa;
- **f)** bugs de granada, de spawn, de câmera ou de som que alterem o funcionamento normal do jogo;
- **g)** qualquer falha nova, ainda não corrigida, que dê vantagem evidente.

10.4 São permitidos: boosts entre companheiros em posições normais do mapa, desarmar a bomba através de objetos e paredes, cobrir a bomba com objetos do mapa e as jogadas de granada executadas com os recursos normais do jogo.

10.5 Em caso de dúvida sobre a legalidade de uma posição, de um comando ou de uma configuração, o Capitão deve consultar a Administração antes da partida. A falta de consulta não serve de defesa.

10.6 Skins, adesivos e itens cosméticos oficiais são permitidos. São proibidos modelos, texturas, sons ou arquivos de jogo modificados.

10.7 A Comissão de Integridade pode pedir ao jogador, a qualquer momento, arquivos de configuração, capturas de tela, gravações, demos e o uso de ferramentas de verificação. A recusa, a demora injustificada ou a entrega de material adulterado é interpretada em desfavor do jogador e pode resultar em desclassificação.

11 INTEGRIDADE COMPETITIVA

11.1 Toda equipe deve competir buscando a vitória em todas as partidas e em todos os rounds. É proibido perder ou jogar abaixo do próprio nível de propósito, por qualquer motivo.

11.2 É proibida qualquer forma de manipulação de resultado, incluindo:

- **a)** combinar o resultado de partida, mapa, round ou estatística;
- **b)** ceder vitória, pedir ou oferecer vantagem, dinheiro, skins ou favores em troca de resultado;
- **c)** combinar divisão de premiação entre equipes adversárias antes ou durante a série;
- **d)** poupar-se ou entregar partida para escolher adversário ou prejudicar terceiros.

11.3 Jogadores, técnicos e integrantes da Organização não podem apostar, por si ou por terceiros, em partidas do PYRON MASTERS, nem repassar informação privilegiada a apostadores.

11.4 É proibido o abuso de informação (ghosting), incluindo:

- **a)** assistir à transmissão oficial ou a qualquer transmissão da própria partida enquanto ela estiver em andamento;
- **b)** receber informação da partida de quem não está jogando, por qualquer meio;
- **c)** ter na chamada de voz da equipe pessoa que não seja jogador em campo, reserva ou técnico inscrito;
- **d)** usar a visão de espectador, de GOTV ou de outro jogador para obter informação.

11.5 O técnico pode permanecer na chamada de voz da equipe, mas responde pelas mesmas regras dos jogadores e não pode ter acesso a nenhuma transmissão da partida.

11.6 É proibido jogar por outra pessoa, permitir que outra pessoa jogue na própria conta ou atuar por equipe diferente daquela em que está inscrito.

11.7 É proibido atacar a conexão de adversários, da Organização ou do servidor, por qualquer método, bem como ameaçar fazê-lo.

11.8 A tentativa de cometer qualquer infração deste capítulo é punida como a infração consumada. A equipe responde pelos atos de cada um dos seus integrantes.

11.9 Quem tiver conhecimento de proposta de manipulação ou de trapaça deve comunicar a Comissão de Integridade imediatamente. A omissão também é punível.

12 CÓDIGO DE CONDUTA

12.1 Todos os Participantes devem tratar com respeito os adversários, os companheiros, a Organização, a Administração, os narradores, os patrocinadores e o público, dentro e fora do jogo.

12.2 É proibido, em qualquer canal ligado ao campeonato, incluindo chat do jogo, chat de voz aberto, sala da partida, grupos oficiais, chat das transmissões e redes sociais:

- **a)** racismo, injúria racial, xenofobia, homofobia, transfobia, machismo, capacitismo, intolerância religiosa e qualquer forma de discriminação ou discurso de ódio;
- **b)** ofensas pessoais, xingamentos, humilhação e provocação abusiva;
- **c)** ameaças, intimidação, perseguição e assédio de qualquer natureza;
- **d)** conteúdo sexual, obsceno ou violento;
- **e)** exposição de dados pessoais de terceiros;
- **f)** spam, propaganda e links sem relação com a partida.

12.3 O chat geral da partida deve ser usado apenas para cumprimentos, avisos de pausa e comunicação com a Administração. Provocação esportiva leve é tolerada, e ofensa não é.

12.4 Sprays, nomes de armas, etiquetas e outros elementos visíveis aos demais jogadores seguem as mesmas restrições de conteúdo dos nicks.

12.5 É proibido acusar publicamente adversários de trapaça sem apresentar a denúncia pelo canal previsto neste Regulamento. Suspeitas devem ser levadas à Comissão de Integridade, e não às redes sociais.

12.6 É proibido desrespeitar, pressionar ou hostilizar integrantes da Organização por causa de decisões tomadas, bem como incitar terceiros a fazê-lo.

12.7 As decisões da Administração durante a partida devem ser cumpridas imediatamente. A discordância deve ser registrada por protesto, e não por recusa em jogar.

12.8 Os Participantes respondem também pela conduta em suas próprias transmissões e publicações quando relacionadas ao campeonato.

12.9 A conduta que configure crime, como racismo e ameaça, pode ser comunicada às autoridades competentes e à Plataforma Oficial, sem prejuízo das punições deste Regulamento.

13 COMISSÃO DE INTEGRIDADE, PROTESTOS E DENÚNCIAS

13.1 A Comissão de Integridade é formada por no mínimo 3 integrantes da PYRON que não disputam o campeonato. Suas decisões são tomadas por maioria.

13.2 O integrante da Comissão com vínculo pessoal ou esportivo próximo com alguma das equipes envolvidas em um caso deve se declarar impedido e não participa daquela decisão.

13.3 O protesto sobre fato ocorrido em partida deve ser enviado pelo Capitão, por email, em até 2 horas após o fim da partida ou da série.

13.4 A denúncia de trapaça, de conta irregular ou de manipulação de resultado pode ser apresentada em até 24 horas após o fim da partida e, havendo fato novo, a qualquer momento até 30 dias depois do encerramento do campeonato.

13.5 O protesto ou a denúncia deve indicar a partida, o jogador ou a equipe envolvida, o fato, o momento em que ocorreu (mapa, round e horário aproximado) e as provas disponíveis, como demos, clipes e capturas de tela.

13.6 Denúncias genéricas, sem indicação de fatos, ou feitas de má-fé podem ser arquivadas, e a equipe que as apresentou pode ser punida.

13.7 A Comissão pode agir por iniciativa própria, sem depender de denúncia, e pode usar demos, registros da plataforma, relatórios de anticheat, transmissões, gravações e qualquer outra prova.

13.8 A equipe ou o jogador investigado tem o direito de apresentar sua versão no prazo fixado pela Comissão. A falta de resposta no prazo não impede a decisão.

13.9 A Comissão pode aplicar medidas imediatas, como suspender um jogador ou adiar uma partida, quando houver indício forte de infração grave.

13.10 A decisão da Comissão é comunicada às equipes envolvidas e é final, sem recurso. A Organização pode tornar a decisão pública.

13.11 A punição aplicada pela Plataforma Oficial a jogador inscrito, por trapaça ou fraude, é reconhecida automaticamente pelo campeonato.

13.12 Infrações descobertas depois do fim de uma partida, de uma fase ou do próprio campeonato podem ser punidas de forma retroativa, inclusive com perda de colocação e de prêmio.

14 PUNIÇÕES

14.1 As punições previstas são:

a) advertência;
b) perda de mapa;
c) perda de partida ou de série (W.O.);
d) suspensão do jogador por uma ou mais partidas;
e) desclassificação do jogador ou da equipe;
f) perda total ou parcial da premiação;
g) banimento do jogador ou da equipe de edições futuras do PYRON MASTERS e de outros eventos da PYRON.

14.2 As punições podem ser aplicadas de forma isolada ou combinada. A Comissão leva em conta a gravidade, a intenção, a vantagem obtida, o prejuízo causado e a reincidência.

14.3 A segunda advertência a uma mesma equipe é convertida em perda de mapa na partida seguinte. A reincidência em infração grave leva à desclassificação.

14.4 A tabela abaixo indica a punição de referência para cada infração. A Comissão pode aplicar punição menor ou maior de acordo com o caso concreto.

14.5 A desclassificação, em qualquer hipótese, não dá direito a reembolso. A equipe desclassificada perde os resultados e a premiação a que teria direito, e a Comissão define como ficam os confrontos afetados.

14.6 A vaga aberta por desclassificação durante a fase suíça ou os playoffs não é preenchida, e os adversários seguintes da equipe punida vencem por W.O.

INFRAÇÃO	PUNIÇÃO DE REFERÊNCIA
Atraso dentro da tolerância de 15 minutos	Advertência
Não comparecimento ou equipe incompleta após a tolerância	W.O. No 2º W.O., desclassificação
Nome, tag, logo, nick ou avatar impróprio	Troca obrigatória e advertência. Recusa: W.O.
Jogador ou técnico inscrito em mais de uma equipe	Exclusão dos elencos até a regularização. Má-fé: desclassificação
Ofensas, provocação abusiva ou spam no chat	Advertência a perda de mapa
Racismo, discriminação, discurso de ódio, ameaça ou assédio	Desclassificação do jogador ou da equipe e banimento
Uso indevido de pausa ou excesso do limite de pausa técnica	Advertência a perda de mapa
Uso intencional de bug ou exploit proibido	Perda de mapa. Reincidência: desclassificação
Script, macro ou configuração proibida	Perda de mapa a desclassificação
Abuso de informação (ghosting)	Perda de partida a desclassificação

INFRAÇÃO	PUNIÇÃO DE REFERÊNCIA
Jogador não inscrito, conta de terceiro ou conta secundária	Perda de partida e desclassificação
Recusa em fornecer material pedido pela Comissão	Suspensão a desclassificação
Abandono de partida ou desistência após o início	Perda de partida. Má-fé: desclassificação e banimento
Uso de cheat	Desclassificação da equipe, perda de prêmio e banimento permanente do jogador
Manipulação de resultado ou aposta em partida do campeonato	Desclassificação, perda de prêmio e banimento permanente
Ataque à conexão de adversário, servidor ou Organização	Desclassificação e banimento permanente
Desrespeito ou hostilidade contra a Organização	Advertência a desclassificação

15 PREMIAÇÃO

15.1 A premiação total é de R$ 2.400,00, distribuída da seguinte forma:

- **a)** 1º lugar: R$ 1.500,00;
- **b)** 2º lugar: R$ 600,00;
- **c)** 3º e 4º lugares: R$ 150,00 para cada equipe.

15.2 O pagamento é feito por Pix ao Capitão da equipe, em até 5 dias úteis após a final, mediante a confirmação dos dados bancários e de identificação.

15.3 A divisão do prêmio entre os integrantes é de responsabilidade exclusiva da equipe. O pagamento ao Capitão quita a obrigação da Organização.

15.4 Prêmios adicionais oferecidos por patrocinadores, em produtos ou serviços, são divulgados nos canais oficiais e entregues conforme as condições e os prazos de cada parceiro.

15.5 O pagamento pode ser suspenso enquanto houver investigação em andamento envolvendo a equipe. Confirmada infração grave, a equipe perde o prêmio, que é redistribuído entre as equipes seguintes conforme a classificação corrigida.

15.6 A equipe que receber o prêmio e tiver infração grave confirmada dentro do prazo deste Regulamento fica obrigada a devolver o valor recebido.

15.7 Eventuais tributos incidentes sobre o prêmio são de responsabilidade de quem o recebe.

15.8 O prêmio não reclamado ou sem dados válidos para pagamento em até 60 dias após a final é considerado renunciado.

16 TRANSMISSÃO, MÍDIA E IMAGEM

16.1 A transmissão oficial do campeonato é exclusiva da PYRON e ocorre nos seus canais da Twitch, YouTube, Kick e TikTok. A Organização escolhe quais partidas são transmitidas.

16.2 A transmissão oficial é exibida com atraso mínimo de 2 minutos em relação à partida.

16.3 Os jogadores podem transmitir o próprio ponto de vista, com atraso mínimo de 3 minutos, sem exibir a comunicação da equipe adversária e respeitando o Código de Conduta. A transmissão de partidas do campeonato por terceiros depende de autorização da Organização.

16.4 As equipes devem permitir a entrada do espectador oficial da transmissão e da Administração nas partidas, sempre que solicitado.

16.5 Ao se inscrever, cada Participante autoriza, de forma gratuita e por prazo indeterminado, o uso do seu nome, nick, voz, imagem, logo da equipe e das imagens e estatísticas das partidas na transmissão, em clipes, em publicações nas redes sociais e em materiais de divulgação do PYRON MASTERS e dos seus patrocinadores.

16.6 Os lances das partidas podem ser publicados em clipes nas redes sociais do campeonato, com marcação dos perfis informados na inscrição.

16.7 As equipes podem exibir os próprios patrocinadores em seus nomes, logos e transmissões, desde que não envolvam conteúdo adulto, drogas ilícitas, armas reais, sites de apostas não autorizados a operar no Brasil, sites de apostas com skins ou de abertura de caixas, venda de cheats ou de contas, ou qualquer atividade ilegal.

16.8 A Organização pode solicitar a participação dos finalistas em entrevistas ou conteúdos curtos de divulgação, em horário combinado com as equipes.

17 COMUNICAÇÃO OFICIAL

17.1 O canal oficial de comunicação é o email. A equipe fala com a Organização exclusivamente pelo endereço pyr.pyron@gmail.com, e a Organização fala com a equipe pelo email do Capitão informado na inscrição. Avisos, horários, confrontos e decisões enviados por email ou publicados no site oficial têm validade a partir do envio ou da publicação.

17.2 É obrigação do Capitão acompanhar o seu email e o site oficial, e manter o contato atualizado. A falta de leitura de um aviso não justifica atraso, ausência ou descumprimento.

17.3 O site oficial do campeonato é pyrongg.com.br. Nele ficam a inscrição, este Regulamento, as equipes confirmadas e as notícias. Tabela, confrontos e resultados ficam também na página do campeonato na Plataforma Oficial. A divulgação é feita no Instagram @pyron.gg e nos demais perfis da PYRON.

17.4 Protestos, denúncias e pedidos formais devem ser enviados pelo Capitão para pyr.pyron@gmail.com. Mensagens enviadas por WhatsApp, por redes sociais ou a perfis pessoais de integrantes da Organização não têm valor oficial.

18 DADOS PESSOAIS

18.1 Os dados pessoais informados na inscrição são usados apenas para a organização, a transmissão, a divulgação, a verificação de elegibilidade e o pagamento de prêmios do PYRON MASTERS, nos termos da Lei Geral de Proteção de Dados (Lei nº 13.709/2018).

18.2 Documentos e dados de pagamento não são divulgados. Nome de equipe, nicks, perfis públicos e estatísticas de jogo podem ser exibidos na transmissão e nas publicações do campeonato.

18.3 O Participante pode solicitar a correção ou a exclusão dos seus dados pelo email pyr.pyron@gmail.com, ressalvados os registros necessários ao cumprimento de obrigações e à aplicação de punições.

19 RESPONSABILIDADES E DISPOSIÇÕES FINAIS

19.1 A Organização não se responsabiliza por falhas de internet, de energia, de equipamento ou de software dos Participantes, nem por indisponibilidade, instabilidade ou decisões da Plataforma Oficial, da Steam ou do jogo.

19.2 A Organização não se responsabiliza por acordos internos das equipes, inclusive sobre divisão de prêmio, nem por despesas dos Participantes com a participação no campeonato.

19.3 Em caso de força maior ou de fato fora do controle da Organização, o campeonato pode ser adiado, alterado ou encerrado, na forma deste Regulamento.

19.4 A tolerância da Organização com o descumprimento de alguma regra não significa renúncia ao direito de exigir o seu cumprimento em outro momento.

19.5 Os casos não previstos neste Regulamento são decididos pela Organização, com base nos princípios de justiça esportiva, integridade e boa-fé, e na prática dos principais campeonatos de Counter-Strike.

19.6 Fica eleito o foro da comarca de Xanxerê, Santa Catarina, para resolver questões decorrentes deste Regulamento.

BOA SORTE E BOM JOGO

Dúvidas sobre este Regulamento devem ser enviadas pelo Capitão para o email pyr.pyron@gmail.com, antes do início das partidas. A PYRON agradece a participação de todas as equipes na 1ª edição do PYRON MASTERS.

WHERE LEGENDS ARE FORGED