



**CIRCUITO
FEMININO**

LIVRO DE REGRAS

BRASIL

Introdução e Propósito

Este é Livro de Regras oficial do Circuito Feminino de Rainbow Six: Siege. Todas as informações contidas neste documento devem ser seguidas em todos os momentos durante a sua participação no Circuito Feminino. Falhas no cumprimento dessas regras serão penalizadas conforme definido neste mesmo documento.

Estas regras tratam dos seguintes torneios:

- Classificatório aberto;
- Etapas;
- Copa do Brasil R6
- Fase final;

O classificatório aberto é um torneio no qual qualquer equipe pode se inscrever, e não possui limite máximo de inscrições. Desses torneios as melhores equipes serão selecionadas para participar das etapas que ocorrem durante o ano.

As etapas são torneios que ocorrem durante o ano, nelas 8 equipes classificadas dos classificatórios abertos e das etapas anteriores se dividem em grupos para disputar a premiação e vaga nas próximas etapas.

A fase final será disputada entre as 4 melhores equipes no ranking somando todas as etapas durante o ano. Essas equipes irão se enfrentar em semifinais e final simples, tendo assim a grande campeã do Circuito Feminino.

Salienta-se que qualquer decisão final sobre uma disputa será feita pelos ADMs, e que outros tipos de decisões não detalhadas neste documento, ou até mesmo contrárias às regras aqui definidas podem ser tomadas, a fim de preservar a integridade da competição.

Esperamos que o Circuito Feminino proporcione uma experiência enriquecedora a todos. Nosso intuito é realizar um evento competitivo, divertido, transparente, íntegro e justo.

Desejamos boa sorte aos participantes.

1. Definições

1.1. Licença de Times

Garantia de Licença. Será concedida uma licença aos times competindo no Circuito Feminino de Rainbow Six: Siege, pela UBISOFT, válida por toda a duração da temporada, desde que a organização cumpra as regras e esteja devidamente classificada para participar do Circuito Feminino de Rainbow Six: Siege e atenda aos requisitos de elegibilidade deste livro de regras.

A licença concede a organização a vaga no Circuito Feminino, a qual envolve:

- Autorização para competir no Circuito Feminino de Rainbow Six: Siege;
- Direito a realizar transferência de jogadoras de acordo com este livro de regras;
- Elegibilidade para receber o dinheiro da premiação de acordo com a performance da equipe;
- Direito a requerer a transferência ou a troca da licença, condicionada a aprovação da Ubisoft em cada instancia conforme estabelecido neste livro de regras.

Detentor da Licença. Uma condição para que a equipe receba uma licença é a nomeação de uma pessoa pela organização para ser o Detentor da Licença. O Detentor da Licença automaticamente se torna o ponto de contato oficial da organização com a UBISOFT. O Detentor da Licença é a única pessoa autorizada a agir como representante da organização e exercer as prerrogativas anexadas a licença. Para o Circuito Feminino, o Detentor da Licença não pode ser uma jogadora.

O Detentor da licença pode indicar alguém da sua organização como um Ponto de Contato oficial do time (geralmente o(a) gerente da equipe). O ponto de contato pode ser o responsável por toda a comunicação oficial em nome do detentor da licença, porém a aprovação do detentor da licença é necessária para executar qualquer operação. A Ubisoft tem o direito de solicitar a troca do ponto de contato de uma organização caso o mesmo não responda dentro de um tempo aceitável.

Qualquer mudança no detentor da licença deve ser requisitada de forma escrita (via e-mail) pelo detentor da licença para a Ubisoft, a qual deve formalmente aprovar por e-mail para que tenha sua efetividade.

Entidade Legal. Todos os times competindo no Circuito Feminino devem ser representados por uma Entidade Legal (Pessoa Jurídica) para que uma licença possa ser concedida. Prova de tal entidade legal deve ser enviada a Ubisoft antes do início das etapas fechadas.

Antes do início da participação de qualquer competição do Circuito Feminino e/ou quando a Ubisoft solicitar, todas as equipes devem enviar uma declaração de "ausência de conflitos de interesse" certificando que a organização não está enfrentando um conflito de interesse. Um "Conflito de Interesse" inclui, mas não se limita à:

LIVRO DE REGRAS CIRCUITO FEMININO 2022

- i. Controle conjunto de múltiplas equipes, ou qualquer interesse em múltiplas equipes no Circuito Feminino. Onde controle se define à:
 - A posse, direta ou indiretamente, do poder de voto superior a 5% do total de todos os votos para a eleição de donos ou representantes de uma outra organização que dispute o Circuito Feminino.
 - A propriedade de 10% ou mais em uma sociedade parcial ou integra em qualquer outra organização que dispute o Circuito Feminino.
- ii. A situação em que uma jogadora ou membro da organização é empregado, diretor, agente, contratado e/ou prestador de serviços que tenha qualquer conexão com as competições de Rainbow Six: Siege e a Ubisoft.
- iii. A situação de conluio onde uma jogadora ou membro da organização está em uma posição que possa interferir e/ou se beneficiar financeiramente ou de outra forma, direta ou indiretamente de uma decisão que possa alterar o resultado de uma partida e/ou o comportamento de um time que participe do Circuito Feminino de uma maneira contraria ao código de conduta ou que fira o espírito esportivo.
- iv. Qualquer indício que indique um conflito de interesses identificado pela Ubisoft.

Caso uma organização não possa providenciar uma declaração de ausência de conflito de interesse, a Ubisoft se reserva ao direito de revogar a licença garantida a organização.

Transferência de Licença. O detentor da licença pode iniciar uma transferência de licença com uma outra organização que ainda não possui uma licença ativa para o Circuito Feminino, desde que essa nova organização se enquadre dentro dos termos descritos neste livro de regras.

Antes de qualquer transferência iniciar, o detentor da licença deve notificar a Ubisoft sobre a sua intenção de transferir sua licença e todas as provas de elegibilidade da organização que está adquirindo a licença. A transferência não será válida a menos que seja formalmente aprovada pela Ubisoft.

Revogação de licença. A Ubisoft se reserva o direito de revogar a licença de uma organização caso haja uma punição grave ou repetidas quebras de regras por qualquer jogadora ou membro da organização.

1.2. Calendário de Partidas

O calendário do Circuito Feminino será enviado para o email do Detentor da Licença ("License Holder") e/ou Ponto de Contato ("PoC") conforme designado por cada Organização.

1.3. ADMs

Os ADMs (“ADMs”) são os responsáveis pela organização e a realização do torneio de forma geral. Os ADMs serão designados e comunicados pela Ubisoft às Equipes no início do campeonato. Todas as equipes, por meio de seu PoC, têm o direito de contactar os ADMs por e-mail. Ao redigir um e-mail para os ADMs, os seguintes parâmetros devem ser seguidos:

e-mail: fontanella.rodrigo@gmail.com

Usar a seguinte tag no assunto: [SIGLADOTORNEIO-ADM]. Exemplo: [BR6-ADM]

2. Inscrições

As inscrições feitas para o qualificatório aberto é considerada a inscrição para as etapas fechadas. Portanto nenhuma jogadora, técnica(o), gerente ou analista podem ser inscritos entre o qualificatório aberto e o início das etapas fechadas, mudanças só podem ser feitas nas janelas de transferências.

O mesmo é válido para a organização, após o qualificatório aberto não poderá ter mudanças de organizações, a exceção é se a equipe classificada não possuir uma organização conforme citado na seção 1.1 deste livro de regras. Para uma organização ser considerada para a vaga, ela deve possuir um CNPJ, nenhuma pessoa pode representar uma organização como pessoa física.

A vaga no torneio é da organização, e deve seguir os critérios estabelecidos na seção 1.1 deste livro de regras. Caso ocorra uma quebra contratual de forma unilateral por parte da organização durante o período de disputa do Circuito Feminino envolvendo 3 ou mais jogadoras, a vaga automaticamente passa a ser das jogadoras dispensadas desta forma. Caso a quebra contratual de forma unilateral seja feita por 3 ou mais jogadoras, a organização pode inscrever o mesmo número de jogadoras que saíram desta forma.

3. Elegibilidade de Jogadores

3.1. Documentação

Todas as jogadoras devem possuir Carteira de Identidade (RG), Cadastro de Pessoa Física (CPF) e ou Passaporte para a participação do campeonato.

3.2 Elegibilidade

As jogadoras devem ser do sexo feminino. Caso alguma jogadora se identifique com o gênero feminino, a mesma deve apresentar documento oficial com foto com seu nome social

(que se identifique), ou seja, o nome pelo qual a pessoa se identifica e é socialmente reconhecida.

Todas as jogadoras devem ser residentes no Brasil. Caso alguma jogadora não for brasileira, a mesma deve enviar comprovante de residência no Brasil, e deve estar em território brasileiro durante o período dos jogos.

Jogadores com conflito de interesses, bem como, funcionários ou prestadores de serviço Ubisoft não estarão autorizados em jogar nenhuma partida oficial.

Documentações adicionais podem ser requeridas ao participante em qualquer momento pelos ADM's do torneio.

3.3. Idade

Todas as jogadoras devem ter 16 anos completos até o último dia válido da janela de transferências anterior a etapa a qual deseja utilizar a jogadora.

4. Dinâmica das Competições

Existem 2 formas de se classificar para as etapas do Circuito Feminino, uma delas é através dos classificatórios abertos realizados pela Ubisoft e pela Girls on Six, a outra forma é a classificação direta através das etapas.

4.1. Classificatórios

4.1.1 Classificatórios Ubisoft

A Ubisoft irá realizar classificatórios antes do início de todas as etapas, nesse classificatório não existe limite de times inscritos, e qualquer equipe formada por mulheres pode se inscrever. O torneio é disputado em formato de dupla eliminação em melhor de 3 mapas. Antes da primeira etapa, o classificatório da Ubisoft irá dar a vaga para as 8 melhores equipes, a partir da segunda apenas as 2 melhores equipes irão se classificar através desse classificatório.

Datas:

- Classificatório 1: 19 e 20 de março – 8 vagas
- Classificatório 2: 7 e 8 de maio – 2 vagas
- Classificatório 3: 11 e 12 de junho – 2 vagas
- Classificatório 4: 9 e 10 de julho – 2 vagas
- Classificatório 5: 6 e 7 de agosto – 2 vagas

4.1.2. Classificatório Girls on Six

A Girls on Six irá realizar um classificatório aberto antes do início das etapas, começando a partir da Etapa 2. Ao total serão 4 classificatórios onde não existe limite de times inscritos e

LIVRO DE REGRAS CIRCUITO FEMININO 2022

qualquer equipe formada por mulheres pode se inscrever. Formato desses classificatórios serão definidos e divulgados pela Girls on Six em suas redes sociais. Em cada classificatório da Girls on Six 2 equipes se classificam para a etapa subsequente.

Datas:

- Classificatório 2: 23 e 24 de abril – 2 vagas
- Classificatório 3: 28 e 29 de maio – 2 vagas
- Classificatório 4: 25 e 26 de junho – 2 vagas
- Classificatório 5: 23 e 24 de julho – 2 vagas

4.1.3. Classificação pelas Etapas

Após o término de cada etapa, as 4 melhores equipes (classificadas as semifinais) já estão automaticamente classificadas para a próxima etapa do Circuito Feminino, com isso a participação da equipe classificada pela etapa nos classificatórios abertos se torna proibida.

4.2 Etapas

Durante todo o ano de 2022 serão realizadas o total de 5 Etapas, nessas 5 etapas times classificados através dos classificatórios abertos e das etapas anteriores irão se enfrentar no seguinte formato:

Fase de grupos

- 2 grupos com 4 equipes;
- Times se enfrentam em formato Round Robin (todos contra todos);
- Jogos em melhor de 1 mapa.

Fase final

- 2 melhores equipes de cada grupo se classificam para a fase final;
- Times se enfrentam em formato de eliminação simples;
- Jogos em melhor de 3 mapas.

Datas:

- Etapa 1: 21 a 25 de março;
- Etapa 2: 09 a 13 de maio;
- Etapa 3: 13 a 17 de junho;
- Etapa 4: 11 a 15 de julho;
- Etapa 5: 08 a 12 de agosto.

Após o término de cada etapa todas as 8 equipes recebem pontos para somar em um ranking, o qual vai definir as equipes classificadas para a Fase Final do Circuito Feminino. Os pontos por etapa ficam definidos da seguinte forma:

- 1º - 100 pontos

LIVRO DE REGRAS CIRCUITO FEMININO 2022

- 2° - 75 pontos
- 3° e 4° - 50 pontos
- 5° a 8° - 25 pontos

4.3 Fase Final

Após o término das 5 etapas, as 4 melhores equipes no ranking geral se classificam para jogar a Fase Final do Circuito Feminino de 2022, essa fase final será realizada no seguinte formato:

- Times se enfrentam em formato de eliminação simples;
- Semifinais disputadas em melhor de 3 mapas;
- Final disputada em melhor de 5 mapas.

Datas:

- Fase Final: 5 e 6 de novembro.

BRAZIL WOMEN CIRCUIT						
5 STAGES IN 2022					FINALS	
8 TEAMS: 4 TOP TEAMS from previous stage + 4 TEAMS FROM AN OPEN QUALIFIER					TOP 4 TEAMS of the year	
1 WEEK / 5 PLAYDAYS IN EACH STAGE					2 PLAYDAYS	
2 GROUPS OF 4 TEAMS SINGLE ROUND-ROBIN			PLAYOFFS SINGLE-ELIMINATION		SINGLE-ELIMINATION	
MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN
Top 2 of each group qualify for the STAGE PLAYOFFS			SEMIFINALS S1: A1 x B2 S2: B1 x A1	FINAL: S1xS2	SEMIFINALS S1: 1st x 4th S2: 2nd x 3rd	GRAND FINAL S1xS2
12 MATCHES					3 MATCHES	
BO1	BO1	BO1	BO3	BO3	BO3	BO5
4	4	4	2	1	2	1

4.4 Copa do Brasil

Em 2022 o Circuito Feminino vai classificar uma equipe para a Copa do Brasil. Os critérios para classificação da equipe são:

4.4.1 Copa do Brasil 1 (19 de abril a 08 de maio)

Vencedora da Etapa 1 do Circuito Feminino está classificada para a Copa do Brasil 1.

4.4.2 Copa do Brasil 2 (19 de julho a 07 de agosto)

Para a Copa do Brasil 2 teremos 3 possíveis cenários para a classificação, sendo eles:

- Caso 3 equipes diferentes vençam as Etapas 2, 3 e 4, essas 3 equipes irão se enfrentar em um triangular, esse triangular vai ser realizado no dia 16 de julho no formato de Round Robin (todos contra todos) em melhor de 1 mapa. Caso haja empate entre os times, os critérios de empates usado nas etapas do circuito serão utilizados para desempate.
- Caso 2 equipes diferentes vençam as Etapas 2, 3 e 4, essas equipes irão se enfrentar em uma única partida a ser realizada no dia 16 de julho em melhor de 3 mapas, o vencedor desse jogo se classifica para a Copa do Brasil 2.
- Caso a mesma equipe vença as Etapas 2, 3 e 4, essa equipe está classificada para a Copa do Brasil 2.

4.4.1 Copa do Brasil 3 (18 de outubro a 09 de setembro)

Vencedora da Etapa 5 do Circuito Feminino está classificada para a Copa do Brasil 3.

NATIONAL CUPS (COPA DO BRASIL, COPA MEXICO, COPA DEL SUR)					
3 CUPS IN 2022					
16 TEAMS COPA BR: Bottom 6 BR6 + Top 9 Liga Six + Top 1 Female Circuit COPA MX / COPA SUR: Bottom 6 MXR6/SUR6 + Top 10 Liga Six					
3 WEEKS / 6 PLAYDAYS					
SINGLE-ELIMINATION					
WEEK 1		WEEK 2		WEEK 3	
TUE	WED	TUE	WED	TUE	WED
ROUND OF 16 8 MATCHES		QUARTERFINALS 4 MATCHES		SEMIFINALS 2 MATCHES	GRAND FINAL
BO3	BO3	BO3	BO3	BO3	BO5
4	4	2	2	2	1

4.5. Premiação

Após o término de cada etapa as organizações devem apresentar em até 15 dias um documento comprobatório onde conste a assinatura do responsável da organização e de todas as jogadoras no qual ambas as partes estejam de acordo com o pagamento da premiação da etapa, caso esse documento não seja enviado com todas as assinaturas a

organização deixa de ser a proprietária da vaga no Circuito Feminino, a qual será transferida as jogadoras.

Caso a organização comprove que todos os pagamentos foram efetuados, porém as atletas se recusaram a assinar o documento, uma prova deve ser enviada a Ubisoft e caso seja comprovado o pagamento a organização mantém a sua vaga.

5. Jogadoras

5.1. Número de Substitutos

As equipes estão autorizadas a possuir até 7 jogadoras em seu registro de equipe. As seguintes regras devem ser aplicadas.

- Das 7 atletas inscritas, somente 5 serão indicadas como titulares da equipe principal e 2 como reservas da equipe principal.
- As 7 jogadoras da equipe poderão ser trocadas somente nas janelas de transferências.

5.2. Substituição de Jogadores

As equipes participantes da Temporada 2021 deverão enviar a sua formação completa para a organização da Temporada, incluindo jogadoras e técnico(s), nas datas designadas pelos oficiais da Temporada em cada Etapa. Após esses prazos, as equipes poderão apenas fazer alterações na formação que irá atuar, até que a próxima Janela de Transferências seja declarada aberta pelos oficiais da Temporada. Após a data limite para envio de formação das equipes, a organização da Temporada poderá tornar públicas essas informações a qualquer tempo, sem aviso prévio para as equipes, incluindo nomes, fotos e quaisquer outros dados sobre os integrantes do time.

As equipes estão autorizadas a realizar as seguintes mudanças em suas lines:

- Mudança de titular para reserva;
- Mudança de reserva para titular.

As equipes NÃO estão autorizadas a inscrever ou mudar qualquer uma de suas jogadoras e membros da organização fora das janelas de transferências.

5.3. Janelas de Transferências

Estarão autorizadas mudanças na equipe apenas nas janelas de transferências, essas mudanças se limitam a apenas 2 novas jogadoras por janela, incluindo titulares e reservas. Técnicos, analistas e gerentes não entram nesse limite, e podem ser trocados sem entrar no limite estabelecido.

5.3.1 Manutenção de pontos.

Para que uma equipe mantenha seus pontos no ranking a mesma deve manter o mínimo de 3 jogadoras titulares entre as etapas, caso a equipe não possua esse número mínimo de jogadoras a pontuação da etapa em vigor não será somada a pontuação anterior.

A janela de transferência terá uma duração de 7 dias, e termina um dia antes do início do classificatório da Girls on Six. Nenhuma equipe pode mudar de jogadoras após essa data, e devem manter as jogadoras para o classificatório da Ubisoft e para a Etapa Fechada.

Datas:

- Janela 1: 16 a 22 de abril;
- Janela 2: 21 a 27 de maio;
- Janela 3: 18 a 24 de junho;
- Janela 4: 16 a 22 de julho.

Após essas datas não será permitido a inclusão de nenhuma jogadora ou membro na organização.

5.4. Nicknames

Não é permitido o uso de patrocinadores no seu nickname em nenhuma circunstância. Assim como nomes de duplo sentido e palavras improprias.

5.5. Número insuficiente de jogadoras

Se uma equipe não puder ter cinco jogadoras participando de uma partida específica do Circuito Feminino, incluindo através da chamada de jogadores substitutos, ou com a intervenção de seu treinador (caso seja mulher), a equipe pode excepcionalmente solicitar para jogar com uma jogadora reserva. Essa jogadora estará excepcionalmente autorizada a competir com uma Equipe com a qual ele não está sob contrato, por um período limitado de tempo, o único propósito é de evitar que a equipe seja desqualificada por violação dos requisitos de composição da equipe estabelecidos.

A autorização para uma equipe competir com uma jogadora reserva excepcional está sempre sujeita à UBISOFT e à aprovação do Organizador do Torneio e está sujeita às seguintes limitações:

- Esta jogadora deve atender a todos os requisitos de elegibilidade e à aprovação do Organizador do Torneio em cada instância.
- Esta jogadora não pode ter sido registrada por outra equipe que competiu, nas duas últimas etapas, contra a equipe pela qual está substituindo. Isso se aplica a todas as competições do Circuito Feminino.

Esta jogadora não pode ser registrada no lineup de outra equipe que está competindo na mesma competição para a qual ele foi convidado a substituir.

6. Processos de Partida

6.1. Alteração de programação

Os ADMs podem, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, os ADMs informarão aos times sobre a alteração o mais rápido possível.

6.1.1. Situações extraordinárias

Caso ocorra situação extraordinária que impeça a participação da equipe em alguma das rodadas da temporada, como por exemplo, tragédias naturais ou acidentes que impossibilitem a realização da partida, falecimento de integrante da equipe ou interrupções nas atividades, serão avaliadas pelos ADMs que informarão se haverá alteração na programação – com a brevidade possível – a todos os envolvidos.

6.2. Horário das partidas

Todas as equipes deverão estar disponíveis e prontas para as partidas com ao menos 1h de antecedência ao horário previsto para mesma. Todas as partidas ocorrerão nos horários devidos e, caso uma equipe não esteja presente ou esteja incompleta, a partida poderá ser considerada WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas à equipe.

6.3. Processo de Rehost/Remake

Esta seção descreve as regras e condições nas quais um rehost pode ser permitido. Quaisquer problemas que ocorram fora das condições ou horários listados não serão qualificados para rehost. O organizador mantém o poder de emitir um re-host a qualquer momento, no interesse da integridade competitiva.

6.3.1. Condições do Rehost

- i. Fase de preparação;
 - Antes do início da fase de preparação.
 - Quaisquer problemas técnicos, incluindo jogo e servidor, desconexão do Player e / ou problemas autorizados de software ou hardware.
 - Até os primeiros quinze (15) segundos da fase de preparação.
 - Quaisquer problemas técnicos, incluindo jogo e servidor, desconexão do Player e / ou problemas autorizados de software ou hardware.
- ii. Fase de Ação;
 - Até os primeiros trinta (30) segundos da Fase de Ação e nenhum dano é causado por nenhum Jogador.

- Questões relacionadas ao observador.
- Jogador incapaz de controlar ou mover Operador.
- Problemas de mecânica de jogo, incluindo tiro, recarga, movimento, gadgets ou equipamentos.

6.3.2. Processo do Rehost e Continuação

i. Processo de Solicitação de Rehost

- As equipes solicitam um re-host ao ADM que está no TS da equipe, seguido pelas condições que exigem o re-host. As equipes continuarão jogando até que o rehost seja confirmado pelo administrador. O mesmo pode ser feito pelo Discord também.
- Se confirmado, o administrador entrará em contato com o observador para soltar e re-hospedar o jogo, se não confirmado, o administrador não responderá ou responderá através do canal Discord da partida.

ii. Rehost e Continuação

- No caso de um re-host, as equipes devem duplicar exatamente as condições do jogo / mapa / rodada anterior, incluindo operadores, equipamentos, gadgets, loadouts, bombas e locais de partida.

6.4. Uso de programas de computador

Jogadores estão proibidos de usar qualquer programa nos computadores que possam prover qualquer tipo de assistência durante uma partida. A identificação desses softwares pode resultar na desclassificação da equipe da Temporada. Durante etapas presenciais, jogadores deverão usar os programas fornecidos pela organização da etapa. Caso seja necessário um software específico, o mesmo deve ser solicitado com até 48h de antecedência à competição.

6.5. Chats de voz

Todas as equipes devem possuir um servidor de TS (Team speak) ou Discord, e o mesmo deve ser informado ao ADM do campeonato. Todas as jogadoras devem estar presentes no chat de voz durante a partida junto de um ADM, e quaisquer problemas relacionados as partidas devem ser informadas ao ADM que está acompanhando sua equipe. Apenas as 5 titulares e o técnico de cada equipe são permitidos no servidor de voz durante a partida. Caso alguma equipe não possua um servidor para se comunicar a Ubisoft irá fornecer acesso a um servidor.

6.6. Câmeras

É obrigatório o uso de webcams por todas as jogadoras do Circuito Feminino, caso alguma jogadora não possua uma câmera, a organização tem o dever de fornecer uma a mesma. As imagens enviadas pelas jogadoras serão de uso exclusivo da transmissão.

6.7. Veto de mapas

A organização do torneio irá disponibilizar um servidor no Discord, onde todas as jogadoras e membros da organização devem estar presentes. Nesse Discord será realizado o veto de mapas, sempre 1 hora antes do horário de início da partida, e será o meio de comunicação mais rápido das equipes e dos ADMs do torneio, podendo assim serem tiradas dúvidas e quaisquer outros assuntos referentes ao Circuito Feminino.

6.7.1. Pool de mapas

O pool de mapas oficial do Circuito Feminino possui 9 mapas. Ao fim de cada etapa, a Ubisoft pode trocar alguns mapas desse pool, caso isso ocorra os ADMs do torneio irão avisar ao detentor da licença e ao ponto de contato da organização a mudança. O pool de mapas atual é:

- Arranha-céu
- Banco
- Café
- Chalé
- Clube
- Fronteira
- Mansão
- Oregon
- Parque temático

6.7.2. Sequência de banimentos

Uma partida começa com o banimento de mapas onde ambos os times banem de forma alternada os mapas do pool oficial de mapas. Dependendo do formato da partida e do número de mapas disputados na mesma a sequência de banimentos se altera, e a tabela abaixo mostra a sequência de banimentos para os times "A" e "B" em todos os formatos possíveis para o Circuito Feminino.

	Sequência de banimento
Melhor de 1 mapa	Sorteio de "cara ou coroa", vencedor escolhe qual equipe começa banindo. A equipe que começar banindo escolhe o lado de início no mapa, a outra escolhe o lado de início na prorrogação. A BAN – B BAN – A BAN – B BAN – A BAN – B BAN – A BAN – B BAN – MAPA A SER JOGADO
Melhor de 3 mapas	Sorteio de "cara ou coroa", vencedor escolhe qual equipe começa banindo. Cada equipe escolhe o lado de início no mapa de escolha do adversário. A equipe que não escolheu o lado de início, escolhe o lado de início na prorrogação. Caso o jogo vá para o terceiro mapa, a equipe que vencer mais rodadas somando os 2 primeiros mapas escolhe o lado de início, a outra equipe escolhe o lado na prorrogação. A BAN – B BAN – A BAN – B BAN – A PICK – B PICK – A BAN – B BAN – MAPA DESEMPATE

Melhor de 5 mapas	Sorteio de “cara ou coroa”, vencedor escolhe qual equipe começa escolhendo. Cada equipe escolhe o lado de início no mapa de escolha do adversário. A equipe que não escolheu o lado de início, escolhe o lado de início na prorrogação. Caso o jogo vá para o quinto mapa, a equipe que vencer mais rodadas somando os 4 primeiros mapas escolhe o lado de início, a outra equipe escolhe o lado na prorrogação. A PICK – B PICK – A BAN – B BAN – A PICK – B PICK – A BAN – B BAN - MAPA A SER JOGADO
-------------------	---

Em jogos de playoffs, a equipe com a melhor classificação decide quem começa banindo.

6.8. Operadores

Cada novo operador lançado em Rainbow Six: Siege está automaticamente proibido de ser usado em um período de 3 meses. Banimentos de operadores por parte da Ubisoft podem ocorrer para que haja uma garantia de competição justa, e devido a esses fatos os ADMs do Circuito Feminino irão informar as equipes quais operadores estão banidos para determinada etapa. Essa comunicação é feita através do detentor da licença ou do ponto de contato designado por cada organização.

6.9. Cosméticos

Durante as partidas do Circuito Feminino, as jogadoras podem utilizar apenas os cosméticos de uniformes e headgears listados abaixo. Quaisquer outros não listados estão banidos do Circuito Feminino.

- Uniformes padrões dos operadores.
- Uniformes da Pro League (Dourados).
- Cosméticos das equipes profissionais.
- Cosméticos dos programas de e-sports (Ligas Regionais, Majors, entre outros).

* Cosméticos do passe de batalha do Six Invitational não são permitidos.

6.10. Configuração de partidas

As configurações para as partidas oficiais do Circuito Feminino são:

	Melhor de 1 mapa	Melhor de 3 mapas	Melhor de 5 mapas
Modo de Jogo	Bomba		
Config. do display	Pro League		
Duração da instalação	7	7	7
Duração da desativação	7	7	7
Tempo de fusão	45	45	45
Seleção do tipo de desativador	Ligado	Ligado	Ligado
Duração da fase de preparação	45	45	45
Duração da fase de ação	180	180	180
Número de banimentos	4	4	4

LIVRO DE REGRAS CIRCUITO FEMININO 2022

Tempo de banimento	20	20	20
Número de rodadas	12	12	12
Inverter ataque/defesa	6	6	6
Rodadas de prorrogação	3	3	3 ou infinito
Dif. pontos prorrogação	2	2	2
Inv. papeis prorrogação	1	1	1
Parâmetro de rotação de obj.	2	2	2
Rotação do tipo de objetivo	Rodadas jogadas	Rodadas jogadas	Rodadas jogadas
Local de início atacante indiv.	Ligado	Ligado	Ligado
Tempo fase de escolha	15	15	15
Fase de 6ª escolha	Ligado	Ligado	Ligado
Tempo da fase de 6ª escolha	15	15	15
Tempo da fase de revelação	5	5	5
Energia do agente	100	100	100
Dano de fogo amigo	100	100	100
Fogo amigo reverso	Desligado	Desligado	Desligado
Ferido	20	20	20
Corrida	Ligado	Ligado	Ligado
Inclinar	Ligado	Ligado	Ligado
Duração da morte	2	2	2
Replay da eliminacao	Desligado	Desligado	Desligado

7. Papel dos juizes

7.1. Responsabilidades

Juizes são os ADMs responsáveis por auxiliar os jogadores em qualquer questão relacionada a partidas e o que ocorre antes e depois das partidas. A supervisão deles inclui, mas não se limita a:

- Checar a formação das equipes antes das partidas;
- Checar e monitorar os periféricos dos jogadores na área da partida, durante etapas presenciais;
- Comunicar/autorizar o início da partida;
- Solicitar pausas e retomadas do jogo;
- Aplicar punições em resposta a violações de regras durante partidas;
- Confirmar o final da partida e o resultado.

7.1.1. Finalidade de julgamento

Se um juiz fizer um julgamento incorreto, o julgamento está sujeito a ser alterado. Os ADMs, a seu próprio critério, podem avaliar a decisão durante ou após a partida para determinar se o procedimento adequado foi aplicado para a tomada de uma decisão justa. Se o

procedimento apropriado não tiver sido usado, os ADMs reservam-se o direito de invalidar a decisão do juiz. Os ADMs sempre terão a palavra final em todas as decisões durante as competições.

7.1.2. Comportamento do Juiz

O juiz deverá se comportar de maneira profissional durante todo o tempo, e deverá tomar decisões de maneira imparcial e sem paixão ou preconceito em relação a qualquer jogador, equipe, técnico, patrocinador ou indivíduo.

7.1.3. Proibição de Apostas

Todas as regras proíbem apostas no Rainbow Six Siege, como pode ser encontrado abaixo. Isso se aplica aos juizes sem qualquer limitação.

8. Regras de jogo

8.1. Interrupção de jogo

Caso um jogador intencionalmente se desconecte sem aviso ou pause a partida o mesmo irá ser penalizado com a perda da rodada. Jogadores não podem deixar a área da partida sem autorização dos ADMs.

8.1.1. Pausa tática

Pausa tática é quando o técnico da equipe solicita uma pausa durante uma partida para poder conversar com sua equipe. Essa pausa tem a duração de 45 segundos, e pode ser pedida 1 vez durante a partida. Essa pausa não é cumulativa, ou seja, se a equipe não pediu a pausa em um mapa, ela não poderá pedir 2 pausas no segundo mapa. Essas pausas só são válidas nos jogos offline no estúdio, em jogos online pausas táticas não são permitidas.

8.1.2. Pausa técnica

Pausa técnica é quando algum problema ocorre no jogo ou em algum equipamento que afete a partida, essa pausa só pode ser solicitada pelos ADMs e não tem um limite de tempo. Durante essas pausas os Técnicos de cada equipe estão proibidos de se comunicarem com a mesma, apenas os jogadores podem se falar. Esta regra se aplica tanto para partidas online como offline.

8.1.3. Comunicação com a equipe

A comunicação com a equipe pode ser feita apenas pelo Técnico da mesma, essa comunicação só pode ocorrer em 2 momentos durante uma partida, o primeiro é quando uma pausa tática é pedida por qualquer uma das 2 equipes e a segunda é durante o período entre o fim do primeiro mapa e o início do segundo. O Técnico da equipe não pode receber nenhuma informação externa em nenhum momento da partida, estando o mesmo sujeito a

punições caso ocorra tal fato. Em torneios online o técnico pode falar com a equipe durante todo o jogo, já que não é permitido pausas táticas.

9. Anticheat

Para qualquer partida online o anticheat mandatório de uso para todos os jogadores será o [Moss](#).

Comprovações ao fim de cada partida poderão ser pedidas pelos League Ops e a equipe adversária. O não uso do mesmo pode implicar em desclassificação ou derrota.