



Regulamento

INGAMING 2026

O presente regulamento estabelece as normas aplicáveis às competições das modalidades Valorant e EA Sports FC 26, realizadas no âmbito do CDI Portugal com o apoio da Exsad Gaming.

Todos os participantes devem ler e compreender integralmente o presente regulamento. A inscrição e participação no torneio implicam a aceitação plena de todas as regras e diretrizes aqui estabelecidas.

A administração do torneio reserva-se o direito de tomar decisões em situações excepcionais, podendo não aplicar determinadas regras caso considere necessário para salvaguardar a integridade competitiva e o espírito de fair play. Nos casos omissos neste documento, a administração detém autoridade para decidir de forma a proteger os interesses do torneio.

Sempre que fatores externos interfiram no normal decorrer da competição, a organização poderá alterar, ajustar ou encerrar o evento, não assumindo qualquer responsabilidade por perdas ou danos daí resultantes.

Qualificadores Online e Final

Vai existir 1 qualificador através da plataforma Challenger Mode, apurando, cada, 1 equipa para a fase final, que irá contar com 2 equipas. Todas as rondas, exceto as meias-finais serão disputadas em BO1, as e finais do torneio serão disputadas em BO3.

Calendarização Valorant - FINAL BO3

O qualificador será disputado no dia 8 de junho com início pelas 19h de Portugal Continental.

O horário para os restantes jogos será anunciado na plataforma.

A fase final irá decorrer no dia 12 de junho.

Calendarização EA Sports FC 26 - FINAL BO3

O qualificador será disputado no dia 9 de junho com início pelas 19h de Portugal Continental.

O Horário para os restantes jogos será anunciado via BATTLEFLY.

A fase final irá decorrer no dia 12 de junho.

2. Definições

2.1 Organização/Administração

O torneio é promovido pelo CDI Portugal, contando com o apoio principal da Exsad Gaming.

2.2 Formato do torneio

A participação no torneio será em formato online.

O formato online tem início no dia 8 e 9 de junho e a grande final – Valorant e EA Sports FC 26 - decorrerá no dia 12 de junho.

2.3 Equipa

Uma equipa é composta por:

- Jogadores principais
- Jogador(es) suplente(s)
- Treinador
- Manager

2.4 Pronto para jogar

Um participante é considerado pronto para jogar quando está conectado ao servidor e cumpriu todos os requisitos pré-jogo.

2.5 Sanções

As sanções são penalidades aplicadas por violação de regras e podem incluir:

- Advertência verbal
- Advertência escrita
- Penalizações formais

2.6 Penalização

As penalizações podem envolver:

- Redução de até 100% do valor do prémio
- Banimento do torneio atual ou futuros

3. Regras Gerais

3.1 Elegibilidade de Participação

- Todos os participantes devem possuir contas válidas de Valorant Riot.
- Cada equipa deve ter no mínimo 5 jogadores ativos.
- Máximo de 2 jogadores suplentes.
- Um treinador pode atuar como suplente se necessário.

3.2 Direitos de Transmissão

A competição terá transmissão no canal de Twitch da [EXSAD Gaming](#)

Direitos de Transmissão:

- Nenhuma equipa pode negar a transmissão do seu jogo.

3.3 Comunicação

- Discord: Para comunicação diária e instruções durante as partidas.
- Teamspeak: Para comunicação durante os jogos.

3.4 Patrocínios

Patrocínios relacionados às seguintes categorias são proibidos:

- Pornografia | Drogas | Álcool | Tabaco | Armas

3.5 Premiação

- Os prémios serão atribuídos imediatamente após a conclusão dos vencedores.
- Penalidades aplicadas durante o evento serão deduzidas do valor final.
- O prémio será distribuído da seguinte forma:

Valorant:

- 1.º Lugar – 5x Gifts Cards no valor de 50€

EA Sports FC 26:

- 1.º lugar - 1x Gifts Cards no valor de 50€

4. Procedimentos das Partidas

4.1 Início das Partidas

- Vetos devem ser iniciados 30 minutos antes da partida (exceto qualificadores abertos).
- Atrasos superiores a 15 minutos resultam em vitória automática para a equipa adversária.

4.2 Requisitos Pré-Jogo

- Cada equipa terá de estar presente para os seus jogos iniciais 1 hora antes do início agendado.
- Cada participante deve usar a conta registada.
- O nickname aprovado deve ser utilizado.
- Participantes devem estar conectados ao Discord da organização.

VALORANT

1.1. Objeto

Este regulamento define as regras de participação, competição, conduta, operação de jogo e decisões administrativas aplicáveis ao torneio de VALORANT organizado pelo InGaming.

A inscrição e participação no torneio implicam a aceitação integral deste regulamento por todos os jogadores, staff e responsáveis de equipa.

1.2. Elegibilidade das equipas

Cada equipa deve inscrever um roster principal com pelo menos 5 jogadores titulares. Cada equipa pode inscrever até 2 suplentes, caso a organização permita a sua utilização. Todos os jogadores devem utilizar a conta indicada no momento da inscrição.

Não é permitida a participação do mesmo jogador em mais do que uma equipa. A organização pode solicitar confirmação de identidade, Riot ID, capturas de ecrã, ou prova adicional de elegibilidade, se assim o for entendido.

1.3. Check-in e presença

Todas as equipas devem realizar check-in dentro do horário comunicado pela organização. A ausência de check-in pode resultar em perda da vaga ou derrota administrativa. A equipa deve apresentar pelo menos 5 jogadores prontos no horário oficial do jogo. Existe uma tolerância estipulada de 10 minutos, salvo indicação diferente da organização, salvas exceções.

1.4. Estrutura competitiva

O torneio será disputado no formato definido pela organização antes do início do evento. Salvo comunicação em contrário, os jogos podem ser disputados em Bo1, Bo3 ou outro modelo adequado ao número de equipas e duração do torneio.

A final pode ser disputada em formato diferente das rondas anteriores, por decisão da organização.

O bracket, seedings e lado inicial podem ser definidos por sorteio, ranking interno, ordem de inscrição ou decisão administrativa.

1.5. Lobby e definições de jogo

Salvo indicação contrária da organização, os lobbies devem respeitar as seguintes definições competitivas:

- Modo: Torneio Personalizado / Custom Game.
- Servidor: o mais estável e adequado para ambas as equipas, definido pela organização, de base, Madrid.
- Cheats: desativados.
- Tournament Mode: ativado.
- Overtime: ativado, quando aplicável ao modo competitivo.
- Pausas: permitidas apenas nos termos deste regulamento.

A criação do lobby pode ser feita pela organização, por árbitro designado ou por jogador indicado pela administração.

1.6. Escolha de mapas

O map pool será o oficial disponível no VALORANT à data do torneio, salvo exclusão prévia comunicada pela organização.

Bo1

- O processo será, por norma, ban-ban-ban-ban-ban-ban-pick ou outro método equivalente definido pela organização.
- A equipa com prioridade inicial poderá ser definida por moeda ao ar, sorteio, seed ou decisão administrativa.

Bo3

- Equipa A bane 1 mapa.
- Equipa B bane 1 mapa.
- Equipa A escolhe 1 mapa.
- Equipa B escolhe 1 mapa.
- Equipa A bane 1 mapa.
- Equipa B bane 1 mapa.
- O mapa remanescente será o mapa decisivo.

A escolha de lado inicial em cada mapa será feita conforme o método comunicado pela organização, normalmente pelo adversário do pick ou por sorteio.

1.7. Agentes e composição

- Todos os agentes oficialmente disponíveis no servidor do torneio são permitidos, exceto se a organização anunciar restrições específicas.
- O uso de bugs, exploits, spots proibidos ou mecânicas consideradas abusivas pela administração é proibido.
- Em caso de dúvida sobre uma interação, prevalece a decisão da organização.

1.8. Pausas

- Cada equipa pode solicitar pausas
- Técnicas apenas quando permitido pela organização.
- Pausas devem ser justificadas de forma clara e usadas de boa-fé.
- Problemas técnicos devem ser reportados imediatamente ao árbitro ou admin.
- O uso abusivo de pausas para quebrar ritmo, obter vantagem externa ou atrasar a partida pode originar sanções.

1.9. Problemas técnicos

São considerados problemas técnicos, entre outros:

- falha de energia;
- queda de internet;
- freeze do jogo;
- falha grave de periféricos;
- erro crítico de cliente.

Nestes casos:

- o jogador ou capitão deve avisar a administração de imediato;
- a partida pode ser pausada para avaliação;
- a organização decidirá sobre remake, continuação ou derrota administrativa, conforme o estado da ronda e o impacto do problema.

1.10. Atrasos e faltas de comparência

- Equipas que não estejam prontas dentro do tempo limite podem receber advertência, perda de mapa ou derrota por falta de comparência.
- A organização pode aplicar decisões proporcionais tendo em conta o contexto, a comunicação e o impacto no torneio.
- Saídas voluntárias, abandono de partida ou recusa em jogar podem resultar em desclassificação imediata.

1.11. Conduta e fair play

Todos os participantes devem manter comportamento competitivo, respeitoso e profissional.

É proibido:

- insultar, ameaçar ou assediar adversários, admins, casters ou espectadores; usar linguagem discriminatória ou ofensiva;
- praticar stream sniping;
- receber ghosting, coaching externo indevido ou informação durante a partida; manipular resultados, combinar jogos ou facilitar vitórias;
- explorar falhas do jogo de forma abusiva;
- usar software não autorizado.

O InGaming reserva-se o direito de sancionar qualquer comportamento antidesportivo, mesmo que não esteja expressamente listado neste documento.

1.12. Anti-cheat e integridade competitiva

O uso de cheats, scripts, ferramentas de terceiros, macros proibidas ou qualquer forma de vantagem ilegítima é estritamente proibido. A organização pode solicitar gravações, partilha de ecrã, lista de processos, VODs, demos disponíveis, ou outra informação relevante para investigação. A recusa em colaborar numa investigação pode ser tratada como infração grave.

Em caso de suspeita fundada, a equipa ou jogador pode ser suspenso preventivamente até decisão final.

1.13. Comunicação oficial

Toda a comunicação oficial do torneio será feita pelos canais definidos pela organização, incluindo Discord, WhatsApp ou outra plataforma indicada. Cada equipa deve ter pelo menos um capitão ou manager responsável por responder atempadamente.

Falhas de leitura ou resposta não invalidam decisões anunciadas oficialmente.

1.14. Protestos e denúncias

Qualquer protesto deve ser apresentado pelo capitão da equipa dentro do prazo definido pela organização, idealmente logo após o incidente ou término do mapa.

Protestos devem incluir prova mínima: capturas, vídeos, clips, logs ou descrição objetiva do sucedido.

Decisões podem ser tomadas de forma imediata para garantir o andamento do torneio.
A decisão da administração é final no contexto do evento, salvo comunicação contrária.

1.15. Transmissão e direitos de imagem

A organização pode transmitir, gravar, observar e reutilizar imagens, nomes de equipa, nomes de jogador, voz e conteúdos relacionados com o torneio para fins promocionais, editoriais e comerciais.

Jogadores não podem recusar observação oficial da partida.

O co-stream ou transmissão individual pode depender de autorização prévia da organização.

1.16. Naming, tags e identidade visual

Nomes de equipa, Riot IDs, tags e imagens de perfil não podem conter conteúdo ofensivo, político extremo, discriminatório ou impróprio.

A organização pode exigir alteração imediata de qualquer identificação inadequada. A recusa em cumprir pode resultar em sanção ou remoção do torneio.

1.17. Substituições

Substituições só são permitidas se previstas no formato competitivo e autorizadas pela administração.

Após o início de uma série, substituições por conveniência competitiva podem ser recusadas. Em situações excepcionais, a organização pode autorizar substituição extraordinária para preservar a continuidade do evento.

1.18. Sanções

As sanções aplicáveis incluem, sem limitar:

- advertência verbal ou escrita;
- perda de lado ou de veto;
- perda de mapa;
- derrota administrativa;
- desclassificação;
- exclusão de futuros eventos do InGaming.

A medida aplicada dependerá da gravidade da infração, reincidência, intenção e impacto competitivo.

1.19. Poder discricionário da organização

O InGaming pode interpretar, adaptar ou complementar este regulamento sempre que necessário para garantir justiça competitiva, fluidez operacional e integridade do torneio. Situações omissas serão resolvidas exclusivamente pela administração do torneio.