

LIGA  
INTERCOLEGIAL  
E-SPORTS



gameficado  
GAMES // CRYPTO

**Código de Conduta**

O Gameficado, juntamente com seus parceiros, tem o intuito de promover e apoiar o cenário competitivo de esportes eletrônicos. É de nosso interesse criar uma comunidade de individuais apaixonados que desejam competir, assistir e/ou participar de eventos de esportes. Nos comprometemos a oferecer eventos e competições que são engajantes, divertidas, educativas e abertas para todo e qualquer jogador, treinador e espectador, sem discriminação.

Para tanto, encorajamos a todos participantes e espectadores que leiam e façam valer o “Código de Conduta”, assumindo a responsabilidade de respeitá-las e de disseminá-las durante todo e qualquer evento ou campeonato.

O “Código de Conduta” a seguir aplica-se tanto para eventos e competições online como presenciais operadas pela Gameficado e seus parceiros.

O “Código de Conduta” serve como um guia para garantir que todos os participantes compitam de maneira justa e com espírito esportivo, e que todos os participantes, bem como espectadores, demonstrem comportamento social apropriado. Qualquer um ativamente participando, ou assistindo aos eventos e competições estão sujeitos ao “Código de Conduta” e poderão ser requisitados de se retirarem dos eventos e competições, online ou presencial, e/ou serem desclassificados ou proibidos de participar em futuras competições caso não respeitem o “Código de Conduta”.

## 1. CONDUCTA DOS JOGADORES E EQUIPES

Espera-se que todos os participantes se comportem de maneira que reflita positivamente na competição, incluindo todos indivíduos e organizações filiadas ao evento ou competição.

### a. Conduta Competitiva

- Espera-se que todos jogadores compitam com o melhor de sua capacidade em todos momentos durante a competição, e devem sempre agir de acordo com as “Regras da Competição”, incluindo qualquer orientação dada pelos Oficiais da Competição ou qualquer pessoa atuando em seu nome.
  
- **Cheating** é definido como qualquer ato que dê a um time uma vantagem competitiva sobre o outro. Exemplos de *cheating* incluem, mas não se limitam a:
  - Colúcio e *Match Fixing*: Definido como cooperação ou conspiração para trapacear ou enganar outros. A cooperação pode ocorrer entre jogadores, times ou organizações. Dentre estes, incluem-se, mas não limita-se a:
    - *Soft Play*: Definido como qualquer jogador não se adequando a um padrão competitivo de jogo.
    - Pré-arranjar a dividir o prêmio.
    - Enviar ou receber sinais, eletrônicos ou de qualquer tipo para jogadores.
    - Perder jogos de propósito por compensação, ou por qualquer outra razão.
  - *Hacking*: Modificar o jogo para que dê vantagens competitivas a exemplos de:
    - *Wall Hacking*: Modificação que permite ver através de paredes e mapa.
    - *Aimbot*: Assistência de mira automática.

- Usar Elementos Proibidos: Usar heróis, classes, times, itens ou ações proibidas durante um jogo.
- Monitores de Espectador: Espectar, ou tentar, o monitor ou transmissão em telão de um oponente.
- Equipamento Restrito: Uso de equipamentos (*hardware*) proibidos.
- Jogador Não Registrado: Utilizar um jogador que não tenha sido registrado ou que não está elegível para participar
- *Exploits*: Definido como usar um *bug* do jogo, intencionalmente, para sua vantagem.
- Desconexão Intencional: Intencionalmente se desconectar de uma partida antes de seu término oficial.
- Contato entre Coach e Jogadores: Membros da equipe/coach não podem ter qualquer tipo de contato com os jogadores no decorrer da partida, incluindo pausas no jogo e/ou enviando mensagens aos jogadores.

→ **Drogas e Álcool:** O uso de drogas ou álcool por menores de idade é proibido por lei. Jogadores menores de idade suspeitos de estarem sob a influência de drogas ou álcool poderão ser suspensos ou desclassificados, a sujeito dos Oficiais da Competição.

## b. Conduta do Jogador em Relação aos Outros

- Estamos comprometidos a providenciar aos participantes um ambiente competitivo segura, livre de abusos e discriminação. Tais proibições incluem:
- **Profanação e Discurso de Ódio:** O membro de uma equipe não pode usar linguagem que é obscena, vulgar, ameaçadora, abusiva, caluniosa ou difamatória ou ofensiva; ou promover ou incitar ódio ou conduta discriminatória.
  - **Comportamento Abusivo:** Abuso contra organizadores do evento, equipes opostas ou espectadores não será tolerada. Ações como: tocar no computador de outro jogador, corpo ou propriedade irá resultar em panelidades. Membros da equipe e seus convidados devem tratar todos os indivíduos com respeito.
  - **Uso do All Chat:** O *All Chat* deve ser usado somente com o intuito de marcar o tempo da pausa, qualquer outro tipo de manifestação através do chat estará sujeito a punição.

## c. Conteúdos Proibidos

- Encorajamos às equipes que utilizem seus próprios uniformes, se aplicável, e que usem seus próprios nomes da equipe e apelidos (*nicknames*) no jogo; porém, uniformes e *nicknames* que contenham conteúdo explicitado abaixo, são proibidos e não poderão ser utilizados durante qualquer momento dos eventos ou competições, incluindo mas não limitando-se a; momento do jogo, aparições nas mídias e em entrevistas e outras aparições públicas:
- Patrocínios: Categorias de patrocínios que incluam, mas que não estão limitados a, drogas, álcool, tabaco, legal ou não, pornografia, armas de fogo, organizações religiosas ou políticas, produtos ou serviços perigosos ou produtos e serviços de apostas.
  - Linguagem: Linguagem que é obscena, vulgar, ameaçadora, abusiva, caluniosa ou difamatória, ofensiva; ou promover ou incitar ódio ou conduta discriminatória.

- Infringimento de Terceiros: Conteúdo que possa infringir os direitos de qualquer terceiro, incluindo mas não limitado a direitos de propriedade intelectual, direitos de uma pessoa, incluindo paródias ou referências satíricas a propriedade intelectual de terceiros.

## 2. CONDUCTA DO PÚBLICO

O Gameficado e seus parceiros se dedicam a proporcionar eventos positivos e sem assédio para todos, independentemente de idade, gênero, identidade ou expressão de gênero, orientação sexual, deficiência, aparência pessoal, tamanho do corpo, etnia, raça, religião, nacionalidade ou nível de experiência. Não toleramos nenhuma forma de assédio aos participantes do evento, nem toleramos qualquer comportamento que possa razoavelmente levar outro participante do evento a se sentir inseguro ou temeroso por seu bem-estar físico ou emocional. Toda comunicação deve ser apropriada.

### d. Comportamentos Positivos

- Usar linguagem acolhedora e inclusiva.
- Ser respeitoso com os diversos pontos de vista e experiências.
- Aceitar críticas construtivas com elegância.
- Dar ênfase ao que é melhor para todos no evento.
- Demonstrar empatia para com os outros participantes.

### e. Comportamentos Negativos

- Uso de linguagem ou imagens de teor sexual, ou contato físico inadequado, tenção sexual ou investidas.
- Trolagem, comentários insultuosos ou depreciativos, ataques pessoais ou políticos ou interrupção contínua de conversas ou outros eventos.
- Fotografia ou gravação para intimidar, perseguir, seguir ou assediar.
- Assédio de qualquer tipo, mesmo que de forma jocosa ou irônica.
- Outras condutas que possam ser razoavelmente consideradas inadequadas em um ambiente de disputa.

Seja gentil com os outros. Não insulte nem menospreze outros participantes. Lembre-se que assédio e piadas sexistas, racistas ou excludentes não são apropriadas em qualquer evento ou competição.

**Cada convidado do evento é inteiramente responsável por suas próprias ações.**

## 3. Denunciar um Incidente

Se você estiver sendo assediado, perceber que outra pessoa está sendo assediada ou se tiver outras preocupações, entre em contato com o organizador por email ([gameficadogg@gmail.com](mailto:gameficadogg@gmail.com)) ou fale com um dos Oficiais da Competição no local do evento.

Teremos o prazer em ajudar os participantes a entrar em contato com a segurança ou autoridade policial local, escoltar ou garantir segurança ou ajudar aqueles que sofrem assédio a se sentirem seguros durante todo o evento ou competição. Valorizamos sua presença e a de todos os envolvidos.