



# FEDERAÇÃO MINEIRA DESPORTIVA DOS SURDOS

Fundada em 13 de março de 1982 – CNPJ: 16.887.093/0001-58

Filiada à Confederação Brasileira de Desportos de Surdos / CBDS

Reconhecida de Utilidade Pública Municipal – Lei nº 3755 de 25 de abril de 1984.

## REGULAMENTO TÉCNICO

### CAMPEONATO DE ESPORTS Counter-Strike 2 (CS2) - FMDS 2025

Este Regulamento Interno estabelece as diretrizes e normas para a organização e realização de campeonatos de eSports de Counter-Strike 2 (CS2) promovidos pela Federação Mineira Desportiva dos Surdos (FMDS) em 2025. Ele visa garantir a organização, a integridade e a equidade das competições sob sua égide, promovendo um ambiente justo e competitivo para todos os surdoatletas e equipes filiadas.

Todos os surdoatletas, equipes e entidades filiadas à FMDS, ao se inscreverem e participarem dos eventos, declaram-se conhecedores e concordam com as disposições deste documento, bem como com as demais normas e regulamentos da FMDS (incluindo seu Regimento Interno e Regulamento Geral de Eventos Esportivos) e as regras oficiais do jogo Counter-Strike 2 (CS2), aos quais ficam integralmente submetidos.

### CAPÍTULO 1 – O EVENTO

**Art. 1º.** O Campeonato de eSports Counter-Strike 2 (CS2) da Federação Mineira Desportiva dos Surdos (FMDS) – 2025 – será realizado em **18 e 19 de outubro de 2025 em Belo Horizonte - MG**, de acordo com o calendário oficial da FMDS, com disputas nas categorias masculina e feminina, ou mistas, conforme o formato da competição.

**Art. 2º.** Todos os participantes do evento serão considerados conhecedores deste documento e das demais normas da FMDS, especialmente o Regimento Interno da FMDS e o Regulamento Geral dos Eventos Esportivos da FMDS, além das legislações afins vigentes e das regras oficiais do jogo Counter-Strike 2 (CS2), aos quais ficam submetidos.

**Art. 3º.** Somente será permitida a participação de surdoatletas matriculados nas Entidades filiadas à FMDS, devidamente regularizadas e que estejam com as taxas quitadas para 2025, conforme as diretrizes da Federação.

### CAPÍTULO 2 – INSCRIÇÃO

**Art. 4º.** Os participantes deverão consultar os Boletins Informativos e comunicados oficiais divulgados no site da FMDS e/ou por e-mails enviados às Entidades filiadas, verificando os



## FEDERAÇÃO MINEIRA DESPORTIVA DOS SURDOS

Fundada em 13 de março de 1982 – CNPJ: 16.887.093/0001-58

Filiada à Confederação Brasileira de Desportos de Surdos / CBDS

Reconhecida de Utilidade Pública Municipal – Lei nº 3755 de 25 de abril de 1984.

detalhes, como o prazo de inscrição, envio de documentos e outras informações pertinentes à participação no campeonato.

**Art. 5º.** O número máximo de equipes e/ou jogadores inscritos será conforme especificado no SISTEMA DE INSCRIÇÕES da FMDS, ou em comunicado oficial específico para o evento.

**Art. 6º.** Serão permitidos os seguintes tipos de inscrição, conforme a estrutura do campeonato:

a. **Equipe:** Composta por 5 (cinco) jogadores titulares e até 2 (dois) jogadores reservas (opcional), além de um Coach (opcional).

b. **Individual:** Em casos de modalidades ou fases específicas que permitam a inscrição individual, conforme comunicado oficial.

**§1º.** A inscrição da equipe deve ser realizada com o número mínimo de 5 (cinco) jogadores **titulares**. A inclusão de jogadores **reservas** (até 2) e de um **coach** é opcional. Todos os membros (titulares, reservas e coach) devem estar devidamente registrados no sistema da FMDS. Apenas jogadores inscritos e validados pela organização estão autorizados a participar das partidas.

**§2º.** Cada jogador poderá se inscrever por apenas uma equipe no campeonato. Em caso de múltiplas inscrições, prevalecerá a primeira inscrição validada, e as demais serão desconsideradas.

**§3º.** Todas as equipes devem ser compostas por jogadores filiados à mesma Entidade Desportiva de Surdos, vinculada à FMDS, salvo exceções previamente aprovadas pela organização.

## CAPÍTULO 3 – DO CONGRESSO TÉCNICO

**Art. 7º.** As equipes participantes, por meio de seus Representantes Oficiais (Capitão da Equipe ou Coach), deverão participar do Congresso Técnico, a ser realizado em data, horário e plataforma online (ex: Discord, Zoom) a serem definidos pela Comissão Organizadora e divulgados via Boletim Oficial. O Congresso Técnico terá como finalidade discutir assuntos inerentes ao evento, esclarecer dúvidas e deliberar sobre pontos importantes para a competição.



## FEDERAÇÃO MINEIRA DESPORTIVA DOS SURDOS

Fundada em 13 de março de 1982 – CNPJ: 16.887.093/0001-58

Filiada à Confederação Brasileira de Desportos de Surdos / CBDS

Reconhecida de Utilidade Pública Municipal – Lei nº 3755 de 25 de abril de 1984.

**§1º.** Durante o Congresso Técnico, não serão debatidos ou deliberados assuntos considerados fora do objetivo do respectivo evento ou que não estejam diretamente relacionados à organização e regras do campeonato de Counter-Strike 2 (CS2).

**§2º.** Os supervisores do evento, designados pela FMDS, serão responsáveis pela mediação e registro do Congresso Técnico, podendo estipular ordem e limite de tempo para manifestação dos presentes, para melhor organizar o debate e garantir a eficiência da reunião.

## CAPÍTULO 4 – DA COMPETIÇÃO

**Art. 8º.** A competição será conduzida da seguinte forma:

a. Os casos de natureza geral e administrativa serão resolvidos de acordo com os documentos da FMDS, incluindo este Regulamento, o Regimento Interno da FMDS e o Regulamento Geral dos Eventos Esportivos da FMDS.

b. Os casos de natureza técnica e de jogabilidade serão resolvidos de acordo com as regras oficiais do jogo específico da competição e os padrões competitivos estabelecidos pela Organização do Evento, baseados em regulamentos de grandes torneios de eSports. A plataforma de competição (online, presencial ou semipresencial) e o sistema/servidor utilizado (ex: plataformas de terceiros como Faceit, Battlefy, ou API própria do jogo) serão definidos e comunicados em anexo técnico ou boletim oficial específico para cada evento, que fará parte integrante deste regulamento.

**§único.** As regras específicas de jogabilidade, configurações de servidor, mapas permitidos e formatos de partida serão detalhados em um anexo técnico ou em comunicados oficiais, que farão parte integrante deste regulamento.

**Art. 9º.** O sistema de disputa será definido pela Comissão Organizadora da FMDS, levando em consideração o número de equipes inscritas, o tempo disponível para a realização do evento e a estrutura da competição (ex: fase de grupos, mata-mata, eliminação simples ou dupla). O formato será divulgado previamente em Boletim Oficial.

**§único.** O sistema de pontuação e o formato de disputa (ex: Melhor de 1 - MD1, Melhor de 3 - MD3) poderão sofrer alterações, conforme a necessidade da organização, sendo os participantes informados por Boletim Oficial e/ou deliberação no Congresso Técnico.

**Art. 10º.** Em caso de empate na fase classificatória, serão empregados os seguintes critérios de desempate, na ordem apresentada:



## FEDERAÇÃO MINEIRA DESPORTIVA DOS SURDOS

Fundada em 13 de março de 1982 – CNPJ: 16.887.093/0001-58

Filiada à Confederação Brasileira de Desportos de Surdos / CBDS

Reconhecida de Utilidade Pública Municipal – Lei nº 3755 de 25 de abril de 1984.

- a. Confronto direto (em caso de empate entre duas equipes);
- b. Saldo de Rounds entre as equipes empatadas;
- c. Saldo de Pontos nos jogos entre as equipes empatadas;
- d. Saldo de Rounds em todos os jogos do grupo;
- e. Saldo de Pontos em todos os jogos do grupo;
- f. Partida de desempate MD1 (Melhor de 1) entre as equipes empatadas.

**Art. 11º.** A programação e tabela de jogos desta Competição serão determinadas pela Comissão Organizadora e publicadas em Boletim Oficial, após o encerramento do período de inscrições e a definição das chaves.

**§único.** Em caso de necessidade justificada, a Comissão Organizadora poderá alterar a programação, devendo informar imediatamente as Entidades participantes e Representantes Oficiais das equipes por Boletim no site e por e-mail.

**Art. 12º.** O horário de início das partidas será rigorosamente seguido. As equipes deverá ser finalizado com antecedência mínima de 15 (quinze) minutos antes do horário agendado para o início da partida. O atraso por parte de uma das equipes implicará em Punição Esportiva, que poderá resultar na perda do direito de veto/pick de mapa ou na aplicação de W.O. (Walkover).

**§1º.** Na ausência de um ou mais jogadores de alguma equipe em até 15 (quinze) minutos após o horário agendado para o início da partida, a Organização FMDS poderá aplicar W.O. Caso ocorra o atraso por ambas as equipes, a Organização FMDS poderá aplicar W.O. duplo.

**§2º.** Para a participação em partidas, é obrigatória a presença de 5 (cinco) jogadores online na lista da equipe. Em **Counter-Strike 2 (CS2)**, a equipe padrão em competições é composta por 5 jogadores. A impossibilidade de completar a equipe com o número mínimo de jogadores (5) resultará em W.O. por equipe incompleta, mesmo que os jogadores reservas já tenham sido utilizados.

**§3º.** Em caso de ausência de jogadores titulares, as substituições por jogadores reservas inscritos são permitidas. Se, por qualquer motivo (ausência, desconexão sem reconexão, punição ou desqualificação), o número de jogadores ativos em uma equipe cair abaixo de 3 (três) durante uma partida, a equipe será considerada incompleta e sofrerá W.O. automático para aquela partida. A decisão de continuar ou não na competição será avaliada pela Organização FMDS, considerando a gravidade da situação e o número de jogadores restantes. **É importante ressaltar que, caso uma equipe não consiga completar o número mínimo**



## FEDERAÇÃO MINEIRA DESPORTIVA DOS SURDOS

Fundada em 13 de março de 1982 – CNPJ: 16.887.093/0001-58

Filiada à Confederação Brasileira de Desportos de Surdos / CBDS

Reconhecida de Utilidade Pública Municipal – Lei nº 3755 de 25 de abril de 1984.

**de 5 (cinco) jogadores para iniciar a partida, mesmo com a utilização de reservas, será aplicado W.O. por equipe incompleta. Da mesma forma, se durante a partida, devido a punições ou desqualificações, o número de jogadores ativos cair para menos de 3 (três), a equipe será automaticamente desqualificada da partida.**

**§4º.** Com o objetivo de visar o bom andamento do torneio, a Organização FMDS se reserva o direito de negar qualquer solicitação de remarcação de partidas, se assim julgar necessário. Cada caso será analisado individualmente e a decisão final será única e exclusiva da Organização FMDS.

**Art. 13º.** Atualizações do jogo **Counter-Strike 2 (CS2)** na Steam: Caso ocorra uma atualização do jogo durante uma partida do campeonato, ficará a critério único e exclusivo da FMDS a continuação ou remarcação da partida e possíveis outros efeitos (pausa técnica, repetição de rounds, dentre outros), visando a integridade da competição.

### **Art. 14º. Comunicação durante as partidas (Game Chat) e Identificação:**

a. A Organização FMDS fornecerá uma plataforma de comunicação Discord para uso obrigatório entre os jogadores durante as partidas. A presença de todos os membros dos times em suas respectivas salas no servidor da competição é obrigatória, sob pena de punição à equipe.

b. **Padronização de Nicknames/Tags:** É mandatório que todos os membros de uma mesma equipe utilizem nicknames e tags (identificadores de equipe) padronizados e uniformes durante a competição, conforme as diretrizes da Organização FMDS. Isso visa facilitar a identificação e a organização das partidas. O nickname e foto perfil do usuário na plataforma de comunicação deverá ser o mesmo enviado pelo Representante Oficial na sua inscrição no torneio. **Caso a alteração do nickname ou tag na plataforma do jogo envolva custos, a obrigatoriedade de padronização será flexibilizada, sendo a equipe responsável por garantir a identificação clara de seus membros para a Organização FMDS.**

c. **Comunicação em Língua de Sinais:** A comunicação entre os membros da equipe durante as partidas pode ser realizada em Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) ou por meio de códigos visuais próprios da equipe, desde que não infrinjam as regras de conduta e não utilizem softwares ou hardwares não autorizados. A FMDS reconhece a importância de garantir o conforto e a eficácia da comunicação para os surdoatletas. Esta comunicação é permitida e incentivada, desde que não haja provocação ou pressão sobre os adversários.

**§1º.** Caso alguma equipe deseje utilizar outro aplicativo de comunicação durante as partidas, deverá pedir uma solicitação à Organização FMDS. Em prol da transparência e visando coibir



## FEDERAÇÃO MINEIRA DESPORTIVA DOS SURDOS

Fundada em 13 de março de 1982 – CNPJ: 16.887.093/0001-58

Filiada à Confederação Brasileira de Desportos de Surdos / CBDS

Reconhecida de Utilidade Pública Municipal – Lei nº 3755 de 25 de abril de 1984.

qualquer tipo de fraude, é obrigatória a concessão de acesso ao(s) membro(s) indicado(s) da Organização FMDS ao servidor da equipe durante as partidas.

**§2º.** A aprovação do uso de outros aplicativos de comunicação não anula a obrigatoriedade de todos os membros das equipes estarem registrados no servidor da FMDS na plataforma oficial Discord.

### SEÇÃO I – PENALIDADES

**Art. 15º.** Para o ingresso de processo de denúncias ou recursos, a FMDS poderá cobrar uma taxa administrativa, cujo valor será definido em comunicado oficial. Essa taxa visa coibir denúncias infundadas e garantir a seriedade dos processos.

**§único.** Somente em caso de a denúncia ou o recurso ser considerado procedente pela Comissão Supervisora da FMDS, o valor recolhido será devolvido à parte requerente.

**Art. 16º.** No julgamento dos processos de infração, a Comissão Supervisora da FMDS se baseará:

- a. Neste Regulamento e demais Normas da FMDS (Regimento Interno, Regulamento Geral dos Eventos Esportivos);
- b. Nas Regras oficiais do jogo **Counter-Strike 2 (CS2)** e nos padrões competitivos de eSports, conforme regulamentos de grandes torneios (ex: BGS Esports [1]).

**Art. 17º.** As partes envolvidas em casos de indisciplina e infrações graves poderão ter seus processos encaminhados ao órgão disciplinar competente da FMDS ou, em casos extremos, ao STJD da FMDS, para o devido julgamento de acordo com a legislação vigente no País e as normas desportivas.

### SEÇÃO II – DOS MATERIAIS E EQUIPAMENTOS

**Art. 18º.** Os surdoatletas participantes devem utilizar equipamentos (hardware e software) que estejam em conformidade com as regras do jogo e com as diretrizes da Organização FMDS. A FMDS fornecerá apenas o hardware e software essenciais para a execução do jogo (ex: computadores, consoles, monitores, softwares do jogo), conforme a modalidade e o formato da competição. Não será exigido que os atletas tragam equipamentos de grande porte, como gabinetes ou consoles. Equipamentos de controle pessoal (mouse, teclado, joystick, etc.) são de responsabilidade do atleta e devem ser próprios. O uso de mousepads pessoais também é permitido.



## FEDERAÇÃO MINEIRA DESPORTIVA DOS SURDOS

Fundada em 13 de março de 1982 – CNPJ: 16.887.093/0001-58

Filiada à Confederação Brasileira de Desportos de Surdos / CBDS

Reconhecida de Utilidade Pública Municipal – Lei nº 3755 de 25 de abril de 1984.

**§1º.** A FMDS não se responsabiliza por quaisquer danos ou avarias que possam ocorrer em equipamentos pessoais (teclado, mouse, joystick, etc.) dos participantes durante a competição. É de inteira responsabilidade do atleta zelar por seus próprios equipamentos.

**§2º.** O uso de equipamentos alugados em *lan houses* ou estabelecimentos comerciais de eletrônicos não é permitido, salvo em situações excepcionais e mediante autorização prévia e expressa da autoridade competente da FMDS. Caso haja um local específico para aluguel de equipamentos dentro da área do evento, devidamente autorizado pela organização, seu uso será permitido.

**§3º.** Não será permitido o uso de softwares ou hardwares que concedam vantagem injusta (cheats), macros não permitidas, ou qualquer outro dispositivo que altere a jogabilidade de forma irregular. A detecção de tais equipamentos ou softwares resultará em punição severa, incluindo desclassificação e banimento.

**§4º.** É permitido o uso de óculos de grau ou lentes de contato. O uso de fones de ouvido (headsets) é proibido. **A detecção do uso de fones de ouvido, aparelhos auditivos ou implantes cocleares (IC) não autorizados durante a partida resultará W.O.**

**§5º.** A Organização FMDS se reserva o direito de inspecionar os equipamentos dos participantes a qualquer momento durante a competição para garantir a conformidade com este regulamento. A recusa em permitir a inspeção resultará em punição.

**Art. 19º.** É proibido o uso de quaisquer dispositivos ou softwares que auxiliem na comunicação externa ou que permitam a recepção de informações de terceiros durante as partidas, exceto aqueles fornecidos ou expressamente autorizados pela Organização FMDS. Isso inclui, mas não se limita a, telefones celulares, tablets, ou outros dispositivos eletrônicos não essenciais para a jogabilidade.

## CAPÍTULO 5 – DA PREMIAÇÃO

**Art. 20º.** A premiação poderá incluir medalhas, troféus, valores monetários e/ou equipamentos eletrônicos relacionados aos eSports, conforme definido e comunicado em Boletim Oficial específico para cada evento. A natureza e o valor da premiação serão detalhados antes do início da competição.





## FEDERAÇÃO MINEIRA DESPORTIVA DOS SURDOS

Fundada em 13 de março de 1982 – CNPJ: 16.887.093/0001-58

Filiada à Confederação Brasileira de Desportos de Surdos / CBDS

Reconhecida de Utilidade Pública Municipal – Lei nº 3755 de 25 de abril de 1984.

**§1º.** A premiação (medalhas, troféus, valores monetários e/ou equipamentos) será destinada a todos os membros da equipe inscrita (jogador, coach, etc.). O troféu principal será entregue ao clube ou entidade a que a equipe está vinculada.

**§2º.** A participação na competição implica no pagamento de taxa de inscrição, que cobre os custos operacionais do evento, e não garante premiação monetária, a menos que explicitamente declarado no Boletim Oficial de premiação.

**Art. 21º.** O cerimonial de premiação da entrega das medalhas, troféus e/ou valores será efetuado em data, local e formato a serem definidos pela Organização FMDS, ao final da competição ou em evento específico para tal.

### SEÇÃO III – DISPOSIÇÕES GERAIS DA COMPETIÇÃO

**Art. 22º.** A presença de uma Comissão Técnica ou Staff formalmente constituída para as equipes não é obrigatória. Cada equipe deverá, no mínimo, designar um Capitão ou Líder de Equipe, que será o responsável pela comunicação oficial com a Organização FMDS e pela gestão interna do time. Este representante terá a prerrogativa de atuar como interlocutor principal em congressos técnicos e em situações que demandem decisões em nome da equipe.

## CAPÍTULO 6 – REGRAS ESPECÍFICAS DE Counter-Strike 2 (CS2)

Este capítulo detalha as regras específicas de jogabilidade e conduta aplicáveis ao Counter-Strike 2 (CS2) no Campeonato Interno da FMDS. As regras aqui dispostas complementam e, em caso de conflito, prevalecem sobre as regras gerais do jogo, visando a integridade competitiva e a justiça.

### **Art. 23º. Formato de Partida e Mapas:**

**§1º.** O processo de escolha e veto de mapas (Pick e Ban) será realizado conforme o formato da competição (MD1, MD3, etc.) e terá uma duração máxima de 2 (dois) minutos para cada escolha ou veto. Caso uma equipe exceda este tempo, a escolha ou veto será realizado de forma aleatória pelo sistema faceit.

### **Art. 24º. Formato da Competição por Número de Equipes:**





## FEDERAÇÃO MINEIRA DESPORTIVA DOS SURDOS

Fundada em 13 de março de 1982 – CNPJ: 16.887.093/0001-58

Filiada à Confederação Brasileira de Desportos de Surdos / CBDS

Reconhecida de Utilidade Pública Municipal – Lei nº 3755 de 25 de abril de 1984.

- a. **Até 5 (cinco) equipes inscritas:** A competição será disputada no formato Melhor de 3 (MD3) em um único grupo, com sistema de pontuação por rodadas.
- b. **A partir de 6 (seis) equipes inscritas:** A fase de grupos será disputada no formato Melhor de 1 (MD1), seguida de uma fase final (mata-mata) com formato a ser definido pela Organização FMDS (ex: MD3, MD5), conforme comunicado em Boletim Oficial.

### **Art. 25º. Inscrição, Nome e Foto de Perfil:**

- a. Ao se inscrever no sistema da FMDS, os surdoatletas deverão fornecer o link de seu perfil na plataforma de jogo Faceit e garantir que a foto de perfil em tal plataforma Steam exiba claramente o rosto do atleta, para facilitar a identificação e verificação pela Organização FMDS.
- b. A padronização de nicknames e tags (identificadores de equipe) é obrigatória, conforme Art. 14º, alínea 'b', deste regulamento. Caso a alteração do nickname ou tag na plataforma do jogo envolva custos, a obrigatoriedade de padronização será flexibilizada, sendo a equipe responsável por garantir a identificação clara de seus membros para a Organização FMDS.

### **Art. 26º. Configurações do Servidor:**

- a. Todos os jogos serão disputados em servidores designados pela Organização FMDS, com configurações padronizadas para garantir a equidade competitiva (ex: tickrate, configurações de round, tempo de freeze time, etc.).
- b. É proibida qualquer alteração nas configurações do servidor por parte dos jogadores ou equipes, salvo autorização expressa da Organização FMDS.
- c. A administração do servidor de jogo será de responsabilidade exclusiva de representantes designados pela Federação Mineira Desportiva dos Surdos (FMDS), garantindo a integridade e a imparcialidade da gestão técnica da competição.

### **Art. 27º. Conduta em Jogo:**

- a. **Cheating:** O uso de qualquer software, hardware ou método que conceda vantagem injusta (cheats), como aimbot, wallhack, scripts não permitidos, ou qualquer forma de manipulação do jogo, é estritamente proibido. A detecção de cheating resultará em desclassificação imediata da equipe, perda de premiação e banimento do jogador e/ou equipe de futuras competições da FMDS [1].

**§1º.** É terminantemente proibido o uso de fones de ouvido, aparelhos auditivos e Implantes Cocleares (IC) durante as partidas de Counter-Strike 2 (CS2). Os jogadores que utilizarem tais dispositivos deverão retirá-los antes do início do jogo. A detecção do uso desses equipamentos



## FEDERAÇÃO MINEIRA DESPORTIVA DOS SURDOS

Fundada em 13 de março de 1982 – CNPJ: 16.887.093/0001-58

Filiada à Confederação Brasileira de Desportos de Surdos / CBDS

Reconhecida de Utilidade Pública Municipal – Lei nº 3755 de 25 de abril de 1984.

durante a partida resultará na aplicação de W.O. (Walkover) para a equipe. Qualquer tentativa de desobedecer a esta regra ou de ocultar o uso de dispositivos proibidos, se comprovada, resultará na aplicação de W.O. (Walkover) para a equipe infratora, além de outras penalidades cabíveis conforme o Código de Conduta.

b. **Uso de Bugs/Glitches:** O uso intencional de bugs, glitches ou falhas do jogo para obter vantagem é proibido. A Organização FMDS se reserva o direito de avaliar o impacto de tais usos e aplicar punições que podem variar de advertência à anulação de rounds/partidas ou desclassificação [1].

c. **Comportamento Antidesportivo (Netiquette):** Todos os participantes devem manter uma conduta respeitosa e esportiva. Xingamentos, ofensas, racismo, xenofobia, assédio, ou qualquer forma de comportamento tóxico ou antidesportivo, seja no chat do jogo, plataformas de comunicação ou redes sociais, são proibidos e passíveis de punição [1].

d. **Manipulação de Resultados/Partidas:** Qualquer tentativa de manipular o resultado de uma partida, seja por meio de acordos prévios, apostas ou outras ações que comprometam a integridade da competição, resultará em desclassificação, perda de premiação e banimento severo [1].

e. **Ringer/Faker:** É proibido que um jogador jogue no lugar de outro (faking) ou que um jogador não autorizado participe da partida (ringer). Tais ações resultarão em punições severas para o jogador e a equipe, incluindo suspensão e pontos de punição grave [1].

### Art. 28º. Pausas (Gerais):

a. **Pausas Táticas (Tactical Pauses):** Cada equipe terá um número limitado de pausas táticas por mapa (ex: 3 pausas de 2 minutos cada). Estas pausas são destinadas a discussões estratégicas internas da equipe. Durante este período, os surdoatletas poderão realizar reuniões e comunicação em Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) com seus companheiros de equipe. É permitido que os jogadores se levanten e se reúnam em um local designado, desde que evitem olhar para as telas dos adversários, visando ajustes estratégicos. Caso o coach não esteja inscrito ou presente, a comunicação tática será restrita aos jogadores titulares.

b. **Pausas Técnicas (Technical Pauses):** Em caso de problemas técnicos (hardware, software, conexão), um jogador pode solicitar uma pausa técnica. A pausa técnica deve ser comunicada imediatamente a um administrador do torneio e só pode ser iniciada após a autorização. A Organização FMDS informará à equipe afetada o comando específico (ex: *!pause*) para pausar o jogo, se necessário.

### Art. 29º. Desconexões e Substituições:



## FEDERAÇÃO MINEIRA DESPORTIVA DOS SURDOS

Fundada em 13 de março de 1982 – CNPJ: 16.887.093/0001-58

Filiada à Confederação Brasileira de Desportos de Surdos / CBDS

Reconhecida de Utilidade Pública Municipal – Lei nº 3755 de 25 de abril de 1984.

a. Em caso de desconexão de um jogador durante a partida, a partida será pausada. O jogador terá um tempo limite para reconectar. Se o jogador não conseguir reconectar dentro do tempo estipulado, a equipe poderá utilizar um jogador reserva, se houver, ou continuar a partida com menos jogadores, conforme decisão da Organização FMDS.

b. Substituições de jogadores durante a partida só serão permitidas em casos de força maior e com a aprovação expressa da Organização FMDS.

**Art. 30º. Gravação de Demos e Screenshots:** É permitido aos jogadores realizar capturas de tela (screenshots) durante as partidas para fins de registro ou evidência, desde que não sejam utilizadas de forma a provocar, pressionar ou desrespeitar os adversários ou a integridade da competição. O uso indevido de capturas de tela para fins antidesportivos será passível de punição.

## CAPÍTULO 7 – DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

**Art. 31º.** A FMDS preza por um ambiente saudável e seguro em todos os seus eventos. É expressamente proibido o consumo de cigarros, bebidas alcoólicas e outras drogas psicoativas por surdoatletas participantes, membros de equipes, público espectador ou qualquer outra pessoa presente no local do evento (se presencial) ou em plataformas de comunicação oficiais (se online). O descumprimento desta norma acarretará em punições severas, conforme o Código de Conduta da FMDS.

**Art. 32º.** Este regulamento está sujeito a alterações. Quaisquer modificações serão comunicadas com antecedência aos participantes por meio de Boletins Oficiais e/ou comunicados específicos, garantindo a transparência e a adaptação às necessidades da competição.

**Art. 33º.** Os casos omissos a este documento serão definidos e solucionados pela Comissão Organizadora da FMDS (antes e depois do evento) ou pela Comissão Supervisora da FMDS (durante o evento), sempre buscando a equidade e a integridade da competição.

Belo Horizonte/MG, 15/09/2025

**FMDS – Federação Mineira Desportiva dos Surdos**



## FEDERAÇÃO MINEIRA DESPORTIVA DOS SURDOS

Fundada em 13 de março de 1982 – CNPJ: 16.887.093/0001-58

Filiada à Confederação Brasileira de Desportos de Surdos / CBDS

Reconhecida de Utilidade Pública Municipal – Lei nº 3755 de 25 de abril de 1984.

## REFERÊNCIAS

[1] BGS Esports. **Regulamento BGS Esports Counter-Strike: Global Offensive 2021.**

Disponível em:

[https://liquipedia.net/commons/images/7/78/BGS\\_Esports\\_CSGO\\_2021\\_Rulebook.pdf](https://liquipedia.net/commons/images/7/78/BGS_Esports_CSGO_2021_Rulebook.pdf). Acesso

em: 10 de setembro de 2025.