

Manual de Regras



Modalidade
Valorant

Índice

- 1. Disposição Geral**
 - a. Definições
- 2. Datas e Local da Competição**
- 3. Elegibilidade**
 - a. Elegibilidade do Jogador e da Equipe
 - b. Elegibilidade Acadêmica
 - c. Elegibilidade da Conta do Jogo (Game Account)
 - d. Elegibilidade Adicionais
- 4. Estrutura da Competição**
 - a. Competição
 - b. Formato
- 5. Procedimentos do Jogo**
 - a. Conta
 - b. Criação de Partida
 - c. Durante a Partida
 - d. Instalação de Periféricos e Aquecimento
 - e. Transmissão de Partidas
- 6. Premiação**
 - a. Valor Total da Premiação
 - b. Notificação de Vencedor
 - c. Distribuição da Premiação
- 7. Conduta de Jogadores**
 - a. Denúncias de Violação
 - b. Penalidades
 - c. Processo de Apelo
- 8. Direitos**
 - a. Direitos de Publicação
 - b. Direitos de Imagem
- 9. Limitação de Responsabilidade**
- 10. Escolha das Leis**

1. DISPOSIÇÃO GERAL

Ao entrar e participar da Competição (a “Competição”), cada aluno atleta, como definido abaixo, e qualquer membro de sua Escola, bem como treinadores, administradores, preparadores físicos, etc, aceita e concorda incondicionalmente em cumprir as Regras e Regulamentos Oficiais (as “Regras da Competição”). Todas decisões relacionadas a interpretação das Regras da Competição cabe exclusivamente ao Administrador, como definido abaixo, cujas decisões são finais e obrigatórias em todos os aspectos. Adicionalmente, todos alunos atletas e qualquer membro de sua escola devem aderir ao Código de Conduta (o “Código de Conduta”).

Essa competição não é afiliada ou patrocinada pela Riot Games Inc. ou Valorant Esports.

a. DEFINIÇÕES

- **Administrador:** Gameficado e Press Start são coletivamente os responsáveis por organizar e administrar a Competição.
- **Oficiais do Campeonato:** Representantes do Administrador; responsável por todas decisões a respeito da operação da Competição.
- **Página da Competição:** Plataforma online onde toda informação da Competição está disponível e administrada, incluindo o cronograma, as equipes, as partidas e mais.
- **Coordenador:** O representante de cada Equipe; o indivíduo responsável por administrar a Equipe; pode também ser um Jogador.
- **Escola:** Uma instituição de ensino básica oficial com endereço físico no Brasil. A Equipe é composta de jogadores que pertencem a uma mesma Escola.
- **Jogador:** Um aluno atleta competindo na Competição.
- **Equipe:** Um grupo de alunos atletas elegíveis competindo juntos em nome da uma Escola na Competição. Ver Seção 3 - Elegibilidade do Jogador e da Equipe para mais informações.
- **Etapa:** Uma etapa do Campeonato (ex: Classificatórias, Semifinais, etc.).
- **Partida:** Uma série “Melhor de”, consistindo em um número qualquer de Jogos individuais, como identificado abaixo, entre duas Equipes.
- **Jogo:** Um único jogo jogado entre duas Equipes, normalmente como parte de uma Partida.

2. DATAS E LOCAL DA COMPETIÇÃO

A Competição será disputada em duas etapas distintas, sendo uma classificatória online e as finais presenciais, a serem realizadas em local a ser anunciado em breve.

- a. **Durante todo o mês de Setembro**
Classificatórias online no modelo fase de grupos e quartas de final.
- b. **28 e 29 de Outubro de 2022**
Semifinais e finais presenciais.

Para todos os horários de início e término, veja Seção 4 - Estrutura da Competição. Todas datas, horários e locais estão sujeitos a mudanças. Em caso de mudança da data, horário e/ou local, Oficiais do

Campeonato farão os esforços necessários para notificar todos os participantes pelo menos 48 horas antes da data e hora afetadas.

3. ELEGIBILIDADE

Para participar na Competição, cada Jogador e cada Equipe deve cumprir com os requisitos de elegibilidade listados abaixo. É de responsabilidade do Coordenador, do Jogador e da Equipe estar ciente de todas as regras de elegibilidade. Equipes que selecionam Jogadores sem a verificação de sua elegibilidade entendem o risco de desclassificação em Partidas e Jogos, bem como de Etapas da Competição e demais penalidades. Contate os Oficiais da Competição (gameficadogg@gmail.com) se tiver qualquer dúvida.

a. ELEGIBILIDADE DO JOGADOR E DA EQUIPE

- **Instituição Oficial (a “Escola”)**: Todos os Jogadores participantes devem estar matriculados em uma instituição de ensino básico oficial (a “Escola”) com endereço físico no Brasil.
- **Escola Única**: Jogadores são permitidos de competir por apenas uma Equipe durante o curso da Competição.
- **Coordenador**: As Equipes devem ter um Coordenador. O Coordenador deve ser um representante da Escola, Clube de Esports ou treinador; no entanto, Jogadores também podem ser Coordenadores se nenhuma outra alternativa está disponível. O Coordenador é responsável por administrar todas as comunicações com os Oficiais da Competição e outros Coordenadores de Equipes.
- **Tamanho Mínimo da Equipe**: As Equipes devem ter um número mínimo de Jogadores para ser elegível. Esse número depende da modalidade. Uma Equipe de Valorant deve ter pelo menos cinco (5) Jogadores na Equipe a todo momento. Uma Equipe com quatro (4) ou menos Jogadores não é considerada elegível para jogar as Partidas.
- **Tamanho Máximo por Equipe**: Para todas competições há um número máximo de Jogadores permitidos em cada Equipe. Esse número depende da modalidade. Uma Equipe de Valorant não deve ter mais do que dez (10) Jogadores na Equipe a qualquer momento.
- **Mesma Escola**: Todos Jogadores em uma Equipe devem estar matriculados na mesma Escola, e devem competir em nome dessa Escola. Adicionalmente, toda Escola pode inscrever até duas (2) Equipes por Competição, sendo um (1) time para cada modalidade, desde que não haja alunos atletas competindo para ambos times ao mesmo tempo.
 - **Escola com Múltiplas Sedes**: Para determinar a diferença entre uma Escola com múltiplas sedes e múltiplas sedes que compartilham de uma instituição, para que uma Equipe seja montada com Jogadores das diferentes sedes, os Oficiais da Competição se utilizarão das definições abaixo, e entendem que cada caso será analisado separadamente, ficando a decisão final a critério dos Oficiais da Competição:
 - **Atividades Gerais**: se alunos de uma sede podem participar com alunos de outra sede em eventos oficiais da Escola, eles devem ser considerados como sendo da mesma instituição, portanto podendo fazer parte da mesma Equipe.

- **Mudanças na Equipe:** Uma Equipe pode mudar seus jogadores até 48 horas antes da Competição, desde que notifiquem os Oficiais da Competição, e de que os novos Jogadores estejam elegíveis e de acordo com as “Regras da Competição” e o “Código de Conduta”.
 - **Substituição de Emergência:** No possível evento de imprevistos, Oficiais da Competição podem permitir a adição de um (1) Jogador dentro do prazo de 24 horas antes da Competição para prevenir a desclassificação da Equipe. Se um jogador é adicionado utilizando a Substituição de Emergência, ele deve estar também elegível e de acordo com as “Regras da Competição” e o “Código de Conduta”.

b. ELEGIBILIDADE ACADÊMICA

- **Email Estudantil:** Cada Jogador deve ter um endereço de e-mail válido providenciado por sua Escola (ex: exemplo@escola.com.br). Caso a Escola não possui sistema de email próprio, considere apenas as regras de elegibilidade abaixo.
- **Certificado de Matrícula:** Cada aluno atleta deve estar com a matrícula em dia, como determinado pelos regulamentos acadêmicos de cada Escola. Na maioria dos casos isso significa estar com notas na, ou acima da média, e com a matrícula regularizada e sem pendências financeiras.

c. ELEGIBILIDADE DA CONTA DO JOGO (GAME ACCOUNT)

- **Conta Riot:** Antes do início da Competição, todos Jogadores devem estar “de bem” com a sua Conta Riot. A mesma conta deve ser utilizada durante toda a duração da Competição. Os Oficiais da Competição se reservam o direito de modificar o Riot ID se esse não cumprir com o estipulado pelas regras do “Código de Conduta”.
- **Riot ID:** O Riot ID dos Jogadores devem estar alinhados com os padrões definidos no “Código de Conduta”. O aluno atleta será notificado por Oficiais da Competição se seu Riot ID tiver que ser modificado e será permitida a sua mudança para um nome aceitável, de acordo com as regras do “Código de Conduta”.
- **Conta de Usuário:** Jogadores não poderão modificar o seu nome de usuário em nenhum momento durante a Competição, a não ser quando instruídos pelos Oficiais da Competição. O nome de usuário do Jogador usado para ser registrado deverá ser usado durante toda a Competição. Oficiais da Competição providenciarão um Aviso a qualquer Jogador que modificar seu nome de usuário durante a Competição e pedirá ao Jogador para que reverta tal mudança. Outras sanções se seguirão caso o Jogador não reverta, ou altere/repita essa infração.
- **Conectando-se ao Sistema:** Todos os Jogadores da Competição deverão conectar sua Conta Riot no momento do jogo. A Conta Riot deve ser a mesma registrada pelo Jogador na Competição.

d. ELEGIBILIDADE ADICIONAIS

- **Funcionários:** Funcionários, oficiais e diretores da Administração e qualquer patrocinador da Competição, bem como as respectivas entidades filiadas, controladores e subsidiárias de cada parte não estão elegíveis para participar da Competição.

- **Menor de Idade:** Todos Jogadores devem ter a permissão de seus pais ou guardiões legais para participar. Se determinado que um Jogador não possui o consentimento parental para participar, ele será desclassificado e não será permitido de continuar na Competição.
- **Aluno em Bom Estado:** Durante a Competição, se determinado pelos Oficiais da Competição que um Jogador está atualmente suspenso por uma violação do “Código de Conduta”, assédio a outros jogadores e/ou Oficiais da Competição, ou se uma fraude for suspeitada ou confirmada, como jogo desleal, o Jogador será considerado inelegível, será desclassificado da Competição e, se for o caso, será obrigado a devolver quaisquer premiações que venham a ter sido concedidas. O Jogador não será permitido de competir se o mesmo não cumpre os requisitos de elegibilidade detalhados acima.

Os Administradores reservam o direito de requisitar a prova de identidade e/ou documentos da Escola e equivalentes a qualquer momento para provar que determinado Jogador está matriculado na Escola e cumpre com todos os requisitos de Elegibilidade.

Penalidades por não cumprimento com qualquer requerimento de elegibilidade detalhado acima podem incluir desistência e/ou desclassificação da atual Competição e/ou competições subsequentes.

A Competição está sujeita a toda e qualquer legislação e regulamentação federal, estadual e local.

4. ESTRUTURA DA COMPETIÇÃO

Todos detalhes estão sujeitos a mudanças a critério do Administrador. Quaisquer mudanças serão comunicadas a cada Jogador participante e postado na Página da Competição o mais cedo possível. Qualquer disputa será resolvida pelos Oficiais da Competição, de quem as decisões são finais, conclusivas e obrigatórias. As decisões dos Oficiais da Competição devem ser feitas estritamente em acordo com as “Regras da Competição”, o “Código de Conduta”, e qualquer outra regra ou procedimento definido para a Competição.

a. COMPETIÇÃO

A Competição será disputada em duas etapas, sendo a primeira online entre as doze (12) Equipes representantes das doze (12) Escolas convidadas, e uma segunda etapa final presencial entre as quatro (4) Equipes classificadas na primeira etapa.

b. FORMATO

→ Cronograma Geral

- 18/08/2023: Envio da lista de inscrição das Equipes e Jogadores, bem como toda documentação necessária para confirmação de elegibilidade.
- 31/08/2023: Último dia para mudança de jogadores.
- 01/09/2023 - 15/10/2023: Etapa classificatória.
- 28 e 29/10/2023: Semifinais e finais presenciais.

→ **ETAPA CLASSIFICATÓRIA E QUARTAS DE FINAL**

- **Formato:** A etapa classificatória será disputada no modelo fase de grupos, online, com um total de três (2) grupos de quatro (5) Equipes. Cada Equipe enfrentará todas as outras Equipes do seu grupo em uma (1) partida Melhor de 1 (MD1). As quartas de finais também serão disputadas online, no modelo de eliminação simples, em partida única Melhor de 3 (MD3).
 - **Cronograma:**
 - 31/08/2023: Divulgação dos grupos
 - 01/09/2023 - 10/09/2023: Semana para Partida 1
 - 11/09/2023 - 17/09/2023: Semana para Partida 2
 - 18/09/2023 - 24/09/2023: Semana para Partida 3
 - 25/09/2023 - 01/10/2023: Semana para Partida 4
 - 02/10/2023 - 08/10/2023: Semana para Partida 5
 - 08/10/2023 - Divulgação das Equipes classificadas
 - 09/10/2023 - 15/10/2023: Quartas de final
 - **Definição dos Jogos:** A tabela será definida aleatoriamente por software especializado.
 - **Horário dos Jogos:** Os jogos serão realizados nas semanas dedicadas para cada jogo, a partir da segunda-feira às 00h00 até o domingo às 23h59, de acordo com cronograma acima, podendo os jogos serem adiantados, caso acordado entre ambas Equipes e confirmado pelos Oficiais do Campeonato.
 - **Classificando para as Finais:** Será classificado as quatro melhores Equipes de cada grupo, totalizando oito (8) Equipes para as quartas de final. As melhores Equipes de cada grupo serão decididas pelo número de vitórias em Partidas.
 - **Desempate:** Caso haja um empate no número de Partidas entre uma (1) ou mais Equipes, será usado os seguintes critérios de desempate, nessa ordem:
 - Número de jogos ganhos menos o número de jogos perdidos
 - Número total de rounds ganhos menos o número total de rounds perdidos
 - Jogo de desempate
- Se existir um empate envolvendo mais de duas Equipes e um dos critérios de desempate resolver o empate para apenas uma Equipe, deixando pelo menos outras duas empatadas, o critério de desempate será iniciado novamente. Esse processo será repetido até que não haja mais empates restantes.

- **Partidas Oficiais:** As partidas serão consideradas oficiais quando acordadas por ambas as Equipes e afirmado pelos Oficiais do Campeonato no canal oficial do Whatsapp. Caso contrário, a Partida não valerá e terá que ser remarcada.
- **Falta ao Reportar Partida:** Caso nenhuma Equipe reporte os resultados de suas Partidas até o período final da semana dedicada, a Partida será tratada como desistência, e o jogo contabilizado como derrota para ambas Equipes.
- **Desistências:** Será considerado desistência os seguintes casos:
 - As Equipes marcaram a Partida oficialmente, porém uma das Equipes não se apresenta em até 20 minutos do começo combinado.
 - Uma das Equipes não conseguir combinar um horário para a Partida durante a semana dedicada.
 - Equipes que apresentarem menos de cinco (5) Jogadores no momento de seu Jogo.

As desistências serão consideradas como um jogo de score mínimo para se obter vitória na Partida (ex: 2-0 em uma Melhor de 3), e ambas Equipes precisam confirmar a desistência junto aos Oficiais do Campeonato.

- **Número Máximo de Desistências:** Se uma Equipe tiver duas ou mais desistências durante a fase classificatória ela poderá ser eliminada da Competição, tendo seus jogos futuros dados como desistência a critério dos Oficiais do Campeonato.

→ **FINAIS**

- **Formato:** As semifinais e finais serão disputadas no modelo de eliminação simples, presencialmente, em uma (1) partida Melhor de 3 (MD3).
- **Cronograma:**
 - 16/10/2023: Divulgação das Equipes finalistas
 - 28/10/2023: Semifinais
 - 29/10/2023: Grande final
- **Desistência:** Será considerada desistência quando uma Equipe não comparecer ao local de seu Jogo até 15 minutos depois do horário estipulado. Equipes que apresentarem menos de cinco (5) Jogadores no momento de seu Jogo não poderão participar, consistindo em uma desistência.
 - **Partida:** Se houve desistência no primeiro Jogo de uma Partida, os Jogadores terão um tempo estipulado de 30 minutos para a chegada completa dos cinco (5) Jogadores. Caso a Equipe não esteja completa ao passar dos 30 minutos da primeira desistência, a Partida será considerada finalizada, com a Equipe vencedora tendo a pontuação máxima (2-0 em casos de melhor de 3, e 3-0 em casos de melhor de 5).

5. PROCEDIMENTOS DO JOGO

a. CONTA

Todos os Jogadores devem estar cadastrados com seu Riot ID. Sem ele o Jogador não será capaz de participar do torneio (ver Seção 3.C. para maiores informações). O Riot ID deve ser idêntico ao apresentado na hora da inscrição.

- **Restrição de Elo:** Não haverá restrição de elo no torneio.
- **Comunicação:** Será utilizado o software de preferência para a comunicação entre os Jogadores durante os Jogos, não sendo permitida comunicação externa durante as Partidas presenciais.

b. CRIAÇÃO DE PARTIDA

As partidas serão configuradas da seguinte forma:

- **Modo:** Standard.
 - **Allow Cheats:** Off
 - **Tournament Mode:** On
 - **Overtime:** Win by Two: On
 - **Server:** O servidor deverá ser concordado entre ambas Equipes. Se uma das Equipes não concordar com o local do servidor, o servidor SA com o menor ping médio deverá ser utilizado.
 - **Atualizações:** Todas Partidas serão jogadas com a última atualização.

- **Mapas:** Serão utilizados apenas os mapas da rotação competitiva oficiais abaixo:
 - Ascent
 - Bind
 - Fracture
 - Haven
 - Lotus
 - Pearl
 - Split
- **Escolha de Lados, Picks/Bans:** A Equipe que aparecer do lado esquerdo na Tabela de jogos será considerada a Equipe da casa. A escolha deverá ser feita pelo Whatsapp oficial do Campeonato da seguinte maneira:
 - Time A bane um mapa.
 - Time B bane um mapa.
 - Time A bane um mapa.
 - Time B bane um mapa.
 - Time A bane um mapa.
 - Time B bane um mapa.
 - Time A escolhe o lado.
- **Designação Casa/Visitante:** A Equipe que aparecer do lado esquerdo na Tabela de jogos será considerada a Equipe da casa e deverá criar a Partida baseada nas configurações acima. A outra Equipe será considerada a visitante.
- **Jogando a Partida:** A Equipe considerada de Casa é responsável por convidar o capitão da Equipe adversária para o lobby da partida e garantir que todas as configurações estejam de acordo com as Regras da Competição. Se uma das Equipes convidar um Jogador/Espectador para um Jogo que não seja um membro da Equipe ou administrativo da Escola (ex: coach), pode ser considerado como desistência, caso a Equipe se recuse a tirá-lo do Jogo.
- **Novos/Recriados Agentes/Mapas:** Novos Agentes ou Agentes que tenham tido mudanças significativas em sua jogabilidade serão restringidos por duas semanas a partir de seu lançamento. Novos Mapas ou Mapas que tenham tido mudanças significativas serão restringidos por quatro semanas a partir de seu lançamento.

c. DURANTE A PARTIDA

- **Problemas Técnicos:** Se algum problema técnico ocorrer antes do início da partida, deve-se fazer uma pausa e informar aos Oficiais da Competição. Se a partida tiver começado e nenhum herói tenha sido atacado ou que uma posição de vantagem (Buff Azul ou Vermelho) tenha sido conquistada, a partida deverá ser reiniciada. Caso contrário, cada Equipe tem direito a 15 minutos totais de pausa. Ambos times devem concordar com o resumo da pausa para que o Jogo continue.
- **Treinador:** Na Etapa Classificatória, o Treinador poderá se comunicar durante toda a partida. Durante as finais, o Treinador poderá apenas se comunicar com os Jogadores antes, entre e depois de cada Jogo. Durante um Jogo o Treinador está proibido de se comunicar com a Equipe.
- **In-Game Chat:** O chat aberto (onde Jogadores de ambos times podem se comunicar por escrito) estará habilitado durante todo o Jogo. 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.

- **Pausa:** Cada Equipe poderá chamar uma “Pausa Tática” de até 60 segundos por Jogo.
- **Intervalo entre Jogos:** As Equipes poderão fazer um intervalo de até 5 minutos entre Jogos. Se ambas Equipes concordarem, um intervalo maior poderá ser feito, desde que confirmado por ambas Equipes, por escrito, no Whatsapp oficial do Campeonato.
- **Substituições:** As Equipes poderão substituir Jogadores livremente entre Jogos em uma Partida, porém a Equipe adversário receberá um tempo de pelo menos 5 minutos entre a notificação da substituição e o começo do próximo Jogo. Jogadores não poderão ser substituídos durante uma partida em andamento. Todos os Jogadores substitutos devem estar inscritos regularmente pela Equipe antes do início da Partida para ser considerado.
- **Reporte de Resultados:** Após o final de cada Jogo, o Capitão de cada Equipe deverá tirar uma foto (screenshot) da tela de resultados e enviar imediatamente pelo Whatsapp oficial do Campeonato. A falha em providenciar as screenshots, ou a alteração ilegal da mesma, poderá resultar em desistência imediata dos Jogos afetados e/ou a desclassificação da Competição ou futuras Competições, a critério dos Oficiais do Campeonato.

d. INSTALAÇÃO DE PERIFÉRICOS E AQUECIMENTO

Os jogadores tem 10 minutos após liberação dos computadores para instalação e configuração de seus periféricos e aquecimento. Após este período a partida será iniciada. Caso haja resistência dos Jogadores, poderá ser aplicado desistência, ficando a cargo dos Oficiais da Competição a decisão sobre cada situação.

e. TRANSMISSÃO DE PARTIDAS

Qualquer Equipe que queira transmitir seu Jogo o poderá fazer desde que a Equipe adversária seja informada com antecedência e tenha acesso à transmissão. Todas as transmissões devem ter um delay de pelo menos cinco (5) minutos (pelo menos dois minutos a mais dos três minutos providenciados de delay pelo próprio jogo).

6. PREMIAÇÃO

Todos os valores dos prêmios estão listados em Reais Brasileiros (“BRL”), não sendo transferíveis, tendo que ser aceitos, sem substituições.

a. VALOR TOTAL DA PREMIAÇÃO

A premiação será anunciada em breve.

b. NOTIFICAÇÃO DE VENCEDOR

Jogadores que receberem a premiação (a “Premiação”) serão notificados por e-mail em até 48 horas da conclusão da Competição. Cada um dos vencedores deverá providenciar seu nome completo, detalhes para contato e outras informações necessárias aos Oficiais da Competição dentro de trinta (30) dias da data do email onde são avisados que são vencedores, para que reiviniquem a Premiação. Caso contrário, o prêmio será cancelado e não será mais entregue. No evento de uma disputa com relação a operação de qualquer elemento da Competição, ou das “Regras da Competição”, a decisão dos Oficiais da Competição será final. Qualquer jogador que tenha violado as “Regras da Competição”, mesmo depois de receberem a Premiação, serão desclassificados e deverão retornar a Premiação recebida dentro de trinta (30) dias após a notificação do Administrador de que o Jogador violou as “Regras da Competição” ou o “Código de Conduta”.

c. DISTRIBUIÇÃO DA PREMIAÇÃO

A premiação será distribuída aos vencedores em até 30 dias da Grande Final. A premiação será apenas distribuída às Equipes que providenciaram aos Oficiais da Competição todos os documentos de identificação requisitados. Informações adicionais acerca da distribuição da Premiação pode vir a ser providenciadas aos vencedores no momento da notificação.

- **Deveres Legais:** Vencedores da Premiação são os únicos responsáveis por todos os impostos federais, estaduais e municipais que possam vir a incidir na Premiação, e por quaisquer outras taxas, custos ou retenções exigidas associados ao prêmio aplicável, conforme exigido por lei.

7. CONDUTA DE JOGADORES

Ao entrar e participar na Competição, todos Jogadores e qualquer membro da Escola, bem como treinadores, administradores, preparadores físicos, etc, aceitam e aderem às "Regras da Competição" e ao "Código de Conduta".

a. DENÚNCIAS DE VIOLAÇÃO

Violações do das “Regras da Competição” e do “Código de Conduta” devem ser denunciados imediatamente aos Oficiais da Competição. Os Oficiais da Competição irão avaliar todas as reivindicações de má conduta e poderá escalar aos Administradores para revisão.

b. PENALIDADES

Na confirmação de qualquer violação das “Regras da Competição” ou do “Código de Conduta”, e dependendo da severidade da violação, os Oficiais da Competição reservam o direito de emitir qualquer uma das seguintes penalidades:

- **Aviso Escrito**
- **Desclassificação de Jogo ou da Partida**
- **Suspensão ou desclassificação de Jogador**
- **Desclassificação da Equipe**

Repetidas violações serão sujeitas a penalidades maiores, e particularmente violações severas serão sujeitas a sérias penalidades.

c. PROCESSO DE APELO

Se uma Equipe sente que os Oficiais da Competição agiram sem todas informações disponíveis, com vieses ou de maneira maliciosa contra sua Equipe ou Jogador, ou agiu de maneira que difere das “Regras da Competição” ou do “Código de Conduta”, o Coordenador da Equipe ou Escola podem apelar a decisão aos Administradores dentro de 24 horas da decisão original tomada e/ou comunicada. Apelos podem ser feitos pelo LINK ou diretamente com os Administradores, que farão de tudo para que o apelo seja processado da maneira mais rápida possível. Os Administradores irão conferir com os Oficiais da Competição e os Coordenadores e/ou Equipes e Escolas afetadas para rever toda a evidência e juntar informações adicionais, para então votar no apelo inicial com a votação de maioria simples necessária para reverter a decisão dos Oficiais da Competição.

8. DIREITOS

a. DIREITOS DE PUBLICAÇÃO

Ao se registrar e participar na Competição, todos Jogadores aceitam as “Regras da Competição”, que confirma sua: (i) elegibilidade para participar na Competição e sua aceitação e complacência com as “Regras da Competição” e o “Código de Conduta”; (ii) aceitação das Premiações oferecidas (se sagrado Vencedor); (iii) permissão para gravar a participação do Jogador na Competição, e usar o nome, foto, imagem e qualquer material ou foto registrada do Jogador durante a Competição; (iv) liberação do Administrador, de quaisquer patrocinadores e promotores da Competição e das respectivas controladoras, empresas e entidades relacionadas e afiliadas de cada parte, subsidiárias, membros, revendedores, agências de publicidade e promoção, e cada um de seus respectivos diretores, sucessores, patrocinadores, parceiros, licenciados, executivos, subsidiárias, agentes, funcionários, conselheiros, cessionários e todos os outros associados ao desenvolvimento e execução da Competição (coletivamente, os “Direitos de Publicação”) de toda e qualquer responsabilidade em relação a esta Competição ou participação em qualquer atividade relacionadas à Competição. No caso de um Jogador ser menor de idade, seus pais ou responsáveis legais devem consentir com as Regras da Competição em seu nome. Se os pais ou responsáveis legais não consentirem com o precedente, o Jogador afetado será desclassificado.

b. DIREITOS DE IMAGEM

Note, por favor, que algumas Partidas durante a Competição poderão ser filmadas para entretenimento e propósitos promocionais, e que fotos e vídeos podem ser feitos durante tais Partidas. Ao participar na Competição, cada Jogador dá direito ao Administrador, ao provedor do jogo, e patrocinadores da Competição o direito de usar: (i) seu nome, email, endereço de correspondência, número de telefone e outras informações pessoais providenciadas durante o registro na Competição e qualquer dado coletado enquanto o Jogador está jogando o Jogo, com o propósito de administração da Competição, incluindo, mas não limitado, a contratação e anúncio dos Vencedores; e (ii) seus nomes, cidade e estado de residência, gravação de vídeo, imagens, gravações de voz, comentários e opiniões por razões de entretenimento, publicidade e propósitos promocionais relacionados com a Competição, em qualquer e todas mídias já conhecidas, ou doravante concebido, sem compensação a menos que seja proibido por

lei. Adicionalmente, ao participar da Competição todos Jogadores reconhecem e concordam que os Administradores e associados da Competição podem divulgar suas informações pessoais para agentes terceiros e provedores de serviços, podendo afetar qualquer uma das atividades listadas acima.

9. LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE

Ao entrar nessa Competição, cada Jogador, ou no caso de um menor de idade, seus pais ou guardião legal em seu nome, reconhece a conformidade com, e aceita as “Regras da Competição” e o “Código de Conduta” e consente com o uso de seu nome, cidade de residência e/ou semelhança em qualquer publicidade relacionada nos Diretos e/ou suas agências de publicidade e promoção e agentes sem aviso prévio ou compensação. Os Jogadores liberam e isentam os Administradores e parceiros relacionados de, e contra qualquer tipo de ação, causas de ação, processos, dívidas, convênios, contratos, reivindicações e demandas, incluindo honorários advocatícios e despesas, incluindo, mas não limitado a, reivindicações baseadas em negligência, quebra de contrato e violação fundamental e responsabilidade por danos físicos, morte ou danos materiais que os Jogadores ou seus administradores, herdeiros, sucessores ou cessionários possam ter ou poderiam ter, em razão ou decorrentes da participação dos Jogadores na Competição e/ou em conexão com a aceitação, uso e/ou uso indevido pelo Jogador da Premiação.

Nenhum dos Administradores e parceiros relacionados será responsável ou terá qualquer responsabilidade por: (i) inscrições, recebidas com atraso, perdidas, ininteligíveis/ilegíveis, incompletas ou mal direcionadas; (ii) inscrições ou jogadas que não cumpram as “Regras da Competição”; (iii) qualquer erro técnico ou humano que possa ocorrer na administração da Competição, incluindo quaisquer problemas ou mau funcionamento técnico de quaisquer sistemas informáticos online, servidores, fornecedores de acesso, computadores, equipamento, software, falha no recebimento de qualquer email ou inscrição devido a problemas técnicos ou congestionamento de tráfego na internet ou em qualquer site, ou qualquer combinação deles, todos os quais podem afetar a capacidade dos Jogadores de participar da Competição, ou a capacidade do Administrador para receber e/ou registrar a pontuação do Jogo dos Jogadores; (iv) qualquer intervenção humana e/ou mecânica não autorizada em qualquer parte do processo de inscrição na Competição; e (v) qualquer caso fortuito que perturbe toda ou parte da Competição.

Qualquer tentativa de prejudicar deliberadamente a operação legítima desta Competição é uma violação das “Regras da Competição” e das leis criminais e civis e, caso tal tentativa seja feita, o Administrador se reserva o direito de buscar recursos e danos na extensão máxima permitida por lei, inclusive processo criminal.

O Administrador reserva-se o direito, a seu exclusivo critério, de desqualificar qualquer Jogador que viole o “Código de Conduta” ou adultere o processo de inscrição e/ou anule quaisquer resultados de jogos enviado de forma fraudulenta. Caso vários usuários da mesma conta de email entrem na Competição e surja uma disputa em relação à identidade do Jogador, o titular da conta autorizada de email no momento da inscrição será considerado o Jogador. “Conta autorizada titular” é definida como a pessoa singular a quem é atribuído um endereço de correio eletrônico por um fornecedor de acesso à internet, fornecedor de serviços online ou outra organização responsável pela atribuição de correio eletrônico, endereços ou o domínio associado ao endereço de email enviado. Se, por qualquer motivo, a Competição for afetada por qualquer vírus de computador, worm, bug, adulteração, hacking, intervenção, fraude, falha técnica ou outra causa que, na opinião exclusiva do Administrador, corrompa ou de outra forma afete a administração, segurança, justiça, integridade ou conduta adequada desta Competição, o

Administrador poderá, a seu exclusivo critério, cancelar, encerrar, modificar ou suspender a Competição e determinar os vencedores do jogo já recebido ou confirme considerado justo e equitativo pelo Administrador. A jogabilidade automática é proibida, e qualquer uso de dispositivos automáticos causará desqualificação.

O Administrador reserva-se o direito, a seu exclusivo critério, de encerrar a Competição, no todo ou em parte, e/ou modificar, alterar ou suspender a Competição e/ou as “Regras da Competição” de qualquer forma, a qualquer momento, por qualquer motivo sem aviso prévio. Quaisquer alterações serão disponibilizadas na “Página da Competição”.

10. ESCOLHA DAS LEIS

A Competição está sujeita à todas as leis federais, estaduais e locais brasileiras. Todos problemas e questões relacionadas a construção, validação, interpretação e exigibilidade das “Regras da Competição” ou dos direitos e obrigações entre os Jogadores e a Administração em conexão com a Competição devem ser governadas por e interpretadas de acordo com as leis do Estados do Rio Grande do Sul.