



LIVRO DE REGRAS - RAINBOW SIX SIEGE

Este documento descreve as regras oficiais que devem ser seguidas no Campeonato da CAMPUS PARTY, no qual todos os jogadores e equipes participantes concordaram respeitar no ato da inscrição/participação. O não cumprimento destas regras pode acarretar penalidades conforme descrito.

Fique atento, pois nossas regras estão em constante atualização para o melhor andamento da competição.

Deve-se lembrar que é sempre a administração do torneio que tem a última palavra, e que as decisões que não são especificamente atendidas ou detalhadas neste livro de regras podem ser tomadas em casos extremos para preservar o fair play e o espírito desportivo.

Nós esperamos que você, como um participante, espectador, patrocinador ou imprensa tenha uma competição agradável e nós faremos o nosso melhor para torná-la justa, divertida, emocionante e competitiva para todos os envolvidos.

1. Introdução

1.1 Abrangência

As regras mencionadas neste livro de regras serão aplicadas exclusivamente na CAMPUS PARTY.

1.2 Termo de concordância

Os jogadores participantes devem estar de acordo com as regras descritas neste documento. Qualquer objeção contra qualquer parâmetro deste documento, será desconsiderado.

1.3 As alterações das regras

A administração da CAMPUS PARTY se reserva no direito de alterar ou remover as regras, sem aviso prévio em casos de emergência ou situações que possam atrapalhar o bom andamento do evento.



No caso de eventos presenciais, a alteração das regras dentro do prazo de 48 horas do início do evento, serão atualizadas via msg de texto ou pelos organizadores no local do evento;

1.4 Administração do Torneio

Os organizadores do torneio serão os responsáveis pelo entendimento e aplicação das regras. No caso de eventuais erros de aplicação das regras por erros humanos (administradores), nos reservamos ao direito de corrigir, seja revertendo resultados ou aplicando a punição adequada mesmo após a data da ocorrência para manter o padrão do evento para todos os participantes.

1.5 Fuso horário

A plataforma organizadora irá exibir os horários da partida de acordo com o fuso horário local.

Os horários das partidas, check-ins, sorteios, etc., são determinados pela Organização e estão sujeitas a alterações.

Atrasos e antecipações nos horários determinados neste regulamento realizadas pela Organização não podem ser objetos de contestação pelos participantes, sendo que, a prioridade é a preservação do cronograma do evento, as alterações não garantem nenhum direito aos jogadores.

Verifique o fuso horário para que não seja penalizado por WO.

1.6 Participação de funcionários

Os jogadores não podem ser proprietários ou funcionários das empresas envolvidas direta ou indiretamente no campeonato.

1.7 Regras

Qualquer jogador que queira participar do torneio Rainbow Six Siege da CAMPUS PARTY e organizado pela GAME SPACE, deverá seguir as regras deste playbook, sob pena de ser impedido de participar ou de ser desclassificado.



- Os jogadores precisam ser participantes de uma única equipe;
- Fazer apenas um registro do time no torneio;
- Aceitar tudo imposto pela CAMPUS PARTY e pelo livro de Regras a qualquer momento do torneio;
- A classificação indicativa do Rainbow Six Siege é de 16 anos. Os jogadores menores de 18 anos precisam de autorização dos responsáveis para jogar.
- A autorização deverá ser escrita pelos responsáveis, assinado com assinatura igual ao documento de identificação e enviado junto com documento de identificação do assinante e do jogador para o e-mail da Organização.

Em caso de dúvidas, os jogadores devem acessar algum representante da ou da GAMESPACE no local do evento.

2. Elegibilidade das Equipes

2.1 Equipe

Para participar de nossos eventos exclusivos na plataforma é necessário atender a alguns critérios, sendo eles:

- Time completo com no mínimo 5 jogadores;
- Qualquer jogador que for participar por uma equipe é obrigatório a inscrição no time inscrito;
- Estar com todos os jogadores e completos inscritos no torneio antes do término do prazo de inscrição do torneio;
- Não ter restrição nas contas de jogo;



3. Regras Gerais

3.1 Contato com a Administração do Torneio

Os participantes podem entrar em contato com os administradores do torneio a qualquer momento via página da partida para assuntos da partida, por mensagem na própria página para dúvidas referentes ao campeonato ou mesmo no local do evento, procurando pelo administrador do torneio.

Quando chamar um administrador na página da Partida descreva no chat a razão do seu chamado, dessa forma o administrador poderá ajudá-lo com maior rapidez assim que atender ao seu chamado.

Também é possível entrar em contato através do e-mail, porém o tempo de resposta é de até 72h após o recebimento.

3.2 Código de Conduta

Todos os participantes dos eventos da CAMPUS PARTY concordam em se comportar de maneira adequada e respeitosa em relação aos outros.

Ofensas a qualquer participante da CAMPUS PARTY será avaliada pelos Organizadores e pode acarretar advertência ou punição direta à equipe infratora.

Em caso de reincidência, a equipe será desclassificada da competição e todas suas partidas dadas como 0-0 a fim de não interferir na pontuação do grupo.

Caso haja ofensa por parte de dois times, independente da ordem de início, a organização decidirá se os times serão desclassificados ou se a partida deverá continuar.

3.2.1 Como reportar

A organização deve ser chamada na página da partida ou pessoalmente, no caso de evento presencial, no momento do ocorrido.



O caso será analisado no mesmo instante ou caso o organizador solicite, a partida deverá acontecer até o final e a decisão será após o término da mesma. Ofensas por áudio devem ser gravadas para serem utilizadas como prova.

Jogadores com nickname ofensivo também serão avaliados pela administração em casos de Report e também serão punidos pelo código de conduta.

3.2.2 Provas

Apenas serão levadas em consideração provas obtidas através do site e servidores da plataforma organizadora e da GAMESPACE. Provas obtidas através de transmissões de jogadores ou qualquer outro local não mencionado neste livro, não serão aceitas.

3.3 Conta do Jogo

Os jogos do torneio serão realizados pelos servidores próprios do jogo.

Não é permitido que terceiros acessem a conta de outro jogador a fim de participar de uma partida oficial. Não é levado como prova materiais providos por terceiros.

3.3.1 Punição

Caso comprovado o ato, o jogador envolvido e a equipe que o utilizou, serão todos banidos permanentemente e desclassificados de seus torneios atuais.

3.4 Número de jogadores por time

A plataforma organizadora permitirá até 5 usuários dentro do time. Os times que quiserem inscrever substitutos, devem informar a organização para cadastro em formulário próprio.

3.5 Quantidade mínima de jogadores por equipe

Será considerado desistência quando um time estiver com 3 jogadores ou menos na Plataforma em até 2 minutos antes do horário programado para início do torneio. Casos de força maior para extensão do tempo deverão ser analisados pela administração do torneio no local.



As duas equipes devem estar com os 5 jogadores no servidor para a partida iniciar.

Caso a equipe não esteja com seu time completo no servidor em até 5 minutos após o horário agendado o administrador do evento deve ser notificado para verificar a situação e se necessário estipular um prazo para a partida ser iniciada com no mínimo 4 jogadores, se mesmo assim a partida não iniciar será aplicado derrota para a equipe que não estiver com o seu time dentro do servidor.

É permitido que o quinto jogador entre no servidor após o início da partida.

Caso uma equipe não compareça por conta de uma partida do mesmo evento que ainda estiver em andamento, os organizadores devem atuar para aguardar o término da partida.

Caso haja possibilidade, os organizadores poderão iniciar outra partida da tabela do torneio, caso os respectivos times estejam prontos, para fins de não atrasar o cronograma do evento.

Os times que se recusarem a antecipar a partida, serão desclassificados, caso não haja uma justificativa para a recusa.

Os organizadores devem estipular um prazo para a partida começar, caso não inicie no horário estipulado pelo organizador será declarada vitória para a equipe presente. Jogadores que não estejam presentes na arena, terão um prazo de no máximo 5 minutos para comparecer ao local, sob pena de desclassificação do time.

3.6 Calendário e duração dos eventos

A organização tem o direito de alterar o início e o fim de eventos conforme fatores internos ou externos. A decisão será informada no local do evento, publicada na página do evento, nas redes sociais e no grupo de capitão dos times, caso haja.

A publicação em um dos canais de divulgação é suficiente, não havendo necessidade de publicação em todos eles.

As finais ocorrerão ao final do dia em que se iniciou a competição.



A premiação acontecerá no último dia do evento e é OBRIGATÓRIA a participação de pelo menos um membro da equipe para a cerimônia de premiação no local, sob pena de não recebimento do prêmio.

A não participação no dia das finais eliminará automaticamente o time, sem qualquer direito.

3.7 Demos e Replays

Não haverá Demos e estatísticas da partida.

3.8 Cheating e Fraude

Em caso de suspeita o denunciante deverá chamar alguém da Organização para relatar o fato. Todas as denúncias deverão vir acompanhadas de provas robustas para serem analisadas.

Denúncias baseadas em suspeitas não serão objeto de análise pela Organização.

Ao participar de nossas competições, você concorda que esta decisão é absoluta e indiscutível.

Ao jogar nos nossos torneios, seja em lobby ou competição, você aceita que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

Todas as contas que forem ligadas ao jogador dado como cheater ou fraudador, serão banidas dos nossos campeonatos. Todas as contas que o mesmo criar em um futuro serão banidas de nossos campeonatos.

Equipes que tiverem jogadores suspensos por cheat ou fraude serão desclassificadas de todos os eventos da temporada.



Caso algum jogador venha a ser suspenso após o fim de um evento, os resultados anteriores à suspensão não serão alterados, mas o time perderá as vagas e as premiações obtidas nos últimos 30 dias (caso não tenha sido entregue).

A CAMPUS PARTY também se reserva ao direito de aplicar as sanções cabíveis aos jogadores em caso de comprovada as denúncias apresentadas.

3.9 Falha no sistema e Servidores

Caso haja alguma falha no sistema as equipes devem parar a partida usando o comando “!pause” e informar um administrador pela Página da Partida ou um organizador no local do evento para que seja decidido o que será feito. Quando uma partida parar o administrador tentará restaurar a partida, caso não seja possível a partida será reiniciada independente do resultado atual.

3.9.1 Queda do servidor

A organização tentará restaurar a partida no round anterior à queda, caso seja possível. Caso não exista a possibilidade a partida será reiniciada do 0x0. Caso uma das equipes não concordem com tal medida será aplicado WO.

Caso tenha problemas no servidor, antes das partidas os times devem aguardar a resolução do problema, acompanhado das informações recebidas pela organização. Caso algum time não aceitar aguardar a retomada do servidor, estará automaticamente eliminado do torneio.

Caso ambas as equipes não concordem com tal medida, ambas serão desclassificadas.

3.9.2 Backups durante a partida por motivos externos

Será realizado o backup somente se o jogador cair durante o freeze time e a equipe deve aplicar o pause antes do início do round, após isso mesmo que jogadores travem ou caiam durante o round não será realizado backup.



Somente será realizado o backup neste caso se a equipe adversária concordar. O administrador deverá ser chamado na página da partida para realizar o backup.

No caso de não ser possível realizar o Backup, a partida deverá ser reiniciada do início.

Caso haja alguma atualização do jogo durante uma partida poderá ser solicitado pause pelos administradores para que o servidor seja atualizado e a partida restaurada, não é possível reverter a versão do jogo ou impedir de ser atualizado, nossos servidores somente funcionam na última versão do jogo.

Na hipótese de um jogador sair do servidor durante uma atualização será responsabilidade das equipes usarem o comando “!pause” na partida.

Se as equipes não atenderem a solicitação de pausa dos administradores e a partida encerrar, o resultado final será válido.

3.10 Espectadores

Apenas jogadores e coachs das equipes participantes da partida podem estar nos servidores da mesma, caso haja disponibilidade;

Qualquer transmissão não autorizada pela CAMPUS PARTY será passível de denúncia à plataforma usada. Caso a transmissão seja feita por algum time ou player do jogo, o time será automaticamente banido do Torneio.

4.1 Rainbow Six Siege - CAMPUS PARTY

A organização se reserva ao direito de alterar o modo de jogo a seu exclusivo critério, com o objetivo de trazer uma melhor experiência ao evento, inclusive no aumento ou diminuição do número de times.

Todos os jogos ocorrerão presencialmente no dia 11 de julho de 2024 a partir das 10h30 e se encerram no dia 11 de julho de 2024 às 19h00;



Os jogadores devem estar na Arena de Games Campus Play da CAMPUS PARTY 30 minutos antes do início da partida. A ausência do time importará na desclassificação do torneio. (Caso excepcionais serão analisados pela Organização.)

As inscrições deverão ser realizadas no site da [CAMPUS PARTY](#) ou no da [GAME SPACE](#) e serão disponibilizadas, ao todo, 05 (cinco) vagas.

A inscrição no local somente ocorrerá caso algum time inscrito não compareça ou, ainda, caso as vagas não tenham sido preenchidas pré-evento.

A abertura de novas vagas após o término do prazo de inscrição é de livre escolha dos organizadores e serão preenchidas de acordo com lista de espera a ser criada após o término das vagas inicialmente ofertadas.

Havendo vagas os times poderão se inscrever presencialmente no dia do torneio;

Apenas times completos podem se inscrever e participar do torneio.

FASES

FORMATO

Os times jogarão a Primeira Etapa do torneio no formato MD1 eliminatório.

Os times vencedores do confronto avançam para disputar as próximas fases.

Os jogos serão disputados em partidas MD1.

Caso haja tempo suficiente de arena, a Organização poderá alterar as semifinais e a final para uma partida MD3;

PREMIAÇÃO

A premiação total do torneio será de R\$ 3.300,00 (três mil e trezentos reais), divididos da seguinte forma:

1º Colocado: R\$2.100,00 (dois mil e cem reais);

2º Colocado: R\$ 1.200,00 (hum mil e duzentos reais);



As finais ocorrerão ao final do dia em que se iniciou a competição.

A premiação acontecerá no último dia do evento e é obrigatória a participação de pelo menos um membro da equipe para a cerimônia de premiação no local, sob pena de não recebimento do prêmio.

A não participação no dia das finais eliminará automaticamente o time, sem qualquer direito

Antes do início da final os times deverão assinar um documento nomeando um integrante do time, de preferência o capitão da equipe, como o responsável pelo recebimento da premiação do torneio, informando os dados bancários para o depósito, sob pena de não poderem jogar a final.

A PREMIAÇÃO SERÁ PAGA EM ATÉ 90 DIAS DO TÉRMINO DO TORNEIO.

Todos os jogos serão transmitidos nos canais da CAMPUS PARTY e/ou GAME SPACE.

É vedado a qualquer jogador ou organização transmitir qualquer partida, inteira ou parcialmente, sem autorização da Organizadora.

Qualquer transmissão sem autorização que for verificada, importará na desclassificação do time do torneio. Se o torneio já tiver encerrado, o time será desclassificado, sendo o time subsequente beneficiado pelo ocorrido.

A critério exclusivo da organização do evento o modelo dos jogos poderá ser alterado para adequar à melhor experiência para os jogadores e ao evento.

Todos os jogadores deverão seguir as orientações dos organizadores do evento. Os locais em que cada time jogará será decidido de forma aleatória pela organização.

OS TIMES QUE NÃO CONCORDAREM SERÃO DESCLASSIFICADOS DO TORNEIO.

Somente times e jogadores participantes da partida em andamento deverão permanecer na arena. Todos os demais deverão aguardar no lado de fora e só adentrarem ao local do jogo quando chamado.



5 - Lineup e substituição de jogadores

5.1 Lineup

A escalação oficial (“time base”) de uma equipe são os 5 jogadores que participaram da primeira partida no campeonato.

5.2 Complete na primeira partida

Ao utilizar complete na primeira partida, a administração deve ser notificada no chat da Página da Partida ou a alguém da Organização, no caso de evento presencial, para ser avaliado o uso do jogador. Caso seja reportado após a partida, o jogador será considerado membro da lineup.

5.3 Substituição de jogadores da lineup

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

- i. Mudança de jogador da Reserva para a Equipe Titular;
- ii. Mudança de jogador da Equipe Titular para a Reserva;
- iii. Realizar a troca de jogadores antes do início do campeonato, até o limite de 03 (três) jogadores;
- iv. Não será permitida a troca de jogadores durante o campeonato

É permitida a inscrição de até 02 (dois) reservas no time.

Os jogadores podem alterar sua base durante a competição até o limite de 02(dois) jogadores,, se ultrapassado o time será desclassificado.

Se a substituição for realizada após a última partida do time em qualquer etapa, ela será válida apenas para a próxima etapa.

No caso de algum jogador ter que abandonar partida já iniciada não poderá ocorrer substituição até o momento determinado anteriormente.



5.4 Reportar

Qualquer infração da regra deve ser reportada à administração do torneio imediatamente através dos canais de contato.

6 - Reservas (complete)

6.1 Jogadores completando para outras equipes

É permitido no máximo 2 completes por equipe em uma partida. Na partida em que for utilizado complete é necessário ter no mínimo 3 jogadores do time base, ou seja, mesmo que o time realize alterações de 2 jogadores na primeira partida que define a lineup, ele pode usar 3 da base atual com mais 2 completes, porém há um limite que é informado no item 6.1.1.

6.1.1 Limite de partidas

O time pode utilizar complete em no máximo 3 partidas. Caso o time precise utilizar completes diferentes em mais de 3 partidas será necessário entrar em contato com a administração do torneio para avaliação e se necessário permitir o uso em mais jogos, caso contrário a equipe poderá ser punida com a desclassificação do torneio.

Se for verificado que o jogador participou de mais de 3 jogos completando para a mesma equipe, ele será considerado membro da lineup e se o limite de alterações for ultrapassado, a equipe será punida com a desclassificação do torneio.

6.1.2 Jogadores permitidos

Durante o Campeonato: será permitido apenas jogadores que não estejam participando por nenhuma outra equipe do mesmo Campeonato, mesmo que o jogador tenha participado como complete por uma equipe, se ele já jogou o Campeonato, não poderá jogar novamente, mas poderá jogar o Campeonato se a equipe em que ele participou no Campeonato não tenha classificado para o torneio.



Considerando que algumas skins podem apresentar bugs capazes de alterar o comportamento do time/jogo, gerando alguma vantagem indevida, é proibida a utilização de Skins, que serão punidas com desclassificação do time infrator, caso comprovado a obtenção de vantagem ilícita na utilização.

6.1.3 Punição

Em caso de vitória da equipe irregular, a partida com escalação indevida será alterada para WO 1x0.

O report deve ser realizado o mais breve possível através dos canais de comunicação descritos neste regulamento para a desclassificação da equipe, dependendo da posição onde a equipe for desclassificada, os resultados anteriores serão alterados ou não.

Em caso de evento presencial, o report deve ser informado a um Organizador, tão logo seja detectado, ou ao final da partida. A informação deve ser repassada ao Organizador antes do início da partida seguinte, sob pena de não ser analisada a efetiva aplicação da punição ou não.

6.2 Substituição com a partida em andamento

É permitido a substituição de um jogador durante uma partida, desde que respeite todo o item 5.

Caso o time precise substituir por mais de uma vez o jogador, será necessário obter autorização da administração, chamando um administrador na página da partida e explicando o motivo. Mas o jogador substituído não poderá retornar a partida.

6.2.1 Punição

Se o jogador substituído retornar a partida, a administração deverá ser alertada imediatamente, caso seja reportado ao final da partida e o resultado da partida for a favor do time irregular, o WO poderá ser aplicado.

Se ocorrer durante os playoffs da competição, a administração avaliará e determinará a punição.



7 - Horário das partidas e agendamentos

7.1 Limite de tempo para liberar o servidor

Os times deverão terminar os vetos dentro do prazo de 5 minutos após o horário agendado da partida. Caso o time esteja ausente e não libere o servidor, o time deve solicitar o WO (1x0) chamando um Organizador do evento para análise do caso. A punição não será aplicada automaticamente, ficando a critério dos organizadores.

Se a solicitação for feita após o time prosseguir com os vetos ou liberar o servidor no limite do tempo, ela não será aceita independente do prazo de 5 minutos ter sido ultrapassado.

Não será aplicado o WO se o time realizar o veto nos últimos segundos e solicitar o WO para o adversário propositalmente.

Ficando comprovado a má-fé do time na realização dos vetos, a administração verificará se será o caso de punição, podendo ir de advertência, perda de round, mapa ou WO.

7.1.1 Limite de tempo para entrar no servidor

O time deve entrar com no mínimo 4 jogadores na partida e iniciar dentro de 5 minutos após o horário agendado da partida, não será permitido o pause para estender este tempo, o time precisa jogar o primeiro round para dar pause neste caso.

Se a equipe não iniciar dentro do prazo estipulado, o Organizador deve ser chamado para verificar o motivo, se necessário será dado um tempo extra ou o WO poderá ser aplicado.

O report deve ser realizado no momento do ocorrido, não será aceito report ao final da partida.

7.1.2 Entrada de player durante a partida

É permitido que o quinto jogador entre no servidor após o início da partida. É de total responsabilidade das equipes o intervalo entre as partidas agendadas para o mesmo dia.



8 - Coach no servidor da partida

É permitido que cada equipe tenha um coach acompanhando as partidas nos servidores, caso haja disponibilidade no servidor;

9 - Regras específicas Mapas

- Border;
- Chalet;
- Clubhouse;
- Bank;
- Kafe;
- Oregon;
- Skyscraper;
- Consulate;
- Nighthaven Labs;

9.1 Configurações do Servidor:

Banimentos

Número de banimentos: 4

Tempo de banimento: 20

Rodadas

Número de rodadas: 12

Inverter atacantes/defensor: 6

Rodadas de prorrogação: 3



Diferença pontos prorrogação: 2

Inverter papéis prorrogação: 1

Parâmetro de Rotação de Objetivo: 2

Rotação do tipo de objetivo: Rodadas jogadas

Tempo da fase de escolha 15

Morte

Duração da morte: 3

Replay da eliminação: Desligado

Interrupção táticas

Solicitação disponível por equipe: 1

Duração da interrupção: 60 segundos

Modo de Jogo

Modo de jogo: Bomba

Duração da instalação: 7

Duração da desativação: 7

Tempo de fusão: 45

Duração da fase de preparação: 45

Duração da fase de ação: 180

9.2 Partidas MD1

- Time A veta um mapa;



- Time B veta um mapa;
- Time A veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- Time A veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- Time A veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- O Mapa que sobrou será jogado.

9.3 Partidas MD3

- Time A veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- Time A veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- Time A escolhe um mapa;
- Time B escolhe um mapa;
- Time A veta um mapa;
- Time B veta um mapa;
- O Mapa que sobrou é o decisivo.

Em caso de empate, será utilizado o mapa restante para a terceira partida.

A final do torneio será jogada neste formato. A organização poderá mudar este formato a seu critério, para que sejam atendidas as regras do evento.



9.4 Horário das Partidas

As partidas começam, impreterivelmente, às 10h30 da manhã e se encerram às 19h00 do mesmo dia. Qualquer alteração dos horários depende de autorização da Organização do Evento;

Nenhum time poderá alterar o horário de suas partidas por acordo entre equipes.

Os times devem estar prontos para a partida com 15 minutos de antecedência de seu jogo.

Os times que não estiverem posicionados para começar a partida neste tempo, poderão ser desclassificados.

As configurações dos times nas respectivas máquinas de jogo não poderão exceder o horário de início da partida. Após o horário de início da partida, qualquer prorrogação de início será analisada pela Organização.

Fora os casos previstos nestas regras, não haverá alterações.

Mais de uma partida poderá ser marcada para o mesmo horário. Nesses casos, a Organização informará tal fato no momento do torneio. A escolha dos locais em que cada time se posicionará, será de critério exclusivo da Organização, caso não haja acordo entre os times.

No caso de atraso no início do jogo, não será dado prazo para as equipes se apresentarem na arena, quando das chamadas dos times para jogo. É de responsabilidade dos times se manterem na arena.

9.5 Uso do pause

Quando necessário realizar um pause a equipe deve usar o comando de pause no jogo.

É permitido por equipe o uso de até no máximo 1 pause tático de 60 segundos por mapa jogado, após isso o comando de pause não será mais permitido na mesma partida.

O Pause técnico deverá ser solicitado a um organizador do evento. Nesse caso, se o time usar um pause tático para acessar um Organizador do evento, esse Pause deverá ser restituído à equipe.



9.6 Uso de Bugs e Glitches

O uso intencional de bugs, glitches ou erros do jogo serão avaliados pela Diretoria de Torneios e a equipe poderá ser penalizada com a vitória do oponente por 1x0.

9.7 POV

O jogador não é obrigado a gravar POV. Acusações de cheating serão analisadas pela demo da partida, caso hajam.

O administrador do campeonato pode eventualmente solicitar que determinados jogadores gravem sua POV para análise e caso não entreguem a POV em até 1h após a partida o resultado da partida será revertido para 1x0.

É de livre escolha do jogador a gravação do seu POV. Caso não haja gravações para serem usadas como prova, as denúncias não serão acolhidas, salvo em casos excepcionais a critério da organização.

10. DIREITO DE IMAGEM E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Ao participar do evento, você concorda que qualquer material de apoio enviado em relação a você e sua equipe, foram criados legalmente e são trabalhos originais.

Você declara e garante que os materiais não infringem ou se apropriam indevidamente dos direitos de propriedade intelectual de terceiros, e você irá garantir e defender a administração do evento e seus respectivos parceiros, patrocinadores, acionistas, agentes, gerentes, diretores, oficiais, e suas respectivas afiliadas (coletivamente, as "Partes da Organização") isentas de quaisquer danos, perdas, custos (incluindo honorários advocatícios), responsabilidades e causas de ação decorrentes ou em conexão com violação real ou alegada de direitos de propriedade intelectual de terceiros pelo uso autorizado dos materiais.

Caso a Organização inscrita no torneio não seja legalmente constituída, os jogadores serão pessoalmente responsáveis por quaisquer danos que venham a causar.

Você concede às Partes da Organização o direito absoluto, mundial e irrevogável e a permissão irrestrita de usar o conteúdo de qualquer gravação (incluindo vídeo, voz e formatos escritos) feito ou feita durante sua participação no evento, para usar, reproduzir,



distribuir, modificar e exibir palavras, escritos, semelhança, imagem, voz, nome e aparência.

Como tal, podem ser incorporados em quaisquer documentos, fotos, gravações de vídeo, fitas de áudio, imagens digitais e semelhantes, incluindo qualquer trabalho derivado dos mesmos, feitas em nome de uma parte da organização em conexão com sua participação, incluindo seus materiais de argumento de venda (doravante coletivamente denominados "Gravações").

Você concorda que as Partes da Organização têm o direito absoluto de criar tais Gravações em conexão com o presente e que possui propriedade total de tal material e pode usar tal material para qualquer propósito consistente com seus fins comerciais, incluindo usos promocionais, comerciais, educacionais e de testemunho em vídeos, publicações, anúncios, comunicados à imprensa, sites ou qualquer outro material promocional, depoimento, comercial ou educacional em qualquer meio.

Você reconhece que não receberá qualquer compensação pelo uso de tais imagens, vídeo, semelhança, aparência ou conteúdo, e as renúncias e liberações que você concede ao participar são em consideração à administração do evento permitindo sua participação no evento e qualquer boa vontade ou publicidade que você obtém como resultado de sua participação.

Você entende que as "Gravações" são de propriedade exclusiva da Organização, incluindo, se aplicável, suas respectivas afiliadas, parceiros comerciais e representantes; nem você nem qualquer terceiro terá quaisquer direitos de possuir ou usar as Gravações de qualquer forma, a não ser que autorizados pela mesma.

Na medida em que quaisquer nomes, logotipos ou marcas (doravante as "Marcas") estejam incluídos nas Gravações, você concede, em nome do titular de tais Marcas, às Partes da Organização, um título não exclusivo, não transferível, licença limitada para usar as Marcas, somente como aparecem nas Gravações e como as Gravações são posteriormente usadas em mídia de marketing e promoção.

Você representa e garante que tem autoridade para conceder tal licença em nome do titular das Marcas.



As Partes da Organização não usarão, registrarão ou tentarão registrar em qualquer jurisdição qualquer uma das Marcas. Ao realizar sua inscrição para o torneio, o interessado concorda e permite o tratamento de seus dados e informações pelo parceiro, manifestando consentimento livre, expresso e informado com relação ao referido tratamento. Caso discorde, o interessado não deve prosseguir com o cadastro ou inscrição no torneio.

As disposições detalhadas do atendimento à Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais do Brasil ("LGPD") estão disponíveis no site do Organizador. O interessado tem o direito de acessar, retificar, solicitar a portabilidade de seus dados e apagar seus dados, além de autorizar o tratamento desses dados pelo Organizador.

O interessado tem o direito de contestar e restringir o tratamento de seus dados pessoais ou de revogar o consentimento dado ao parceiro.

O interessado também tem o direito de peticionar em relação aos seus dados perante a Autoridade Nacional de Proteção de Dados ("ANPD").

O interessado é o único responsável pelas informações fornecidas quando da inscrição no torneio, e à CAMPUS PARTY, não se responsabilizando as organizações por dados incorretos ou inverídicos apresentados.

11. Contexto e considerações finais;

Das Responsabilidades;

A Game Space é responsável apenas pela administração do torneio dentro das plataformas de jogo, bem como da transmissão nos canais oficiais a que tem direito.

Qualquer questão não relacionada a estas situações, tais como problemas de rede, internet, gestão do local do evento, problemas entre players com staff do evento, dentro outros, mas não se limitando a estes, devem ser endereçados diretamente a um representante da CAMPUS PARTY no local do evento.

O pagamento da premiação aos vencedores do torneio é de responsabilidade exclusiva da CAMPUS PARTY. Qualquer questionamento referente a este assunto deverá ser endereçado aos canais de atendimento da CAMPUS PARTY.



MODELO DE AUTORIZAÇÃO

Eu, _____(nome completo), (RG) nº_____,
CPF:_____, autorizo o(a)menor_____, RG nº
_____ a participar do Torneio de Rainbow Six Siege que será realizado pela
CAMPUS PARTY em SÃO PAULO/SP no dia 11 de julho 2024.

_____, ____ de _____de 2024.

Assinatura do responsável legal