



REGULAMENTO - LOL

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 no prazo de até 24 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 LOL 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 LOL 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 CAMPUS PARTY 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 nos 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

Ao presenciarem uma infração durante o torneio, os oficiais poderão atribuir penalidades conforme as regras estabelecidas abaixo. Os oficiais irão comunicar a infração, a penalidade e demais informações pertinentes ao jogador infrator, à sua equipe e à equipe adversária.

As penalidades são:

1. Advertência: Aviso oficial e registrado que o jogador da equipe cometeu uma infração leve.
2. Banimento anulado: Impede a equipe infratora de banir um campeão durante a escolha de campeões da fase seguinte.
3. Escolha do lado anulada: Passa a decisão de ordem de alistamento e de escolha do mapa para a equipe adversária.
4. Remake da partida: recomeçar a partida no draft ou no jogo



5. Partida perdida: Infrações graves podem ser penalizadas com a derrota da partida em curso.

6. Desqualificação: Infrações mais graves ainda podem levar a equipe a ser desqualificada do torneio. As equipes desqualificadas do torneio renunciam a quaisquer prêmios que ainda não tiverem recebido, a menos que a desqualificação seja resultado de uma série de penalidades progressivas ao longo do torneio. Em alguns casos, poderá ocorrer a desqualificação de apenas um jogador da equipe, em vez da equipe inteira. Geralmente, isto acontece quando o jogador comete uma infração severa de comportamento antidesportivo. Neste caso, a equipe poderá continuar no torneio caso tenha um jogador reserva disponível.

A seguir estão listadas algumas das atitudes que podem levar um jogador a receber uma penalidade:

1. Atraso - uma advertência e Escolha do lado anulada no caso de reincidência

2. Ajuda externa - uma advertência e partida perdida, no caso de reincidência

3. Desobedecer instruções do torneio - perda de lado e de um banimento jogador e, em caso de reincidência, o time perde a partida

4. Conduta antidesportiva - a depender da conduta, a organização avaliará a punição na hora, podendo o time ser desclassificado do torneio.

5. Conluio (acordo entre equipes adversárias a fim de definir um vencedor) - desclassificação do torneio de forma direta, sem advertência

6. Subornos e pagamentos - desclassificação do torneio de forma direta, sem advertência

7. Comportamento agressivo - perda de lado e de um banimento do jogador e, em caso de reincidência, o time perde a partida.

8. Trapaça (utilização de softwares que fornecem informações não contidas no cliente do jogo) - desclassificação do torneio de forma direta, sem advertência.

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



9. Uso de aplicativos e sites (utilização de aplicativos ou sites que não o jogo e o de comunicação) - remake da partida em formato MD1 para o time prejudicado (facultativo);

- em partidas formato MD3: - o time penalizado perderá a escolha de lado e o primeiro banimento, caso ainda exista partidas a serem jogadas; - não existindo mais partidas a serem jogadas, a escolha do remake perda de banimento fica facultada ao time prejudicado

Em caso de reincidência para ambas as situações, o time perderá a partida.

3.3.2 Uso de computador de terceiros

Não será permitido o uso de computadores de terceiros.

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 concorde 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 aceite 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.

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 LOL - 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.

Os jogos do torneio até as semifinais ocorrerão presencialmente no dia 05 de Setembro de 2024 a partir das 10h30 e se encerram no dia 05 de Setembro de 2024 às 19h00 a grande final será disputada no dia 07 de Setembro a partir das 15h00;

Os jogadores devem estar na arena de games 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, 10 (dez) 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 para uma partida MD3;



PREMIAÇÃO

A premiação total do torneio será de R\$ 5.000,00 (cinco mil e reais), divididos da seguinte forma:

1º Colocado: R\$ 3.000,00 (três mil reais);

2º Colocado: R\$ 2.000,00 (dois mil reais);

As finais ocorrerão ao final do dia 07 de Setembro.

A cerimônia de 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.

5.1.1 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.

5.1.2 Jogador base inativo

Quando um jogador não fizer mais parte da equipe é importante que ele seja retirado da mesma na plataforma para que não seja considerado player ativo pela administração.

Um jogador apenas deixará de ser da base caso não jogue a primeira partida e não tenha alertado sobre uso de complete na primeira partida.

5.2 Substituição de jogadores da lineup

Os jogadores podem alterar sua base durante a competição caso o limite de substituição ainda não tenha sido alcançado para aquela etapa, 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.



5.3 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.

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.

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.

DA COMPOSIÇÃO DA EQUIPE

Cada equipe deve ser composta por 05 (cinco) jogadores;

DAS CONFIGURAÇÕES DE JOGO

Serão adotadas as seguintes configurações para todas as partidas:

I.- Mapa: Summoner's Rift, preferencialmente. As equipes podem escolher mapa diverso em comum acordo;

II.- Formato 5v5 (cinco jogadores em cada equipe).

III.- Definição do Lado do Mapa: Sorteio;

IV.- Tipo de partida: competitivo;

V.- Servidor: Brasileiro;

Restrições e proibições podem ser adicionadas a qualquer momento, antes ou durante uma partida, caso existam bugs, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério dos Organizadores;



A organização se isenta de quaisquer problemas em equipamentos, periféricos ou quaisquer outros equipamentos que não sejam aqueles fornecidos pela organização do evento;

Cada participante terá até 10 (dez) minutos para realizar suas configurações, na qual deverá garantir a qualidade do equipamento, conectar e calibrar os periféricos, garantir o funcionamento do sistema de chat de voz;

Após todos os 10 (dez) jogadores em uma partida confirmarem que completaram as configurações, eles não poderão mais alterá-las e nem entrar em jogos de aquecimento.

DAS CONDIÇÕES PRÉ-PARTIDA

Os SPECS ficam reservados para a equipe de transmissão.

Todos os jogadores deverão estar na arena 30 minutos antes do início da partida.

Os jogadores deverão realizar o check-in na Arena, com 15 (quinze) minutos de antecedência para que se possa começar uma sessão de partida;

A presença dos jogadores é de total responsabilidade da equipe.

As equipes terão até 10(dez) minutos para que todos os cinco jogadores estejam presentes, caso contrário, o time que não apresentar todos os membros sofrerá derrota por W.O.

Nos confrontos em que o vitorioso seja decidido em melhor de três partidas, estas ocorrerão consecutivamente, com intervalo de 5 (cinco) minutos entre as partidas.

É possível a substituição de jogadores de uma partida para a outra.

Os lados das equipes em cada partida serão determinados por sorteio, que poderá ser realizado pelos capitães antes do início da partida;

As equipes deverão aguardar o comando de início das partidas para iniciá-las. Após o comando de início das partidas feito pela Organização, as partidas deverão ser iniciadas imediatamente.



Caso haja algum atraso por parte de uma equipe e os trâmites ou a partida propriamente dita seja iniciada sem a reclamação imediata da outra parte, será entendido que as equipes aceitaram o atraso e a partida será considerada válida, não cabendo contestação.

Havendo atraso por parte de ambas as equipes, a Organização poderá aplicar a pena de desclassificação a ambas;

Para solicitar o W.O., a equipe solicitante precisa chamar a organização na arena e apresentar elemento probatório;

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.

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

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

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 pela Organização.

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.

CONTEXTO E CONSIDERAÇÕES FINAIS

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 LOL que será realizado pela CAMPUS PARTY
Brasília nos dias 05 e 07 de Setembro de 2024 nas dependências do estádio Arena
Pernambuco, na cidade de Recife/PE.

_____, ____ de _____de 2024.

Assinatura do responsável legal