



REGULAMENTO GERAL

CAMPEONATO DE ESPORTS DE SÃO PAULO

Este documento descreve as regras oficiais que devem ser seguidas no **CAMPEONATO DE ESPORTS DE SÃO PAULO**, com realização da CBER - Confederação Brasileira de Esportes Radicais e patrocinado pelo Sindi Clubes, 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.

1. DA COMPETIÇÃO

1.1. Descrição Geral da Competição:

- Jogo: **VALORANT**
- Quantidade de vagas: **08 (OITO) TIMES**
- Data Inscrição: **31 DE OUTUBRO DE 2024 ATÉ 01 DE DEZEMBRO DE 2024;**
- Data Campeonato: **03 DE DEZEMBRO A 06 DE DEZEMBRO DE 2024**
- Final Online: **08 DE DEZEMBRO DE 2024;**
- Horário: **ELIMINATÓRIAS A PARTIR DAS 19H E GRANDE FINAL ÀS 14H;**
- Tipo de Campeonato: **ONLINE**
- Formato do campeonato: **ELIMINAÇÃO DUPLA; PARTIDAS ATÉ A GRANDE FINAL EM MD1 E GRANDE FINAL EM MD3**
- Inscrição: **gratuita**

O campeonato é uma realização da CBER - Confederação Brasileira de Esportes Radicais, patrocinado pelo Sindi Clubes, promovido pela ABRIESP e com apoio da Game Space, Gamer Arena, FPEFIT e Família do Esporte.

2. ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES E TÉCNICOS

2.1. Idade do jogador: a idade mínima é 14 anos. Os jogadores menores de 18 anos precisarão da autorização dos pais, a qual deverá vir acompanhada de cópia do



documento de identidade do responsável e do menor e enviadas para o email pepac@sindiclubessp.com.br. (MODELO DE AUTORIZAÇÃO - ANEXO I)

2.2. Inscrição: É obrigatória a inscrição do TIME COMPLETO no formulário de inscrição. Inscrições incompletas ou com jogadores duplicados serão canceladas.

2.3. Residência: para participar da Competição os jogadores devem estar de maneira física e legal no território brasileiro.

2.4. Quantidade: cada equipe deverá contar com, no mínimo, cinco (5) jogadores e no máximo dez (10) jogadores inscritos como titular e reserva.

2.5. Restrição da conta: Todos os jogadores inscritos no Campeonato, incluídos os reservas, não podem ter restrição nas contas do jogo

2.6. Utilização de imagem: Ao realizar a inscrição no Campeonato, todos os competidores e responsáveis, quando aplicável, autorizam automaticamente, de forma inteiramente gratuita, a título universal, em caráter total, definitivo, irrevogável e irretratável e livre de qualquer ônus ou encargo a utilização de seu nome, imagem, voz, fotos, arquivos e/ou qualquer outro tipo de mídia relacionada à Competição sendo elas digitais ou não. A Confederação Brasileira de Esportes Radicais, Sindi Clubes, ABRIESP, Game Space, Gamer Arena, FPEFIT e Família do Esporte poderão a seu exclusivo critério, por si ou por terceiros por elas autorizados, utilizar as Mídias livremente, transmiti-las via televisão de qualquer espécie (televisão aberta ou televisão por assinatura, através de todas as formas de transporte de sinal existentes, exemplificativamente UHF, VHF, cabo, MMDS e satélite), disseminá-la através da Internet e/ou telefonia, fixa ou móvel, bem como dar às Mídias outras utilizações nos termos da presente autorização, como comunicação através de cartazes, folders, flyers, outdoors, vinhetas, peças promocionais, websites, redes sociais, meios de comunicação, dentre outros, sem limitação de tempo ou de número de vezes, no Brasil e/ou no exterior.

2.6.1. A Lei Geral de Proteção de Dados (LGDP) será obedecida, em todos os seus termos, obrigando-se as partes envolvidas a tratar os dados dos participantes que forem eventualmente coletados, conforme sua necessidade ou obrigatoriedade (Lei 13.709/2018)



3. ELEGIBILIDADE DE EQUIPES

3.1. Obrigatoriedade de Participação. A equipe, ao realizar a inscrição, compromete-se a participar de todas as Etapas e partidas, ficando sujeita a penalidades, incluindo banimento de todos os Campeonatos e competições futuras da Organizadora, caso descumpra este compromisso.

3.2. Troca de Nickname. As trocas de nickname só serão permitidas durante a fase de inscrição. Após o fim das inscrições, os jogadores não poderão modificá-los durante toda a Etapa. Alterações só serão feitas em casos excepcionais, quando justificadas e aceitas por alguém da organização.

3.3. Troca de nome da equipe. É estritamente proibido a troca do nome da equipe após finalizada a etapa de inscrições, tanto nas classificatórias, quanto nos Playoffs, exceto quando justificadas e aceitas por alguém da organização. A equipe que alterar o nome será automaticamente desclassificada.

3.4. Troca de Line up. É proibida qualquer alteração na line up após o término da etapa de inscrições. É permitida a inclusão/troca de 02 (dois) jogadores desde que justificada e autorizada por alguém da organização. Os novos jogadores não poderão ser inscritos em outra equipe nesta mesma edição.

3.5. Participação múltipla de organização. Uma organização poderá inscrever mais de uma equipe no Invitational, desde que seja possível a diferenciação entre elas.

4. REGISTRO E PARTICIPAÇÃO

4.1. Registro de jogadores. A equipe deve preencher o formulário de cadastro dos jogadores e reservas para participar da competição.

4.2. Nomes de equipes e jogadores. Os nomes das equipes e jogadores devem ser únicos, a GAME SPACE se reserva no direito de rejeitar um nome de equipe ou jogador se



considerar vulgar, ofensivo, discriminatório ou que infrinja os direitos autorais. Caso a equipe ou jogador infrator não realize a alteração para um nome adequado quando solicitado, a GAME SPACE se reserva no direito de desclassificá-lo.

4.3. Propriedade de contas. É obrigatório o uso de suas contas pessoais do jogo. Caso seja detectado que um participante está usando a conta de outro jogador, o participante e a equipe serão desclassificados imediatamente.

4.4. Participação múltipla de jogadores. Um jogador só pode ser inscrito em uma equipe durante todo o Campeonato. Não é permitido que um jogador se inscreva em diferentes equipes ou que o participante use mais de uma conta para participar em outras equipes. Se detectado, o participante e a equipe serão desclassificados imediatamente.

4.5. Patrocínios: a GAME SPACE se reserva o direito de proibir ou eliminar equipes com patrocinadores e/ou sócios de empresas amplamente conhecidas por pornografia, uso de drogas, ou que infrinjam as regras de proibição da publisher do jogo.

5. EQUIPAMENTOS E SOFTWARE

5.1. Equipamentos da organização. Em eventos presenciais, a Organização fornecerá todos os equipamentos necessários para o Campeonato, podendo os jogadores levarem seus próprios equipamentos, sendo eles:

- Mouse.
- Teclado.
- Fone de ouvido

5.2. Caso o competidor danifique algum equipamento fornecido pela Organização da Competição, o mesmo será responsável pela compensação dos danos cometidos;



6. FORMATO DA COMPETIÇÃO

6.1. As informações sobre número de partidas e regras específicas da Competição serão enviadas às equipes após o encerramento das inscrições.

6.2. O envio do regulamento específico e todas as informações sobre o Campeonato serão feitas no WhatsApp da organização. É obrigatório que o capitão ou pelo menos um jogador inscrito no time participe do grupo a ser criado, sob pena de desclassificação da equipe.

7. REGRAS GERAIS DA COMPETIÇÃO

7.1. As questões não previstas neste regulamento ou quaisquer dúvidas que possam surgir serão analisadas e decididas pela Organização do Campeonato, sendo estas decisões soberanas e irrecorríveis;

7.2. A participação no Campeonato é pessoal e intransferível.

7.3. A participação neste Campeonato implica na aceitação total e irrestrita de todos os itens deste regulamento, sem nenhuma ressalva, que poderá ser alterado pelos seus Organizadores a qualquer tempo e tantas vezes quanto necessário, garantida a sua divulgação de forma eficaz nos canais oficiais da GAME SPACE, a critério também da Organização;

7.4. Todos os problemas com as partidas deverão ser imediatamente comunicados ao Staff da Competição antes de seu início ou durante a sua realização;

7.5. As regras previstas se aplicam a todas as etapas da competição;

7.6. Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de competidores, cronograma da competição e penalidades serão de responsabilidade da Confederação Brasileira de Esportes Radicais, Sindi Clubes, ABRIESP, Game Space,



Gamer Arena, FPEFIT e Família do Esporte, não podendo estas serem objeto de recurso e nem dando origem a qualquer reclamação de perdas e/ou danos ou ainda qualquer outra medida legal;

7.7. O presente regulamento rege a participação do competidor no Campeonato e sua relação com a Organização e a competição. Ao inscrever-se na competição, o competidor concorda e aceita plenamente e sem reservas todos os termos e condições do presente Regulamento, declarando que o leu, o interpretou e o compreendeu em completa e total íntegra, bem como se compromete a cumprir com todas as regras aqui estabelecidas. O competidor em nenhum momento poderá alegar desconhecimento dos termos e condições do regulamento da competição, sob hipótese de ser desclassificado da mesma;

7.8. Aplica-se a este Campeonato, incluindo, mas sem limitar a sua divulgação, as participações e premiações, a legislação brasileira e fica eleito o foro de São Paulo,, Estado de São Paulo para dirimir quaisquer controvérsias oriundas desta.

8. DO SUPORTE

8.1. Em caso de dúvidas sobre o Campeonato, os competidores deverão entrar em contato com a Organização pelo email contato@gamespace.com.br ou por [whatsapp oficial](#) da Organização.

8.2. A Organização não se responsabiliza por nenhuma informação veiculada fora dos canais oficiais de comunicação, incluindo neste rol de canais não autorizados páginas de Facebook, Grupos em redes sociais, pessoas não relacionadas a Organização da Competição, websites não autorizados, dentre outros canais de comunicação não autorizados. Entende-se como informações oficiais sobre o Campeonato apenas os publicados e veiculados no website <https://www.sindiclubessp.com.br>, nas redes sociais oficiais do [Sindi Clubes](#) e e-mails com o domínio @gamespace.com.br.

8.3. Para qualquer problema que ocorra durante a partida, o Competidor deverá entrar em contato com o Suporte via [WhatsApp](#);



8.4. Todas as acusações de fraude ou violação de quaisquer regras estabelecidas deverão ser encaminhadas para a Organização, que será responsável por aplicar eventuais sanções. A obrigação do envio de provas é única e exclusiva do Competidor lesado;

8.5. O Suporte e a Organização da Competição terão palavra final sobre todas as questões relacionadas à Competição. O competidor que não concorde com esta decisão poderá enviar e-mail incluindo qualquer informação pertinente sobre o caso para que a situação seja novamente analisada;

8.6. Caso o competidor deixe de cumprir com as instruções e/ou solicitações do Suporte, poderá ser desclassificado da Competição.

9. DATAS E HORÁRIOS

9.1. Após a inscrição, o competidor irá receber por via WhatsApp a confirmação da inscrição da equipe, as datas e horários da realização da sua partida;

9.2. Todas as partidas da competição devem ser jogadas no horário e/ou prazo determinado para realização dos mesmos, na página de partida de cada time e/ou divulgação pela Organização via WhatsApp aos mesmos (em grupos criados para tal finalidade), respeitando as informações fornecidas pela Organização da competição;

9.3. Partidas realizadas em horários diferentes do comunicado não serão válidas, exceto com autorização expressa da Organização;

9.4. Todos os competidores serão previamente informados dos horários e, quando possível, das tabelas das partidas, portanto é de total responsabilidade do competidor informado repassar as informações para a equipe não se atrasar ou perder seus jogos. A equipe organizadora enviará mensagem via WhatsApp, portanto, tenha certeza de ter preenchido corretamente o campo de telefone para contato.



9.5. Se uma equipe inscrita não conseguir comparecer na data marcada para sua partida, deverá informar a Organização com antecedência mínima de 03 (três) dias antes da data marcada para a Competição e a vaga será transferida para outra equipe

10. PREMIAÇÃO

10.1. As equipes serão premiadas de acordo com as divisões descritas abaixo:

1º Lugar - R\$ 6.500,00 (seis mil e quinhentos reais);

2º Lugar - R\$ 3.500,00 (três mil e quinhentos reais);

3º Lugar - R\$ 1.500,00 (um mil e quinhentos reais);

4º Lugar - R\$ 1.000,00 (um mil reais) ;

5º/6º Lugar - R\$ 750,00 (setecentos e cinquenta reais) cada equipe;

7º/8º Lugar - R\$ 500,00 (quinhentos reais) cada equipe

10.2. Os valores indicados no item acima serão creditados em conta bancária do jogador associado a um clube filiado ao Sindi Clubes e deverá, obrigatoriamente, ser informado no formulário de cadastro.

10.2.1. O pagamento será feito pelo Sindi Clubes, patrocinador da premiação do Campeonato de eSports de São Paulo, em até 90 (noventa) dias após o encerramento da Competição..

10.3. O contato será feito pelo Sindi Clubes, através de e-mail e/ou whatsapp, a ser enviado ao jogador indicado no formulário de cadastro.

10.4. Os jogadores, desde já, aceitam que é de responsabilidade única e exclusiva do jogador indicado realizar eventual repasse/divisão do prêmio com os demais integrantes do Time, não havendo qualquer responsabilidade da Organização nesse sentido.

10.5. O endereço de e-mail e o número de telefone de todos os competidores deverão estar devidamente atualizados no formulário de cadastro.



10.6. É de responsabilidade dos times e jogadores informar à Organização, pelos seus canais oficiais, a mudança de endereço de email ou de telefone, sob pena de não recebimento da premiação.

10.7. O Prêmio é pessoal e intransferível, não podendo a Organização, em hipótese alguma, transferi-lo para terceiros que não o jogador indicado no formulário de cadastro.

10.8. A premiação será feita no modo de pagamento brasileiro chamado PIX. Portanto, é obrigatório que uma pessoa do time possua essa forma de pagamento. O pagamento será feito a apenas uma única pessoa, e ela terá a responsabilidade de repassar a quantia para o seu time.

10.9. É de responsabilidade exclusiva daquele que receberá a premiação, realizar o recolhimento de todo e qualquer imposto incidente sobre o valor e, caso exista determinação legal que estipule como de responsabilidade do Sindi Clubes, o recolhimento de tais impostos, fica autorizada a retenção do valor, via dedução sobre o prêmio total, para o recolhimento por parte do Sindi Clubes.

11. CONSIDERAÇÕES FINAIS

11.1. Versão de jogo. Cada equipe é responsável pela verificação da versão disponível e sua atualização.

11.2. Tolerância. Haverá 10 minutos de tolerância a partir da hora marcada para a equipe poder se apresentar ao chat da página de partida e no lobby do jogo. O time que não cumprir com o horário e o tempo de tolerância sofrerá derrota por W.O.

11.3. Transmissão. A GAME SPACE é responsável apenas pela administração do Campeonato dentro das plataformas de jogo, bem como da transmissão nos canais oficiais a que tem direito.



11.3.1. Caso algum jogador ou time queira fazer a transmissão da Competição, é necessária a autorização expressa da Organização bem como cumprir com as regras informadas.

11.4. Mídia As equipes e seus representantes devem tentar resolver quaisquer problemas com CBER - Confederação Brasileira de Esportes Radicais, a GAME SPACE, Gamer Arena e com o Sindi Clubes, antes de fazer declarações nas mídias sociais que possam prejudicar a marca ou manchar a reputação da organização. Somente após esgotadas as tentativas de resolução por meio de ocorrências, as equipes têm permissão para postar declarações nas mídias sociais.

11.4.1. No caso de um representante da equipe ter o objetivo de prejudicar a reputação da organização ou de patrocinadores do evento, o organizador tem o direito de desqualificar e banir todas as partes envolvidas de eventos futuros e iniciar processos judiciais para defender a reputação da marca.

11.5. As alterações das regras. A comissão organizadora 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. As novas regras serão publicadas neste regulamento com suas datas de atualização e nos canais oficiais da GAME SPACE.

OBS: APÓS A CONFIRMAÇÃO DA INSCRIÇÃO, AS EQUIPES RECEBERÃO UM REGULAMENTO EXTRA, CONTENDO O FORMATO ESPECIFICADO, CRONOGRAMA, ETC.



ANEXO I

MODELO DE AUTORIZAÇÃO

Eu, _____(nome completo), (RG) nº _____,
CPF: _____, autorizo o(a) menor _____, RG nº
_____ a participar do **CAMPEONATO DE ESPORTS DE SÃO PAULO** que
será realizado online nos dias 03 a 08 de Dezembro de 2024..

_____, ____ de _____ de 2024.

Assinatura do responsável legal