



**REGULAMENTO COUNTER-STRIKE 2
IMAGINELAND 2026
GAMER ARENA**

GAMER ARENA



PREFÁCIO

Este documento descreve as regras e regulamentos gerais que devem ser seguidos em todos os momentos durante a participação em uma competição de **Counter-Strike 2** da Gamer Arena. O não cumprimento destas regras poderá resultar em penalidades, conforme estabelecido neste documento.

Observe que este documento pode ser complementado ou substituído por regulamentos adicionais, quando explicitamente indicado.

É importante destacar que a administração do torneio detém a autoridade final em todas as questões. Em casos excepcionais, poderão ser tomadas decisões que não estejam explicitamente previstas ou descritas neste regulamento ou que até mesmo se desviem dele com o objetivo de preservar os princípios de jogo limpo (*fair play*) e espírito esportivo.

CLÁUSULA DE RESPONSABILIDADE POR DESPESAS DE PARTICIPAÇÃO

A participação no evento é de livre e espontânea vontade dos competidores, equipes, representantes, técnicos e demais integrantes vinculados aos participantes.

Fica expressamente estabelecido que todas as despesas relacionadas à participação no evento, incluindo, mas não se limitando a transporte terrestre, passagens aéreas, traslados, hospedagem, alimentação, seguros, taxas, despesas pessoais e quaisquer outros custos diretos ou indiretos, serão de responsabilidade exclusiva dos participantes e/ou de suas respectivas equipes.

A organização do evento não fornecerá, reembolsará ou assumirá quaisquer despesas mencionadas nesta cláusula, salvo se houver instrumento contratual específico, firmado por escrito entre as partes, dispendo de forma diversa.

Ao efetuar sua inscrição e participar do evento, os competidores e suas equipes declaram estar plenamente cientes desta condição, assumindo integral responsabilidade pelo planejamento, contratação e pagamento de todas as despesas necessárias à sua participação, renunciando a qualquer reivindicação futura de ressarcimento, indenização ou compensação relacionada a tais custos.

A organização não será responsável por prejuízos decorrentes de atrasos, cancelamentos, alterações de voos, hospedagens, transportes, reservas ou quaisquer serviços contratados diretamente pelos participantes ou por terceiros em seu nome.



CLÁUSULA DE ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE TÉCNICA E OPERACIONAL EM EVENTOS DE TERCEIROS

A Gamer Arena atua exclusivamente como organizadora, operadora ou gestora das atividades esportivas, competitivas e de entretenimento sob sua responsabilidade nos campeonatos e eventos em que participe, sejam eles de natureza física, digital ou phygital. Sua atuação limita-se à administração, coordenação e execução das competições, não abrangendo a responsabilidade pela infraestrutura, instalações ou serviços técnicos disponibilizados pelo promotor, realizador ou organizador do evento anfitrião.

Dessa forma, a Gamer Arena não possui responsabilidade pela contratação, fornecimento, funcionamento, manutenção, adequação ou disponibilidade de serviços e estruturas essenciais ao evento, incluindo, mas não se limitando a, energia elétrica, internet, redes de comunicação, iluminação, sonorização, equipamentos audiovisuais, palco, mobiliário, climatização, segurança patrimonial, brigada de incêndio, atendimento médico, limpeza, controle de acesso, estacionamento, instalações físicas e quaisquer outros serviços ou estruturas disponibilizados pelo local ou pela organização anfitriã.

A responsabilidade integral pela infraestrutura técnica, logística, operacional e de segurança do evento é exclusiva do promotor, realizador, organizador anfitrião ou administrador do local-sede, cabendo a estes garantir que todas as condições necessárias para a realização do evento estejam em conformidade com a legislação aplicável e adequadas ao pleno funcionamento das atividades.

A Gamer Arena não poderá ser responsabilizada, em nenhuma hipótese, por falhas, interrupções, indisponibilidades, atrasos, cancelamentos, suspensões, acidentes, incidentes, danos materiais, danos morais, lucros cessantes, perdas financeiras ou quaisquer outros prejuízos decorrentes direta ou indiretamente de problemas relacionados à infraestrutura, logística, operação ou serviços de responsabilidade do evento anfitrião ou do local onde o evento estiver sendo realizado.

Os participantes, equipes, patrocinadores, expositores, fornecedores e demais envolvidos reconhecem e concordam que eventuais reclamações, pedidos de ressarcimento, indenizações ou responsabilizações decorrentes de falhas estruturais, técnicas ou operacionais deverão ser direcionados exclusivamente aos responsáveis pela organização do evento anfitrião ou pela administração do local, não cabendo à Gamer Arena qualquer responsabilidade solidária, subsidiária ou complementar, salvo nos casos expressamente previstos em lei.



A presente cláusula aplica-se igualmente a situações de caso fortuito ou força maior que afetem a infraestrutura ou a operação do evento, incluindo, mas não se limitando a quedas de energia, falhas de conexão, problemas de telecomunicações, interdições de órgãos públicos, fenômenos naturais, greves, determinações governamentais ou quaisquer circunstâncias fora do controle direto da Gamer Arena

CLÁUSULA DE LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE

Sem prejuízo das demais disposições deste regulamento, a Gamer Arena somente poderá ser responsabilizada por danos diretos comprovadamente decorrentes de ato ou omissão atribuível exclusivamente à sua atuação na organização e gestão das competições sob sua responsabilidade, observados os limites previstos na legislação aplicável.

Em nenhuma hipótese a Gamer Arena será responsável por danos indiretos, danos consequenciais, lucros cessantes, perda de chance, perda de receitas, perda de patrocínios, perda de oportunidades comerciais, danos à imagem, prejuízos financeiros, despesas operacionais, despesas de viagem, hospedagem, alimentação, aquisição ou manutenção de equipamentos, treinamentos, investimentos realizados para participação no evento ou quaisquer outros prejuízos suportados por participantes, equipes, patrocinadores, fornecedores ou terceiros.

A Gamer Arena também não responderá por atos, omissões, falhas, atrasos, cancelamentos, interrupções ou qualquer ocorrência decorrente da atuação de terceiros, incluindo organizadores anfitriões, administradores de locais, fornecedores, prestadores de serviços, empresas de tecnologia, telecomunicações, energia, segurança, transporte, hospedagem ou quaisquer outros agentes não submetidos ao seu controle direto.

Os participantes, equipes e demais envolvidos reconhecem e aceitam que sua participação nos eventos ocorre por sua conta e risco, assumindo os riscos inerentes às atividades esportivas, eletrônicas, digitais e phygitais, exonerando a Gamer Arena de qualquer responsabilidade que não decorra de ato comprovadamente praticado por ela com culpa exclusiva.

A presente cláusula deverá ser interpretada na máxima extensão permitida pela legislação vigente, permanecendo válidas e eficazes suas disposições mesmo na hipótese de eventual nulidade parcial de qualquer de seus termos.

TERMO DE ENVIO DE DOCUMENTAÇÃO

Os participantes e equipes deverão encaminhar toda a documentação solicitada pela organização dentro do prazo estabelecido para cada competição.



A data limite para envio dos documentos será divulgada nos canais oficiais da Gamer Arena e poderá variar de acordo com o campeonato.

O não envio da documentação exigida dentro do prazo estipulado poderá resultar na desclassificação do participante ou equipe, bem como no cancelamento da inscrição, sem direito a recurso, salvo decisão expressa da organização.

É de responsabilidade exclusiva dos participantes e equipes garantir o envio correto e dentro do prazo de toda a documentação solicitada.

CLÁUSULA DE RESPONSABILIDADE DAS EQUIPES E DE SEUS INTEGRANTES

As equipes inscritas são integralmente responsáveis pela conduta de seus atletas, técnicos, dirigentes, managers, representantes, funcionários, acompanhantes, convidados e quaisquer pessoas que estejam vinculadas à sua delegação ou que atuem em seu nome durante o evento.

O responsável pela inscrição da equipe, bem como seu capitão, manager ou representante oficial, declara possuir poderes para representar todos os integrantes da equipe perante a organização, assumindo a responsabilidade pelo cumprimento integral do regulamento, das normas de conduta e das determinações emitidas pela Gamer Arena.

As equipes responderão pelos danos materiais, morais ou financeiros causados por qualquer de seus integrantes a outros participantes, equipes, patrocinadores, expositores, fornecedores, ao público, à organização do evento ou ao patrimônio público e privado utilizado durante a realização da competição, sem prejuízo das responsabilidades individuais dos autores dos atos.

A Gamer Arena poderá aplicar sanções esportivas e administrativas à equipe como um todo quando a conduta individual de um ou mais de seus integrantes comprometer a segurança, a integridade esportiva, a ordem do evento ou o cumprimento do regulamento, independentemente da responsabilização pessoal dos envolvidos.

As equipes obrigam-se a ressarcir integralmente os prejuízos comprovadamente causados por seus integrantes ao evento, ao local-sede, à organização ou a terceiros, quando tais danos decorrerem de conduta dolosa ou culposa de membros da respectiva delegação.

A eventual tolerância da Gamer Arena em relação a qualquer infração não constituirá renúncia de direitos, precedente ou autorização para a prática de novas condutas irregulares, permanecendo íntegro o direito da organização de aplicar as medidas cabíveis a qualquer tempo.



ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE POR CONFLITOS ENTRE PARTICIPANTES

A Gamer Arena não se responsabiliza por atos de violência, agressões, ameaças, discussões, ofensas, danos materiais ou quaisquer outros conflitos envolvendo participantes, membros de equipes, acompanhantes, espectadores ou terceiros durante a realização do evento.

Eventuais conflitos serão de responsabilidade exclusiva dos envolvidos, cabendo à organização apenas a aplicação das medidas disciplinares previstas neste regulamento, sem que isso implique qualquer responsabilidade civil, criminal ou indenizatória por parte da Gamer Arena.

A organização reserva-se o direito de advertir, suspender ou desclassificar participantes e equipes que adotem comportamentos incompatíveis com os princípios de respeito, espírito esportivo, convivência harmoniosa e integridade competitiva.

Atenciosamente,

Equipe Gamer Arena

GAMER ARENA



SUMÁRIO

1. DISPOSIÇÕES GERAIS.....	9
1.1. Objetivo do Regulamento.....	9
1.2. Da Organizadora.....	9
1.3. Aceitação do Regulamento.....	9
1.4. Obrigação de Cumprimento.....	9
1.5. Autoridade da Organização.....	10
1.6. Alterações e Atualizações.....	10
1.7. Comunicação Oficial.....	10
1.8. Boa-fé e Espírito Competitivo.....	10
1.9. Validade do Regulamento.....	11
2. SOBRE O CAMPEONATO E FORMATO DA COMPETIÇÃO.....	11
2.1. Informações Gerais do Campeonato.....	11
2.2. Estrutura da Competição.....	12
2.3. Alteração do Formato das Partidas.....	14
2.4. Formação da Equipe.....	14
3. PREMIAÇÃO.....	14
3.1. Premiação.....	14
3.2. Troféus e Medalhas.....	15
3.3. Forma de Entrega da Premiação.....	15
3.4. Prazo para Recebimento.....	16
3.5. Documentação Necessária.....	16
3.6. Responsabilidade pelo Recebimento.....	16
Jogadores participantes da equipe.....	17
4. INSCRIÇÕES E ELEGIBILIDADE DOS PARTICIPANTES.....	19
4.1. Inscrições.....	19
4.2. Elegibilidade dos Participantes.....	20
5. REGRAS DAS PARTIDAS.....	23
5.1. Procedimentos Pré-Jogo.....	23
5.2. Tempo de Tolerância (W.O.).....	23
5.3. Reconexão de Jogadores.....	24
5.4. Autoridade da Organização Durante as Partidas.....	24
6. CONDUTA DOS PARTICIPANTES, INFRAÇÕES E PENALIDADES.....	25
6.1. Conduta dos Participantes.....	25
6.2. Infrações e Penalidades.....	26
7. PROIBIÇÃO DE TRAPAÇAS (CHEATING) E INTEGRIDADE COMPETITIVA.....	28
7.1. Princípios Gerais.....	28
7.2. Hacks e Softwares Ilegais.....	28
7.3. Exploração de Bugs.....	29
7.4. Uso de Scripts e Macros Proibidos.....	29



7.5. Compartilhamento de Conta.....	29
É proibido:.....	29
7.6. Manipulação de Resultados (Match Fixing).....	29
7.7. Histórico Disciplinar e Integridade Competitiva.....	30
7.8. Critério de Desempate para Seleção de Inscrições.....	30
7.9. Direito de Investigação.....	31
7.10. Decisão Final.....	31
8. PROBLEMAS TÉCNICOS.....	31
8.1. Falhas de Conexão.....	31
8.2. Problemas de Hardware.....	32
8.3. Quedas de Energia.....	32
8.4. Instabilidades do Servidor.....	33
8.5. Problemas em Plataformas de Terceiros.....	33
8.6. Decisões da Organização em Casos Extraordinários.....	33
8.7. Força Maior.....	34
9. TRANSMISSÃO OFICIAL E COBERTURA DO EVENTO.....	34
9.1. Direito de Transmissão.....	34
9.2. Restrições para Transmissões Pessoais.....	35
9.3. Utilização de Imagens da Competição.....	35
9.4. Entrevistas e Conteúdo Promocional.....	36
9.5. Captação de Imagens e Conteúdo por Terceiros.....	36
9.6. Utilização de Nome, Nickname e Identificação Competitiva.....	37
9.7. Ausência de Remuneração Adicional.....	37
9.8. Decisões da Organização.....	37
10. DIREITO DE USO DE IMAGEM, VOZ E NOME, PROTEÇÃO DE DADOS E PRIVACIDADE.....	37
10.1. Direito de Uso de Imagem, Voz e Nome.....	37
10.2. Proteção de Dados e Privacidade.....	39
11. ALTERAÇÕES DO REGULAMENTO.....	41
11.1. Direito da Gamer Arena de Alterar Regras.....	41
11.2. Comunicação das Alterações.....	41
11.3. Validade das Atualizações.....	41
12. CASOS OMISSOS E DECISÕES ADMINISTRATIVAS.....	42
12.1. Situações Não Previstas.....	42
12.2. Poder de Decisão da Organização.....	42
12.3. Caráter Final e Soberano das Decisões.....	42
13. DISPOSIÇÕES FINAIS.....	43
13.1. Vigência do Regulamento.....	43
13.2. Aceitação Integral das Regras.....	43
13.3. Disposição Final.....	43



1. DISPOSIÇÕES GERAIS

1.1. Objetivo do Regulamento

O presente Regulamento estabelece as normas, procedimentos, direitos e deveres aplicáveis aos participantes dos campeonatos organizados pela Gamer Arena, visando garantir a integridade competitiva, a igualdade de condições entre os competidores, a transparência da competição e o bom andamento de todas as atividades relacionadas ao evento.

Todos os participantes, equipes, representantes, técnicos, acompanhantes e demais envolvidos deverão respeitar integralmente as disposições previstas neste Regulamento, bem como as decisões emitidas pela organização da Gamer Arena.

1.2. Da Organizadora

A Gamer Arena é a organizadora oficial dos campeonatos abrangidos por este Regulamento, sendo responsável pelo planejamento, administração, execução, fiscalização e julgamento de todas as atividades relacionadas à competição.

Compete exclusivamente à Gamer Arena definir os formatos de disputa, cronogramas, critérios operacionais, procedimentos administrativos e demais aspectos necessários para a realização do campeonato.

1.3. Aceitação do Regulamento

Ao realizar sua inscrição, participar de qualquer etapa do campeonato ou permanecer vinculado à competição, o participante declara que leu, compreendeu e aceitou integralmente todas as disposições deste Regulamento.

O desconhecimento das regras aqui estabelecidas não poderá ser utilizado como justificativa para o descumprimento de qualquer norma, obrigação ou procedimento previsto pela organização.

1.4. Obrigação de Cumprimento

Todos os participantes deverão cumprir integralmente este Regulamento, bem como quaisquer comunicados, orientações, atualizações e decisões oficiais emitidas pela Gamer Arena durante o período de realização do campeonato.



A recusa em cumprir determinações da organização poderá resultar na aplicação de penalidades previstas neste Regulamento, incluindo advertências, perdas de partidas, desclassificações ou outras medidas cabíveis.

1.5. Autoridade da Organização

A Gamer Arena possui autoridade plena para administrar, interpretar e aplicar este Regulamento, bem como tomar decisões necessárias para garantir o correto funcionamento da competição.

As decisões da organização serão consideradas oficiais e deverão ser respeitadas por todos os participantes.

1.6. Alterações e Atualizações

A Gamer Arena reserva-se o direito de alterar, complementar, corrigir ou atualizar este Regulamento a qualquer momento, sempre que necessário para preservar a integridade, segurança, organização e bom andamento da competição.

Sempre que possível, as alterações serão comunicadas aos participantes pelos canais oficiais da organização.

1.7. Comunicação Oficial

Todas as informações oficiais referentes ao campeonato serão divulgadas pelos canais de comunicação definidos pela Gamer Arena.

É de responsabilidade dos participantes acompanhar regularmente os comunicados, avisos, cronogramas, atualizações e demais informações disponibilizadas pela organização.

A alegação de desconhecimento de informações divulgadas pelos canais oficiais não será aceita como justificativa para o descumprimento de regras ou prazos estabelecidos.

1.8. Boa-fé e Espírito Competitivo

Todos os participantes deverão atuar com boa-fé, ética, respeito e espírito esportivo durante todas as etapas da competição.



Qualquer conduta considerada prejudicial ao campeonato, à organização, aos adversários, aos patrocinadores, aos parceiros ou à comunidade poderá ser analisada pela Gamer Arena e sujeita às penalidades cabíveis.

1.9. Validade do Regulamento

Este Regulamento entra em vigor na data de sua publicação e permanecerá válido durante toda a realização do campeonato, incluindo suas etapas classificatórias, eliminatórias, finais e eventuais procedimentos administrativos posteriores relacionados à competição.

2. SOBRE O CAMPEONATO E FORMATO DA COMPETIÇÃO

2.1. Informações Gerais do Campeonato

Nome do Campeonato: Counter-Strike 2 Imagineland 2026

Modalidade: Counter-Strike 2

Etapa Online: Início em Agosto de 2026. Datas dos jogos serão divulgadas.

Etapa Presencial:

Local: Centro de Convenções de Campina Grande - Antônio Vital do Rego - Campina Grande - PB

Data: 26 de Setembro 2026

Horário: Início às 09h

A organização poderá realizar ajustes no cronograma em razão de necessidades técnicas, operacionais, logísticas ou situações de força maior.

Plataforma Utilizada

O campeonato será disputado na seguinte plataforma:

- Computador (PC);



Plataforma Competitiva

Opção 1 – Servidor Próprio Gamer Arena

As partidas serão disputadas em servidores próprios disponibilizados e administrados pela Gamer Arena, utilizando configurações competitivas definidas pela organização.

Opção 2 – FACEIT

As partidas serão disputadas através da plataforma FACEIT, seguindo as regras, procedimentos e sistema de gerenciamento disponibilizados pela plataforma, além das determinações complementares estabelecidas pela Gamer Arena.

A plataforma competitiva será definida pela organização do campeonato, podendo ser alterada a qualquer momento, conforme as necessidades operacionais e técnicas do evento.

2.2. Estrutura da Competição

O campeonato será dividido em Fase de Grupos e Fase Eliminatória.

Fase de Grupos

A fase de grupos será disputada por **12 equipes**, distribuídas em 4 grupos com 3 equipes cada. Apenas a equipe classificada em 1º lugar de cada grupo avançará para a etapa **Legends Stage** (quartas de final).

A Fase de Grupos será disputada no formato de pontos corridos, com partidas em Melhor de 1 (MD1).

Sistema de Pontuação

- Vitória: 3 (três) pontos;
- Derrota: 0 (zero) pontos.

Classificação para a Fase Eliminatória

Classifica apenas o líder de cada grupo

Ao término da Fase de Grupos, avançará para a Fase Eliminatória apenas a equipe que terminar na primeira colocação de cada grupo.



Critérios de Desempate da Fase de Grupos

Em caso de empate na pontuação entre duas ou mais equipes, serão utilizados os seguintes critérios de desempate, nesta ordem:

1. Confronto direto;
2. Maior número de vitórias;
3. Menor número de derrotas;
4. Sorteio realizado pela organização.

Formação da Chave Eliminatória - Legends Stage

A fase eliminatória do campeonato será denominada **Legends Stage**. Nesta etapa, participarão equipes convidadas. Uma das vagas será destinada à equipe **E-MINDS**, atual campeã do Campeonato de Counter-Strike 2 da Imagineland 2025.

As demais 3 equipes convidadas serão anunciadas posteriormente por meio das redes sociais oficiais da Imagineland e da Gamer Arena.

Na ausência de equipes convidadas suficientes, a organização definirá e divulgará o formato de disputa das demais partidas.

Os confrontos da fase eliminatória serão formados da seguinte maneira:

- 1º colocado do Grupo A x Convidado do Grupo D;
- 1º colocado do Grupo B x Convidado do Grupo C;
- 1º colocado do Grupo C x Convidado do Grupo B;
- 1º colocado do Grupo D x Convidado do Grupo A;

A organização poderá adaptar o cruzamento das chaves de acordo com a quantidade de grupos, equipes participantes e formato específico do campeonato.

Fase Eliminatória

A fase eliminatória será disputada em formato de eliminação simples.

Os confrontos ocorrerão da seguinte forma:

- Quartas de Final: Melhor de 1 (MD1);
- Semifinais: Melhor de 3 (MD3);
- Disputa de 3º Lugar: Melhor de 3 (MD3);



- Grande Final: Melhor de 3 (MD3).

2.3. Alteração do Formato das Partidas

A Gamer Arena poderá alterar o formato das partidas em razão de fatores operacionais, logísticos, técnicos ou relacionados ao tempo de utilização do local do evento.

Nessas situações, partidas previstas para serem disputadas em Melhor de 3 (MD3) poderão ser realizadas em Melhor de 1 (MD1), mediante decisão da organização.

As decisões da Gamer Arena relacionadas ao cronograma e formato da competição terão caráter final e deverão ser respeitadas por todos os participantes.

2.4. Formação da Equipe

No ato da inscrição, a equipe deverá informar a relação completa de seus participantes, podendo registrar até **5 (cinco) jogadores titulares, 1 (um) coach ou membro da comissão técnica (staff)** e até **3 (três) jogadores reservas**.

A substituição de um jogador titular por um jogador reserva deverá ser comunicada à organização com antecedência mínima de **48 (quarenta e oito) horas** do início do campeonato.

Alterações na composição da equipe realizadas sem a devida comunicação ou autorização da organização poderão resultar em penalidades, a critério da organização.

Não será permitida a participação de jogadores que não estejam devidamente registrados na lista de titulares ou reservas da equipe. Caso seja constatada a utilização de jogador não inscrito, a equipe poderá ser desclassificada da competição.

3. PREMIAÇÃO

3.1. Premiação

Versão A – Premiação em Dinheiro (Modalidade Individual)

A premiação total do campeonato será de **R\$ 52.000,00** (Cinquenta e dois mil reais), distribuída entre os participantes classificados do 1º ao 5º lugar da seguinte forma:



- 1º Lugar - R\$ 25.000
- 2º Lugar - R\$ 15.000
- 3º Lugar - R\$ 7.000
- 4º Lugar - R\$ 3.000
- 5º Lugar - R\$ 1.000
- 6º Lugar - R\$ 1.000

O pagamento será realizado ao representante indicado pela equipe através do Termo de Recebimento de Premiação por Equipe.

Para fins de premiação, o 5º e 6º lugar será atribuído às equipes eliminadas nas quartas de final pelas equipes que se sagrarem vice campeã e campeã do campeonato.

3.2. Troféus e Medalhas

Além da premiação principal, serão concedidas as seguintes premiações honoríficas:

- Troféu para o 1º colocado;
- Medalhas para os participantes classificados entre o 1º e o 6º lugar.

Nos campeonatos disputados por equipes, todos os integrantes regularmente inscritos e participantes da competição terão direito ao recebimento das respectivas medalhas.

A organização poderá conceder premiações adicionais, brindes ou reconhecimentos especiais a seu exclusivo critério.

3.3. Forma de Entrega da Premiação

O pagamento da premiação será realizado pela empresa, instituição ou organizadora responsável pelo evento.

A Gamer Arena atuará exclusivamente como organizadora operacional da competição, não sendo responsável pelo pagamento da premiação financeira quando esta for de responsabilidade de terceiros.

Exemplo: Em eventos realizados por parceiros, patrocinadores ou organizadores externos, a responsabilidade pelo pagamento poderá ser da empresa promotora do evento, conforme previamente informado aos participantes.



3.4. Prazo para Recebimento

O prazo para pagamento será de até 90 (noventa) dias corridos após a conclusão do campeonato.

O prazo poderá ser reduzido conforme disponibilidade da organizadora responsável pelo pagamento.

3.5. Documentação Necessária

Para recebimento de qualquer premiação em dinheiro, os vencedores deverão preencher e assinar o Termo de Recebimento de Premiação disponibilizado pela organização.

A ausência das informações solicitadas poderá resultar no atraso do pagamento até a regularização da documentação necessária.

3.6. Responsabilidade pelo Recebimento

A organização não se responsabiliza por erros em dados bancários, chaves PIX, documentos ou demais informações fornecidas pelos participantes.

É responsabilidade exclusiva dos vencedores fornecer informações corretas para recebimento da premiação.



ANEXO II – TERMO DE RECEBIMENTO DE PREMIAÇÃO POR EQUIPE

Eu, _____, portador(a) do CPF nº _____, na qualidade de representante da equipe _____, declaro ser o responsável pelo recebimento integral da premiação no valor de _____, conquistada pela equipe em razão da obtenção da _____ colocação no campeonato _____, realizado durante o evento _____.

Declaro, ainda, que estou devidamente autorizado pelos demais integrantes da equipe a receber a referida premiação em nome de todos os seus membros, assumindo total responsabilidade pela posterior distribuição dos valores entre os integrantes da equipe, isentando a organização do campeonato e do evento de qualquer responsabilidade relacionada à divisão, repasse ou eventual disputa entre os participantes.

Informo os seguintes dados para recebimento:

Banco: _____

Agência: _____

Conta: _____

Tipo de Conta: _____

Chave PIX: _____

Titular da Conta: _____

CPF do Titular: _____

Jogadores participantes da equipe

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____



5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Declaro que, após o recebimento da premiação, assumo total responsabilidade pela divisão, repasse e distribuição dos valores entre os integrantes da equipe.

Declaro ainda que a Gamer Arena, a organizadora do evento, patrocinadores e parceiros não possuem qualquer responsabilidade sobre eventuais divergências, disputas, cobranças ou desacordos relacionados à divisão da premiação entre os membros da equipe.

Estou ciente de que o pagamento da premiação poderá ocorrer em até 90 (noventa) dias corridos após o encerramento do campeonato.

Por ser verdade, firmo o presente termo.

Local e Data: _____

Assinatura do Competidor ou Responsável

Diretor de Competições Gamer Arena



4. INSCRIÇÕES E ELEGIBILIDADE DOS PARTICIPANTES

4.1. Inscrições

Limite de Participantes

O campeonato será limitado a até 16 equipes inscritas, podendo a organização ampliar ou reduzir este número conforme necessidade operacional.

Processo de Inscrição

As inscrições deverão ser realizadas através do site, plataforma ou sistema oficial indicado pela Gamer Arena:

Plataforma de Inscrição: Site Oficial Imagineland

O participante ou representante da equipe deverá preencher corretamente todas as informações solicitadas durante o processo de inscrição.

Informações incorretas, incompletas ou falsas poderão resultar no cancelamento da inscrição ou desclassificação da competição.

Apenas o representante da equipe deverá realizar a inscrição, informando os dados de todos os integrantes do time.

Prazo de Inscrição

As inscrições poderão ser realizadas até o dia 03/07/2026.

A Gamer Arena poderá encerrar as inscrições antecipadamente caso o limite de participantes ou equipes seja atingido.

Confirmação da Vaga

Após a realização da inscrição, um representante da Gamer Arena poderá entrar em contato com o participante ou responsável pela equipe para validação dos dados cadastrados e coleta de informações complementares necessárias para participação no campeonato.

Somente após a confirmação realizada pela organização a inscrição será considerada válida e apta para participação na competição.



4.2. Elegibilidade dos Participantes

Quem Pode Participar

Poderão participar do campeonato quaisquer pessoas físicas que atendam aos requisitos estabelecidos neste regulamento e às condições específicas divulgadas para cada competição.

Idade Mínima

A participação será permitida para competidores com idade mínima de 12 (doze) anos completos na data do evento.

Participantes menores de 18 (dezoito) anos deverão **OBRIGATORIAMENTE** apresentar autorização formal assinada por seu pai, mãe ou responsável legal.

A organização disponibilizará o modelo da autorização que deverá ser apresentada pelo participante menor de idade no dia do campeonato. A impressão e o preenchimento do documento são de responsabilidade do competidor. Somente serão aceitas autorizações apresentadas em via física (impressa).

A ausência da autorização poderá impedir a participação do competidor no campeonato.

Responsabilidade Sobre as Informações Fornecidas

Todos os participantes são integralmente responsáveis pela veracidade, autenticidade e atualização das informações fornecidas durante a inscrição e ao longo da competição.

A prestação de informações falsas, incorretas ou incompletas poderá resultar em advertência, cancelamento da inscrição, desclassificação ou outras penalidades previstas neste regulamento.

Regras para Menores de Idade

Participantes menores de 18 (dezoito) anos deverão estar acompanhados por pelo menos um dos pais ou por um responsável legal maior de idade durante toda a permanência no evento.

A Gamer Arena não assumirá responsabilidade pela guarda, supervisão ou acompanhamento de menores de idade durante a realização da competição.



É de inteira responsabilidade dos pais ou responsáveis garantir a presença, segurança e acompanhamento do menor durante o evento.





ANEXO III – AUTORIZAÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO DE MENOR DE IDADE

Eu, _____, portador(a) do CPF nº _____, Telefone () _____, na qualidade de pai, mãe ou responsável legal pelo(a) menor:

Nome do Participante: _____

RG ou CPF do Participante: _____

Data de Nascimento: _____ / _____ / _____

Autorizo sua participação no campeonato: _____

Realizado pela Gamer Arena na data de _____ / _____ / _____

Declaro estar ciente de todas as regras previstas no Regulamento Oficial da competição e assumo total responsabilidade pela participação do menor durante o evento.

Declaro ainda que o menor encontra-se apto a participar da competição e que sua participação ocorre com minha plena autorização.

Estou ciente de que o participante deverá permanecer acompanhado por um responsável legal maior de idade durante a realização do evento, conforme previsto no regulamento.

Por ser expressão da verdade, firmo a presente autorização.

Local: _____

Data: _____ / _____ / _____

Assinatura do Responsável

Diretor de Competições Gamer Arena



5. REGRAS DAS PARTIDAS

5.1. Procedimentos Pré-Jogo

Com o objetivo de garantir o correto entendimento das regras e procedimentos da competição, a Gamer Arena realizará uma reunião técnica online antes da realização do campeonato.

Durante a reunião serão apresentados e esclarecidos, entre outros assuntos:

- Regras gerais da competição;
- Formato do campeonato;
- Cronograma oficial;
- Procedimentos operacionais;
- Esclarecimento de dúvidas dos participantes;
- Informações sobre premiação;
- Demais orientações necessárias para o evento.

A participação na reunião técnica é **obrigatória** para todas as equipes inscritas.

Caso o capitão, representante legal ou responsável pela equipe não possa comparecer, deverá indicar previamente outro integrante ou representante para participar da reunião em seu lugar.

A ausência da equipe na reunião técnica não a isenta do cumprimento das regras previstas neste regulamento.

No dia da competição, antes do início das partidas, a organização realizará um briefing geral com os participantes presentes para reforçar informações importantes relacionadas ao evento, cronograma, funcionamento das partidas e demais orientações necessárias para o bom andamento da competição.

Todos os participantes deverão respeitar as orientações transmitidas pela organização durante a reunião técnica e durante o briefing oficial do evento.

5.2. Tempo de Tolerância (W.O.)

As equipes ou participantes deverão estar prontos para iniciar suas partidas nos horários estabelecidos pela organização.



Será concedida uma tolerância máxima de 30 (trinta) minutos contados a partir do horário oficial previsto para o início da partida.

Caso o participante ou equipe não esteja apto a iniciar a partida dentro do período de tolerância, será declarado W.O. (Walkover), resultando em derrota automática da partida.

A organização poderá reduzir ou ampliar esse prazo em situações excepcionais, desde que considere necessário para preservar o cronograma do evento.

5.3. Reconexão de Jogadores

Etapas Online

Em partidas realizadas de forma online, será concedido prazo máximo de 30 (trinta) minutos para reconexão de jogadores que tenham sido desconectados por problemas técnicos, falhas de conexão ou situações semelhantes.

Caso o jogador ou equipe não consiga restabelecer sua participação dentro do prazo estipulado, a organização poderá decretar W.O., resultando em derrota da partida para o participante ou equipe afetada.

Etapas Presenciais

Em eventos presenciais, a organização poderá conceder tempo adicional para resolução de problemas técnicos relacionados a equipamentos, contas de jogo, periféricos, rede local ou demais situações que possam comprometer o andamento da partida.

O tempo concedido será definido exclusivamente pela organização, de acordo com a natureza do problema apresentado.

5.4. Autoridade da Organização Durante as Partidas

A Gamer Arena terá autoridade para pausar, reiniciar, remarcar ou encerrar partidas quando identificar situações técnicas, operacionais ou administrativas que possam comprometer a integridade da competição.

Todas as decisões tomadas pela organização durante a realização das partidas terão caráter oficial e deverão ser respeitadas pelos participantes.



6. CONDUTA DOS PARTICIPANTES, INFRAÇÕES E PENALIDADES

6.1. Conduta dos Participantes

Respeito entre Participantes

Todos os participantes deverão manter uma conduta respeitosa, ética e esportiva durante todas as etapas da competição.

É esperado que jogadores, equipes, técnicos, responsáveis e demais envolvidos tratem adversários, organizadores, árbitros, narradores, parceiros, patrocinadores e público com respeito e cordialidade.

Fair Play

Os participantes deverão competir de forma honesta, íntegra e em conformidade com as regras estabelecidas neste regulamento.

Qualquer tentativa de obtenção de vantagem indevida, manipulação de resultados ou conduta que comprometa a integridade competitiva do campeonato poderá resultar na aplicação de penalidades.

Proibição de Assédio, Discriminação e Ofensas

Não será tolerada qualquer forma de:

- Assédio moral ou psicológico;
- Ameaças;
- Intimidação;
- Discriminação de qualquer natureza;
- Racismo;
- Xenofobia;
- Homofobia;
- Sexismo;
- Bullying;
- Ofensas pessoais;
- Discurso de ódio;
- Qualquer comportamento considerado inadequado pela organização.



As infrações poderão ocorrer presencialmente, durante as partidas, em chats, transmissões, grupos de comunicação ou redes sociais.

Comportamento em Chats e Redes Sociais

Os participantes deverão manter postura respeitosa em todas as interações relacionadas ao campeonato.

É proibida a publicação, compartilhamento ou divulgação de conteúdos ofensivos, difamatórios, discriminatórios ou que possam prejudicar a imagem da Gamer Arena, do evento **Imagineland**, dos participantes, dos patrocinadores, parceiros ou demais envolvidos.

A organização poderá analisar publicações realizadas antes, durante ou após a competição quando houver relação direta com o campeonato.

Responsabilidade dos Capitães e Representantes

Nas modalidades disputadas por equipes, os capitães e representantes cadastrados serão responsáveis pela comunicação oficial com a organização.

Também caberá aos capitães:

- Transmitir informações oficiais aos integrantes da equipe;
- Garantir que os jogadores conheçam e cumpram o regulamento;
- Representar a equipe perante a organização quando necessário;
- Cooperar com a resolução de eventuais problemas ou conflitos.

O descumprimento dessas responsabilidades poderá resultar na aplicação de penalidades à equipe.

6.2. Infrações e Penalidades

A Gamer Arena poderá aplicar penalidades sempre que identificar condutas incompatíveis com este regulamento, com os princípios esportivos ou com o bom andamento da competição.

As penalidades poderão ser aplicadas de forma isolada ou cumulativa, conforme a gravidade da infração.



Advertências

Infrações consideradas leves poderão resultar em advertência verbal ou escrita emitida pela organização.

A advertência servirá como registro formal da conduta inadequada e poderá ser considerada em futuras análises disciplinares.

Desclassificação

Infrações de maior gravidade poderão resultar na desclassificação imediata do participante ou equipe.

A desclassificação poderá ocorrer independentemente da aplicação prévia de advertências quando a organização entender que a conduta comprometeu a integridade, segurança ou imagem do campeonato.

Banimento de Eventos Futuros

Participantes ou equipes que pratiquem infrações graves poderão ser impedidos de participar de futuros eventos organizados pela Gamer Arena.

O período de banimento será definido pela organização de acordo com a gravidade da infração cometida.

Casos de Reincidência

Participantes ou equipes que reincidirem em infrações já registradas poderão receber penalidades mais severas do que aquelas anteriormente aplicadas.

A reincidência será considerada circunstância agravante para fins de análise disciplinar.

Análise e Decisão das Penalidades

Todas as infrações serão analisadas pela organização com base nas informações, evidências e circunstâncias disponíveis.

A Gamer Arena poderá solicitar esclarecimentos, documentos, registros, imagens, vídeos, capturas de tela ou qualquer outro material que considere necessário para apuração dos fatos.



As decisões disciplinares tomadas pela organização terão caráter final e deverão ser respeitadas por todos os participantes.

7. PROIBIÇÃO DE TRAPAÇAS (CHEATING) E INTEGRIDADE COMPETITIVA

7.1. Princípios Gerais

A Gamer Arena adota política de tolerância zero para qualquer forma de trapaça, fraude ou conduta que comprometa a integridade competitiva dos campeonatos.

Todos os participantes deverão competir de forma justa, respeitando as regras do jogo, da plataforma utilizada e deste regulamento.

Qualquer tentativa de obtenção de vantagem indevida poderá resultar em penalidades, incluindo desclassificação e banimento de eventos futuros.

7.2. Hacks e Softwares Ilegais

É expressamente proibida a utilização de programas, aplicativos, modificações ou ferramentas externas que proporcionem qualquer tipo de vantagem indevida durante as partidas.

Incluem-se, entre outros:

- Aimbot;
- Wallhack;
- Triggerbot;
- Radar Hack;
- ESP;
- Softwares de assistência ilegal;
- Programas de manipulação do jogo;
- Qualquer ferramenta considerada irregular pela organização.

A constatação do uso de softwares ilegais poderá resultar em desclassificação imediata da competição.



7.3. Exploração de Bugs

É proibida a utilização intencional de falhas, erros, defeitos ou comportamentos não previstos do jogo com o objetivo de obter vantagem competitiva.

Caso um participante identifique algum bug relevante durante a competição, deverá comunicar imediatamente a organização.

A exploração deliberada de bugs poderá resultar em penalidades aplicadas pela Gamer Arena.

7.4. Uso de Scripts e Macros Proibidos

É proibida a utilização de scripts, macros, automações ou qualquer recurso que execute ações de forma automatizada ou facilite ações que normalmente dependeriam da habilidade do jogador.

A organização poderá analisar equipamentos, configurações e evidências sempre que houver suspeita de utilização desses recursos.

7.5. Compartilhamento de Conta

Os participantes deverão competir utilizando exclusivamente suas próprias contas de jogo.

É proibido:

- Compartilhar contas;
- Utilizar contas de terceiros;
- Permitir que outra pessoa participe utilizando sua conta;
- Substituir jogadores sem autorização da organização.

A identificação dessas práticas poderá resultar em desclassificação da equipe ou participante.

7.6. Manipulação de Resultados (Match Fixing)

É proibida qualquer tentativa de manipular resultados, partidas, classificações ou qualquer aspecto da competição.



Incluem-se, entre outros:

- Entrega intencional de partidas;
- Combinação prévia de resultados;
- Beneficiamento indevido de terceiros;
- Fraudes relacionadas à classificação;
- Acordos que prejudiquem a integridade da competição.

Participantes envolvidos em manipulação de resultados poderão ser imediatamente desclassificados e banidos de futuros eventos da Gamer Arena.

7.7. Histórico Disciplinar e Integridade Competitiva

Com o objetivo de preservar a integridade dos campeonatos, a Gamer Arena poderá realizar verificações públicas sobre o histórico competitivo dos participantes inscritos.

A organização poderá consultar informações disponíveis em plataformas oficiais, jogos ou sistemas antitrapaça, incluindo registros de:

- VAC Ban;
- Game Ban;
- FACEIT Ban;
- Vanguard Ban;
- Punições competitivas;
- Suspensões em plataformas oficiais;
- Outras sanções relacionadas à integridade competitiva.

A existência de punições anteriores não impedirá automaticamente a participação do competidor, salvo quando a organização entender que a infração compromete a integridade do evento.

7.8. Critério de Desempate para Seleção de Inscrições

Nos campeonatos com número de inscritos superior ao limite de vagas disponíveis, a Gamer Arena poderá utilizar o histórico disciplinar e de integridade competitiva dos participantes como critério complementar de desempate para seleção das equipes ou competidores que participarão do evento.



Nesses casos, equipes compostas por jogadores sem histórico de punições poderão ter prioridade sobre equipes que possuam integrantes com registros de sanções competitivas relevantes.

A decisão final sobre a aprovação das inscrições caberá exclusivamente à organização.

7.9. Direito de Investigação

A Gamer Arena poderá realizar análises, auditorias e investigações sempre que houver suspeita de trapaça, fraude ou qualquer conduta incompatível com a integridade competitiva.

Os participantes poderão ser solicitados a fornecer informações, capturas de tela, gravações, históricos de partidas, perfis de plataformas ou quaisquer outros elementos que auxiliem na apuração dos fatos.

A recusa injustificada em colaborar com uma investigação poderá ser considerada circunstância agravante para aplicação de penalidades.

7.10. Decisão Final

A Gamer Arena será a responsável pela análise e julgamento de todas as situações relacionadas à integridade competitiva da competição.

As decisões tomadas pela organização serão consideradas finais e deverão ser respeitadas por todos os participantes.

8. PROBLEMAS TÉCNICOS

8.1. Falhas de Conexão

Em competições realizadas de forma online, os participantes são responsáveis por garantir condições adequadas de conexão com a internet para participação nas partidas.

Problemas de conexão, instabilidades de rede, perda de pacotes, alta latência, desconexões ou falhas relacionadas ao provedor de internet do participante serão de responsabilidade exclusiva do próprio competidor ou equipe.



Nos casos de desconexão durante uma partida, serão aplicadas as regras de reconexão previstas neste regulamento.

A Gamer Arena poderá conceder prazo para reconexão quando entender que a situação não compromete o cronograma da competição.

8.2. Problemas de Hardware

Os participantes são responsáveis pelo correto funcionamento de seus equipamentos quando a competição for realizada de forma online.

Incluem-se entre os equipamentos de responsabilidade do participante:

- Computador;
- Notebook;
- Monitor;
- Teclado;
- Mouse;
- Headset;
- Microfone;
- Cabos e periféricos em geral.

Problemas relacionados a equipamentos particulares não constituirão motivo para remarcação de partidas, salvo decisão expressa da organização.

Em eventos presenciais, a Gamer Arena poderá conceder prazo razoável para substituição ou correção de equipamentos quando considerar necessário.

8.3. Quedas de Energia

Em competições online, interrupções causadas por queda de energia na residência, empresa ou local utilizado pelo participante serão de sua exclusiva responsabilidade.

Em eventos presenciais, caso ocorram falhas elétricas que afetem o andamento da competição, a organização poderá interromper temporariamente as partidas até que as condições adequadas sejam restabelecidas.

A Gamer Arena poderá determinar a continuidade, reinicialização, remarcação ou cancelamento das partidas afetadas, conforme análise da situação.



8.4. Instabilidades do Servidor

Caso ocorram problemas técnicos relacionados aos servidores da competição, plataformas utilizadas, sistemas de gerenciamento, serviços de terceiros ou qualquer estrutura tecnológica necessária para a realização do campeonato, a organização poderá adotar as medidas que considerar mais adequadas.

Entre as medidas possíveis estão:

- Pausa temporária da partida;
- Reinício da partida;
- Reinício de rounds específicos;
- Remarcação do confronto;
- Alteração de horários;
- Alteração de servidor;
- Outras soluções técnicas julgadas necessárias pela organização.

A decisão será tomada com base na preservação da integridade competitiva e no bom andamento do campeonato.

8.5. Problemas em Plataformas de Terceiros

Quando a competição utilizar plataformas de terceiros, como sistemas de gerenciamento de partidas, plataformas de torneio, serviços de autenticação ou servidores externos, eventuais falhas técnicas poderão impactar o cronograma da competição.

Nessas situações, a Gamer Arena poderá adotar medidas alternativas para garantir a continuidade do evento, incluindo alterações operacionais e ajustes de cronograma.

8.6. Decisões da Organização em Casos Extraordinários

Situações excepcionais que não estejam previstas neste regulamento serão analisadas pela Gamer Arena de acordo com as circunstâncias do caso concreto.

A organização poderá tomar todas as medidas necessárias para preservar:

- A integridade competitiva;
- A segurança dos participantes;
- O cumprimento do cronograma;
- A viabilidade operacional do evento;



- O interesse coletivo da competição.

As decisões tomadas pela organização em casos extraordinários terão caráter final e deverão ser respeitadas por todos os participantes.

8.7. Força Maior

A Gamer Arena não poderá ser responsabilizada por atrasos, interrupções, alterações ou cancelamentos decorrentes de eventos de força maior, incluindo, mas não se limitando a:

- Desastres naturais;
- Falhas generalizadas de energia;
- Problemas de infraestrutura;
- Interrupções de serviços de internet;
- Determinações governamentais;
- Situações de emergência;
- Casos fortuitos ou imprevisíveis.

Nessas situações, a organização poderá alterar cronogramas, formatos, horários ou demais aspectos da competição, buscando sempre preservar a realização do evento da melhor forma possível.

9. TRANSMISSÃO OFICIAL E COBERTURA DO EVENTO

9.1. Direito de Transmissão

A Gamer Arena, bem como seus parceiros, patrocinadores, apoiadores e organizadores do evento, possuem o direito exclusivo de realizar, autorizar, produzir, retransmitir, gravar, reproduzir, distribuir e explorar comercialmente a transmissão das partidas e demais atividades relacionadas ao campeonato.

Esse direito inclui, mas não se limita a:

- Transmissões ao vivo;
- Reprises;
- Highlights;
- Clipes;
- Vídeos institucionais;



- Conteúdo promocional;
- Redes sociais;
- Plataformas de streaming;
- Websites;
- Aplicativos;
- Materiais publicitários;
- Mídias digitais e impressas.

A participação no campeonato implica na concordância integral com a utilização desses conteúdos pela organização.

9.2. Restrições para Transmissões Pessoais

Os participantes poderão realizar transmissões pessoais de suas partidas apenas quando expressamente autorizados pela organização.

A Gamer Arena poderá restringir, limitar ou proibir transmissões pessoais em determinados campeonatos, partidas ou fases da competição quando considerar necessário para proteção dos direitos de transmissão oficiais.

É proibida qualquer transmissão pessoal que:

- Revele informações estratégicas de adversários;
- Prejudique a integridade competitiva da partida;
- Utilize imagens oficiais sem autorização;
- Gere conflito com patrocinadores, parceiros ou detentores dos direitos de transmissão.

O descumprimento destas regras poderá resultar na aplicação de penalidades previstas neste regulamento.

9.3. Utilização de Imagens da Competição

Durante a realização do campeonato, a Gamer Arena poderá produzir registros fotográficos, audiovisuais e jornalísticos relacionados ao evento.

Esses materiais poderão ser utilizados para:

- Divulgação institucional;
- Cobertura do evento;



- Publicações em redes sociais;
- Materiais promocionais;
- Campanhas publicitárias;
- Portfólios;
- Relatórios;
- Conteúdo para parceiros e patrocinadores;
- Divulgação de eventos futuros.

A participação no campeonato implica na autorização para utilização das imagens captadas durante a competição, nos termos previstos neste regulamento.

9.4. Entrevistas e Conteúdo Promocional

Os participantes classificados para fases finais, premiações, entrevistas ou ações promocionais poderão ser convidados pela organização para participação em conteúdos relacionados ao campeonato.

Essas atividades poderão incluir:

- Entrevistas;
- Fotos oficiais;
- Vídeos promocionais;
- Participações em transmissões;
- Conteúdo para redes sociais;
- Conteúdo para patrocinadores e parceiros.

Sempre que possível, os participantes deverão colaborar com as atividades de cobertura e divulgação do evento.

9.5. Captação de Imagens e Conteúdo por Terceiros

Jornalistas, fotógrafos, cinegrafistas, influenciadores, criadores de conteúdo ou veículos de comunicação somente poderão realizar cobertura oficial do campeonato mediante autorização prévia da Gamer Arena ou da organização responsável pelo evento.

A organização poderá estabelecer áreas de acesso, horários, limitações técnicas e demais regras aplicáveis à cobertura do evento.



9.6. Utilização de Nome, Nickname e Identificação Competitiva

Os participantes autorizam a Gamer Arena a utilizar, de forma gratuita e não exclusiva, seus nomes, apelidos (nicknames), identificações competitivas, imagens captadas durante o evento, estatísticas, resultados e informações relacionadas à competição para fins de divulgação, cobertura e promoção do campeonato.

A utilização poderá ocorrer em qualquer meio de comunicação físico ou digital, existente ou que venha a ser criado futuramente.

9.7. Ausência de Remuneração Adicional

A participação em transmissões, entrevistas, gravações, fotografias, conteúdos promocionais ou demais ações relacionadas à divulgação do campeonato não gerará qualquer obrigação de pagamento, remuneração, indenização ou compensação financeira por parte da Gamer Arena, patrocinadores, parceiros ou organizadores do evento.

A participação na competição implica na concordância expressa com esta condição.

9.8. Decisões da Organização

A Gamer Arena poderá estabelecer regras adicionais relacionadas à transmissão, gravação, cobertura jornalística e produção de conteúdo, sempre que necessário para garantir a organização, segurança, integridade competitiva e interesses comerciais do evento.

As decisões da organização sobre direitos de transmissão e cobertura do campeonato terão caráter final e deverão ser respeitadas por todos os participantes.

10. DIREITO DE USO DE IMAGEM, VOZ E NOME, PROTEÇÃO DE DADOS E PRIVACIDADE

10.1. Direito de Uso de Imagem, Voz e Nome

Autorização Gratuita para Utilização

Ao realizar sua inscrição e participar do campeonato, o participante autoriza, de forma gratuita, irrevogável e irretratável, a utilização de sua imagem, voz, nome, apelido



(nickname), identidade visual, declarações, entrevistas e demais registros relacionados à sua participação na competição.

Esta autorização é concedida à Gamer Arena, seus parceiros, patrocinadores, apoiadores, organizadores do evento e demais empresas envolvidas na realização da competição.

Uso em Transmissões, Redes Sociais, Sites e Materiais Promocionais

A autorização concedida inclui a utilização dos registros captados durante o campeonato para fins institucionais, promocionais, comerciais, informativos e publicitários.

A utilização poderá ocorrer em qualquer meio de comunicação, incluindo, mas não se limitando a:

- Transmissões ao vivo;
- Plataformas de streaming;
- Redes sociais;
- Websites;
- Aplicativos;
- Vídeos promocionais;
- Materiais publicitários;
- Fotografias;
- Entrevistas;
- Reportagens;
- Conteúdo institucional;
- Materiais impressos e digitais;
- Campanhas promocionais;
- Portfólios e apresentações comerciais.

Prazo Indeterminado de Utilização

A autorização concedida pelo participante possui prazo indeterminado, podendo os materiais produzidos ser utilizados, reproduzidos, armazenados, divulgados e reaproveitados pela Gamer Arena e seus parceiros a qualquer tempo.

Sem Geração de Vínculo ou Remuneração Adicional



A utilização da imagem, voz, nome, apelido (nickname) ou demais registros relacionados ao participante não gerará qualquer direito a pagamento, remuneração, indenização, compensação financeira ou vínculo empregatício de qualquer natureza.

A participação no campeonato implica na concordância expressa com esta condição.

10.2. Proteção de Dados e Privacidade

Coleta de Dados dos Participantes

A Gamer Arena poderá coletar dados pessoais necessários para a realização da competição, incluindo, mas não se limitando a:

- Nome completo;
- CPF;
- Data de nascimento;
- Endereço eletrônico (e-mail);
- Telefone para contato;
- Nickname ou identificação competitiva;
- Dados bancários ou chave PIX para premiações;
- Informações necessárias para inscrição e participação no campeonato.

A coleta ocorrerá exclusivamente para finalidades relacionadas à organização e execução da competição.

Utilização dos Dados para Organização do Evento

Os dados fornecidos pelos participantes poderão ser utilizados para:

- Processamento das inscrições;
- Validação da elegibilidade dos participantes;
- Comunicação oficial do campeonato;
- Divulgação de classificações e resultados;
- Entrega de premiações;
- Controle operacional do evento;
- Produção de documentos relacionados à competição;
- Cumprimento de obrigações legais e administrativas.

A Gamer Arena compromete-se a utilizar os dados de forma compatível com as finalidades para as quais foram coletados.



Compartilhamento de Dados

Quando necessário para a realização do campeonato, os dados dos participantes poderão ser compartilhados com parceiros, patrocinadores, plataformas de competição, organizadores do evento ou prestadores de serviço diretamente envolvidos na execução da competição.

O compartilhamento ocorrerá apenas quando necessário para a operacionalização do evento ou para cumprimento de obrigações legais.

Conformidade com a LGPD

A Gamer Arena compromete-se a tratar os dados pessoais dos participantes em conformidade com a legislação aplicável, especialmente a Lei nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD).

Os dados serão tratados observando os princípios da boa-fé, necessidade, adequação, finalidade e segurança previstos na legislação vigente.

Responsabilidade pelas Informações Fornecidas

Os participantes são responsáveis pela veracidade e atualização das informações fornecidas durante a inscrição e participação na competição.

Informações falsas, incompletas ou incorretas poderão resultar em impedimento de participação, cancelamento da inscrição ou aplicação das penalidades previstas neste regulamento.

Aceitação das Condições

Ao realizar sua inscrição no campeonato, o participante declara estar ciente e de acordo com todas as disposições previstas neste capítulo, autorizando o tratamento de seus dados pessoais e a utilização de sua imagem, voz e nome nos termos estabelecidos neste regulamento.



11. ALTERAÇÕES DO REGULAMENTO

11.1. Direito da Gamer Arena de Alterar Regras

A Gamer Arena reserva-se o direito de alterar, complementar, corrigir, atualizar ou interpretar qualquer disposição deste Regulamento sempre que considerar necessário para garantir a integridade competitiva, a segurança dos participantes, a organização do evento ou o adequado funcionamento da competição.

As alterações poderão ocorrer antes ou durante a realização do campeonato, desde que motivadas por necessidades técnicas, operacionais, administrativas, legais ou por situações extraordinárias que justifiquem a atualização das regras.

11.2. Comunicação das Alterações

Sempre que possível, as alterações realizadas neste Regulamento serão comunicadas aos participantes através dos canais oficiais da Gamer Arena.

A divulgação poderá ocorrer por meio de:

- Site oficial;
- Plataforma de inscrição;
- E-mail;
- Aplicativos de comunicação;
- Redes sociais;
- Grupos oficiais do campeonato;
- Comunicados emitidos pela organização.

É responsabilidade dos participantes acompanhar os canais oficiais para manter-se atualizado sobre eventuais alterações.

11.3. Validade das Atualizações

As atualizações, complementações ou interpretações emitidas pela Gamer Arena passam a integrar automaticamente este Regulamento a partir de sua divulgação oficial.

Todos os participantes permanecem obrigados ao cumprimento das versões mais recentes das regras publicadas pela organização.



O desconhecimento de atualizações regularmente divulgadas não será aceito como justificativa para o descumprimento das regras da competição.

12. CASOS OMISSOS E DECISÕES ADMINISTRATIVAS

12.1. Situações Não Previstas

Este Regulamento busca estabelecer as principais normas aplicáveis ao campeonato. Entretanto, poderão ocorrer situações não previstas ou circunstâncias excepcionais que não estejam expressamente contempladas em suas disposições.

Nesses casos, caberá à Gamer Arena analisar os fatos, circunstâncias e impactos envolvidos para determinar a solução mais adequada à situação apresentada.

12.2. Poder de Decisão da Organização

A Gamer Arena possui autoridade para interpretar, aplicar e complementar este Regulamento sempre que necessário para garantir:

- A integridade competitiva;
- A segurança dos participantes;
- A organização do evento;
- O cumprimento do cronograma;
- A igualdade de condições entre os competidores;
- O interesse coletivo da competição.

A organização poderá solicitar informações adicionais, documentos, evidências, registros, imagens, vídeos ou quaisquer elementos que considere necessários para análise de situações específicas.

12.3. Caráter Final e Soberano das Decisões

As decisões tomadas pela Gamer Arena em relação à interpretação deste Regulamento, aplicação de penalidades, resolução de conflitos, análise de provas, questões técnicas, operacionais ou administrativas terão caráter final, soberano e vinculante.



Todos os participantes comprometem-se a respeitar e cumprir as decisões emitidas pela organização.

A participação no campeonato implica na aceitação expressa desta condição.

13. DISPOSIÇÕES FINAIS

13.1. Vigência do Regulamento

O presente Regulamento entra em vigor na data de sua publicação oficial e permanecerá válido durante todo o período de realização do campeonato, incluindo suas etapas preparatórias, classificatórias, eliminatórias, finais, premiações e eventuais procedimentos administrativos posteriores relacionados à competição.

13.2. Aceitação Integral das Regras

Ao realizar sua inscrição e participar do campeonato, o participante declara ter lido, compreendido e aceitado integralmente todas as disposições previstas neste Regulamento.

A participação na competição implica na concordância plena e irrestrita com todas as regras, procedimentos, condições e decisões estabelecidas pela Gamer Arena.

O desconhecimento total ou parcial deste Regulamento não eximirá qualquer participante do cumprimento das normas aqui estabelecidas.

13.3. Disposição Final

A Gamer Arena agradece a participação de todos os competidores e reforça seu compromisso com a promoção de competições organizadas, transparentes, seguras e alinhadas aos princípios do fair play e da integridade competitiva.

Desejamos sucesso a todos os participantes e uma excelente competição.