

EDITAL DE CONVOCAÇÃO PARA O CAMPEONATO FUNDEC DE e-SPORTS

ÂMBITO ESTADUAL

**PROCESSO DE SELEÇÃO DAS EQUIPES QUE
PARTICIPARÃO DO CAMPEONATO FUNDEC DE E-
SPORTS E APRESENTAÇÃO DO REGULAMENTO**

A FUNDEC - Fundação de Apoio à Escola Técnica, Ciência, Tecnologia, Esporte, Lazer, Cultura e Políticas Sociais de Duque de Caxias, através da Coordenadoria Municipal de Políticas para Juventude, usando de suas atribuições legais, **CONVOCA** na forma deste edital, as equipes de todos os municípios do Estado do Rio de Janeiro, para participarem do **CAMPEONATO FUNDEC DE E - SPORTS 2021**, cuja execução se dará entre os meses de Maio e Junho, **de forma online com final presencial**.

1. DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Este edital tem como finalidade oferecer às equipes, normas, instruções, informações e orientações relativas ao processo seletivo quanto a todas as suas etapas.

As equipes candidatas deverão, antes de efetuar sua inscrição, conhecer o edital e certificar-se de que preenche todos os requisitos exigidos.

As equipes candidatas deverão possuir meios próprios para acesso à internet para realizar sua inscrição.

1.1. O Processo de Seleção para o CAMPEONATO FUNDEC DE E-SPORTS será regido por este edital e eventuais erratas, caso existam, e executado pela Fundação de Apoio à Escola técnica, Ciência, Tecnologia, Esporte, Lazer, Cultura e Políticas Sociais de Duque de Caxias (FUNDEC) por meio de parcerias.

1.2. Só poderá participar do processo de inscrição para o CAMPEONATO FUNDEC DE E-SPORTS o atleta que atender as condições abaixo, no momento da inscrição:

- a) Tiver idade à partir de 18 (dezoito) anos ou 16* (dezesseis) anos **se for emancipado**.
- b) For residente e domiciliado no estado do Rio de Janeiro em qualquer um dos 92 municípios;
- c) Estiver matriculado em Escolas Municipais ou Estaduais, públicas ou privadas; em Serviços Nacionais de Aprendizagem; Escolas Técnicas de Educação; ou Entidades Sem Fins Lucrativos, que tenham por objetivo a assistência ao jovem e à educação profissional; ou em cursos de aprendizagem e

técnicos da Fundação de Apoio à Escola técnica, Ciência, Tecnologia, Esporte, Lazer e Políticas Públicas Sociais de Duque de Caxias (FUNDEC);

- d) Cadastrar equipe nos critérios deste edital;
- e) Estiver devidamente registrado como membro da equipe cadastrada;
- f) Tiver disponibilidade de tempo para participação em todas etapas e horários previstos neste edital, **inclusive condições de transporte para o evento da final em Duque de Caxias, SE CLASSIFICADO;**
- g) Aceitar os termos deste edital;
- h) Aceitar os termos de uso da Riot Games Wild Rift, que desde já se torna parte integrante deste edital constante no link: <https://br.leagueoflegends.com/pt/legal/eula>.
- i) Aceitar os termos de uso da Garena FreeFire que desde já se torna parte integrante deste edital constante no link : http://content.garena.com/legal/tos/tos_pt.html

1.3. O Processo de Seleção para o CAMPEONATO FUNDEC DE E-SPORTS será constituído das seguintes etapas:

- a) Inscrição
- b) Sorteio
- c) Análise documental
- d) Admissão

1.4. Havendo mais de uma inscrição pela mesma equipe, prevalecerá a de data/hora de requerimento mais recente.

1.5. A equipe será eliminada deste processo seletivo quando não atender aos critérios estabelecidos neste edital.

1.6. Caso haja inexatidão nas informações relativas aos dados cadastrais, a mesma deverá informar a Fundec, até o término do período das inscrições, através do e-mail juventude@fundec.rj.gov.br.

1.7. É de responsabilidade da equipe manter seu cadastro atualizado na página de inscrição.

1.8. O jovem será excluído do CAMPEONATO FUNDEC DE E-SPORTS , nas seguintes hipóteses:

- a) Prestar qualquer declaração falsa no ato da inscrição, ou que não satisfaça os requisitos de admissão.
- b) Não comparecimento às partidas nos horários definidos no REGULAMENTO ESPECÍFICO;
- c) Quando adotar comportamento inadequado ou que vá contra ao REGULAMENTO ESPECÍFICO.

2. DAS VAGAS

- 2.1. As vagas disponíveis no CAMPEONATO FUNDEC DE E-SPORTS serão distribuídas conforme os termos deste edital, sendo as inscrições ilimitadas.
- 2.2. Serão disponibilizadas 10 vagas para equipes convidadas pela organização do Campeonato Fundec de e-Sports.
- 2.3. As vagas serão ocupadas da seguinte forma:

FUNÇÃO	VAGAS NO SORTEIO	VAGAS RESERVADAS
FREEFIRE	86	10
WILD RIFT	54	10

3. DA INSCRIÇÃO

- 3.1. A inscrição da equipe automaticamente define aceitação das normas contidas neste Edital.
- 3.2. A inscrição no Campeonato é gratuita e aberta a qualquer equipe interessada dentro dos critérios estabelecidos neste edital.
- 3.3. As inscrições para o campeonato serão realizadas via internet, no endereço eletrônico www.fundec.rj.gov.br/, das 00:00 horas do dia 10/05/2021 às 23:59 horas do dia 20/05/2021, observando-se o horário oficial de Brasília/DF.
- 3.4. O preenchimento dos dados e informações será de total responsabilidade da equipe.
- 3.5. Os atletas só poderão se inscrever para 01 (uma) equipe nesta competição.
- 3.6. Somente será aceita 1 (uma) inscrição por equipe em cada franquia, devendo o responsável pela equipe cadastrar seus respectivos membros.
- 3.7. A mesma equipe poderá cadastrar-se nas duas franquias contidas nesta competição (Free Fire e WildRift), desde que não possua os mesmos atletas em ambas franquias.

3.8. Será obrigatório o preenchimento de todas as informações solicitadas no formulário. Não serão aceitos formulários de inscrição incompletos, enviados em período diferente do estipulado, entregues ou enviados por outra via que não o endereço eletrônico especificado.

3.9. Para efetuar a inscrição, a equipe deverá:

- a) Acessar o endereço eletrônico www.fundec.rj.gov.br/ ;
- b) Ler atentamente o respectivo edital, certificar-se de que preenche todos os requisitos estabelecidos e preencher corretamente a ficha de inscrição;
- c) Seguir o instagram [@fundec25](https://www.instagram.com/fundec25) no link www.instagram.com/fundec25 , tirar print e anexar junto à inscrição.
- d) Anexar os documentos comprobatórios;
- e) Enviar a inscrição dentro do prazo;

3.10. A equipe deverá informar obrigatoriamente um telefone de contato e endereço eletrônico (e-mail) válido e de seu uso, que serão considerados como canais de comunicação oficiais para os procedimentos nas fases da competição.

3.11. A FUNDEC não se responsabilizará por preenchimento incorreto dos dados da equipe, bem como por problemas ocorridos no momento da inscrição, motivados por falhas de comunicação, congestionamento nas linhas de comunicação, problemas de incompatibilidade de sistemas, eventuais problemas em decorrência do acúmulo de inscrições nos últimos dias do período, que venham a impossibilitar a transferência e o recebimento de dados, igualmente não se responsabilizando em caso de falta (queda) de energia que impeça a efetivação da inscrição.

3.12. A Fundec reserva-se ao direito de prorrogar o período de inscrição, bem como alterar quaisquer informações previstas neste edital através de erratas.

3.9.1. Em caso de prorrogação, a informação será disponibilizada no site: www.fundec.rj.gov.br , www.facebook.com/fundec25 e www.instagram.com/fundec25 .

4. DA CONFIRMAÇÃO DE INSCRIÇÃO

4.1. A confirmação da inscrição se dará por mensagem automática no momento da mesma e será encaminhada ao e-mail informado pela equipe, sendo de responsabilidade exclusiva da mesma a guarda do respectivo comprovante.

4.2. É obrigação da equipe conferir, na confirmação de inscrição, os seguintes dados: nome da equipe;

username/ID (NICK + Tag) de cada integrante da equipe; franquias/modalidades; município; CPF ; data de nascimento; sexo;

5. DAS ETAPAS DA COMPETIÇÃO

5.1. A Competição será composta das etapas relacionadas abaixo, com as respectivas datas e locais determinados:

Etapas	Data	Local
Inscrições	10 a 20/05/2021	Internet
Sorteio	21/05/2021	Internet
Etapas Online	24 a 30/05/2021	Internet
Final Presencial	03/06/2021	Sede da Fundec

5.2 As equipes participarão da etapa online dos dias 24/05 até 30/05, tendo com presencial a etapa final dia 03/06/2021 .

6. DA REALIZAÇÃO DO SORTEIO

6.1. A seleção das equipes serão realizadas por meio de sorteio público, cujo *link* será disponibilizado na página www.fundec.rj.gov.br .

6.2. A lista de inscritos para o sorteio será divulgada no site da Fundação de Apoio à Escola técnica, Ciência, Tecnologia, Esporte, Lazer e Políticas Públicas Sociais de Duque de Caxias – FUNDEC (<https://www.fundec.rj.gov.br/>) no dia 21/05/2021. Tal lista conterà uma coluna chamada “número para sorteio”, ocasião em que será atribuído um número para cada equipe.

6.3. O sorteio será realizado no dia 21 de Maio de 2021.

6.4. Serão sorteadas 86 equipes para FreeFire e 54 equipes para WildRift.

6.5. Serão reservadas 10 vagas para equipes convidadas em cada franquias à critério da organização do evento.

7. DOS RESULTADOS

7.1. O resultado final do sorteio será no mesmo dia (21 de Maio de 2021) e publicado no site da Fundec, no endereço <https://fundec.rj.gov.br>.

7.2. Todas as informações relativas ao evento, após a publicação do resultado final, poderão ser obtidas através do e-mail: juventude@fundec.rj.gov.br

8. DA ADMISSÃO

8.1. As equipes sorteadas, na forma estabelecida neste edital e dentro do número de vagas divulgadas, serão convocados para admissão por meio do e-mail e telefone fornecido no ato da inscrição.

8.2. No ato de sua admissão, a equipe deverá apresentar:

8.2.1. Anexo da cédula de identidade em arquivo formato PDF;

8.2.2. FOTO para Credencial;

8.2.3. Número do CPF;

8.2.4. ID (Nick name + Tag) de cada integrante da equipe;

9. PREMIAÇÃO

9.1. A premiação será destinada às equipes que obtiverem os 3 melhores posicionamentos e aos atletas “MVP” da etapa presencial para cada franquias, na forma que segue:

9.2. 1º Lugar – R\$1.500,00 (Um mil e quinhentos reais);

9.3. 2º Lugar – R\$300,00 (Trezentos Reais);

9.4. 3º Lugar – R\$200,00 (Duzentos Reais);

9.5. Atleta MPV – (SmartPhone).

10. DO CRONOGRAMA DA COMPETIÇÃO

10.1. Os horários da competição online estarão previstos nos canais de comunicação oficial e será informado aos atletas sorteados no grupo específico à ser montado pela comissão organizadora.

10.2. A final presencial terá início às 16:00 horas e o encerramento as 22:00horas no dia 03 de Junho de 2021.

10.3. As equipes deverão se apresentar presencialmente em horário prévio definido pela organização do evento, que será comunicado oficialmente por e-mail à todas equipes classificadas para a FINAL.

11. ANEXOS

ANEXO I

Regulamento Específico – FREE FIRE

Esse torneio é em **SQUAD**, composto por 96 equipes, sendo divididas em **OITO** grupos. Denominados **Grupo A, B, C, D, E, F, G, H**, com 96 jogadores ao todo. Você irá participar de **3 jogos** classificatórios onde as 6 equipes com **maior pontuação** de cada grupo passam para a etapa seguinte.

Como sei qual será meu grupo?

Após o sorteio, o resultado será divulgado na página www.fundec.rj.gov.br. Os grupos serão montados pela ordem de sorteio. A cada 12 equipes na lista, será contabilizado como um grupo, de A ao H sucessivamente.

Como funciona a pontuação das equipes?

- 1° Colocado na sala: **12 Pontos**
- 2° Colocado na sala: **9 Pontos**
- 3° Colocado na sala: **8 Pontos**
- 4° Colocado na sala: **7 Pontos**
- 5° Colocado na sala: **6 Pontos**
- 6° Colocado na sala: **5 Pontos**
- 7° Colocado na sala: **4 Pontos**
- 8° Colocado na sala: **3 Pontos**
- 9° Colocado na sala: **2 Pontos**
- 10° Colocado na sala: **1 Pontos**
- 11° Colocado na sala: **0 Pontos**
- 12° Colocado na sala: **0 Pontos**

Cada Kill/Morte vale 1 Ponto!

CALENDÁRIO / SALAS PERSONALIZADAS

O evento online para o FREEFIRE será do dia 24/04/2021 à 30/04/2021, às 19h do horário de Brasília, e no dia 03/06/2021 (final presencial) terá início às 16:00.

Como entrar na minha sala personalizada?

Será criado um grupo no WhatsApp onde todos as equipes do seu grupo estarão (esse grupo será criado dia 21/05/2021). No WhatsApp informaremos o **ID** e **SENHA** da sua sala personalizada, onde os atletas **terão 10 minutos para entrar na sala personalizada.**

Após o término da primeira partida, passaremos no Grupo do WhatsApp informando o **ID** e **SENHA** da segunda sala! **Terão mais 10 minutos para entrar.** *Lembrando que tudo isso será informado no grupo do WhatsApp, então fique atento!

AS DATAS ESTÃO PRESENTES NO CALENDÁRIO, ACESSADO PELO LINK ABAIXO:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1p4HwskKQUJ0HtsCLqfdPrTR0QDPQMI-f4SA6ZUOFdUM/edit#gid=0>

REGRAS DO CAMPEONATO

- Em caso de uso de HACK, BUGS ou FORMAÇÃO DE EQUIPE dentro da partida, a equipe responsável terá a pontuação zerada e será expulsa do campeonato e a equipe prejudicada será beneficiada com pontos, variando de acordo com o nível da infração, sendo julgada apenas e exclusivamente pela equipe.
- A equipe acusadora PRECISA ter as provas da infração.
- TODOS OS RECURSOS DO JOGO PODEM SER USADOS!

ANEXO II

Regulamento Específico – WILD RIFT

Formato

Serão 64 equipes classificadas disputando em formato de eliminação única com partidas únicas até as oitavas, quartas e semifinais são melhores de 3 e final será melhor de 5.

Requisitos de Formação

Todas as equipes devem possuir no mínimo cinco jogadores, e tem direito a até 1 jogador substituto. Nenhum indivíduo pode simultaneamente ocupar mais de um papel dos listados acima.

- **Decisão dos Oficiais**

Os oficiais do campeonato poderão, a qualquer momento, recusar a participação de uma equipe. Todos os participantes devem cumprir os mais altos padrões de caráter e integridade. Candidatos que tiverem violado este regulamento, os Termos de Uso, a EULA do Wild Rift, ou que tenham tentado agir contra o espírito deste regulamento, mesmo que não estando formalmente ligados a estas regras, poderão ter sua participação recusada pelos oficiais da temporada.

Dados Gerais:

- Inclua seu nick e Riot ID exato na hora da inscrição.
- Substituições são permitidas, contanto que os jogadores estejam corretamente registrados na equipe.
- Trocar de nick sem aviso prévio resultará em desclassificação.

Equipamento dos jogadores

- **Equipamentos**

Cada jogador é responsável pelo seu equipamento celular, ficando vedado o uso de emuladores

- **Uso de Programas auxiliares**

Os jogadores estão proibidos de usar qualquer programa que possa prover qualquer tipo de assistência durante uma partida. A identificação desses softwares pode resultar na desclassificação da equipe.

- **Contas no Client**

O Nome de Invocador da conta deve ser aprovado por um oficial do torneio e não poderá ser alterado durante o torneio

Configuração Pré-Partida

- Pontualidade para iniciar a Partida

Os jogadores devem resolver todo e qualquer problema de configuração dentro do tempo estipulado. Atrasos devido a problemas de configuração podem ocorrer desde que autorizados por oficiais do campeonato. Penalidades por atrasos podem ser aplicadas a critério dos oficiais.

- As equipes devem procurar seus adversários por si mesmos, através do Discord do campeonato ou diretamente dentro do jogo através do Riot ID do jogador que foi designado como capitão.

- Jogo pronto para Início

Após todos os dez jogadores em uma partida confirmarem que completaram as configurações, eles não poderão mais entrar em jogos de aquecimento.

Preparação da Partida

Aviso: Somente dê check-in se todos os jogadores da sua equipe estiverem prontos, sendo o tempo limite para execução do check-in é de 10 minutos.

O torneio será realizado no servidor live

- Início do processo de picks
- A equipe localizada no lado de cima/esquerdo da tabela sempre deverá ser a criadora da sala.
- O dono da sala deve aguardar pelo sinal da equipe adversária para iniciar a partida.

O torneio será realizado no servidor live.

Geral/Configurações de Jogo

Mapa: Summoner's Rift

Tamanho de Time: 5

Permitir Espectadores: Apenas Saguão

Tipo de Jogo: Escolha Alternada

Fase de Pick & Escolha de Lado

- Torneio Competitivo

Todas as partidas serão criadas no modo "Escolha Alternada". Caso o modo competitivo esteja indisponível.

- Restrições de elementos durante o jogo

Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Campeões, skins, Runas, Itens ou Feitiços de Invocador, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da organização.

- Escolha de Lado
Equipes localizadas do lado de cima/esquerdo da tabela serão lado azul em caso de partida única.

- Escolha Alternada

- Seleção de Campeões
Não haverá reinício da partida (remake) caso o jogador escolha o campeão errado.

- Troca de Campeões
As equipes devem completar todas as trocas antes da marca de 20 segundos durante a fase de trocas. O não cumprimento deste item pode resultar em punições ao jogador e à equipe. Não haverá reinício da partida (remake) caso o jogador fique com o campeão errado.

- Início de jogo controlado Game Start
No evento de um erro durante o início de uma partida, um oficial do campeonato pode iniciar uma partida de maneira controlada usando a escolha livre. Todos os jogadores selecionam os mesmos Campeões de acordo com o processo de pick e ban anterior.

- Problemas ao carregar o jogo
Caso ocorra algum bug, desconexão ou qualquer outra falha que interrompa o processo de iniciação do jogo e previna um jogador de se conectar a um jogo no início dele até 30 segundos de partida, a partida será refeita uma única vez.

Ações Pós-Jogo

- É obrigatório que a equipe vencedora faça upload da screenshot de vitória no Discord do campeonato para a atualização da tabela.
- Reporte o resultado correto. Qualquer tentativa de trapaça será penalizado com desclassificação.

Regras de Jogo: Definição e Termos

- Desconexão sem intenção
Um jogador se desconecta do jogo por problemas no cliente, plataforma, rede ou PC.
- Desconexão intencional
Um jogador se desconecta do jogo devido à ação de um jogador (ex: fechar o jogo). Qualquer ação do jogador que o leve a desconectar da partida será considerado intencional, não importando a real intenção do jogador com a ação. Essas ações são passíveis de punição.
- Queda de Servidor
Se todos os jogadores perderem a conexão devido a um problema no jogo com servidor, a plataforma Tournament Realm ou a instabilidade da internet no local.

- Interrupções de jogo
As equipes serão totalmente responsáveis em administrar o pause do jogo para problemas técnicos.

Transmissão

Exclusiva pelas redes da Fundec. Caso qualquer equipe ou participante queira fazer transmissão durante o campeonato deverá ser devidamente informado aos oficiais e postado no Discord do campeonato e a transmissão deverá atender às seguintes regras de título: **TIME X vs TIME Y - Campeonato ***** (TRANSMISSÃO NÃO OFICIAL)**.

Conduta dos Jogadores

- Conduta competitiva
- Atitudes desonestas
As ações a seguir serão consideradas atitudes desonestas e poderão sofrer penalidades a critério dos oficiais.

- Conspiração
A Conspiração é definida como qualquer acordo entre dois (2) ou mais jogadores e/ou equipes que tem como finalidade prejudicar outra equipe ou jogador. Conspiração inclui, mas não se limita a:

- 1 Jogo leve, que é definido por um acordo entre dois (2) ou mais jogadores para não atacar, impedir, ou de qualquer maneira jogar de uma maneira razoavelmente diferente de um modo competitivo.
- 2 Pré-acordo para divisão de premiação e/ou qualquer outra forma de compensação.
- 3 Enviar ou receber sinais eletrônicos ou de qualquer outra forma para aliados ou terceiros.
- 4 Perder propositalmente um jogo por compensação, ou por qualquer outra razão tentar induzir um jogador a fazer o mesmo.

- Integridade Competitiva

Espera-se que as equipes joguem o seu melhor em todos os momentos durante o campeonato, e evitem qualquer comportamento incompatível com os princípios do espírito esportivo e fair play. Para fins de esclarecimento, a composição de times e a fase de pick/ban não serão consideradas quando analisado se esta regra foi violada ou não.

- Hacking

Hacking é definido por qualquer alteração ou modificação feita no cliente do League of Legends por jogador, time, ou qualquer pessoa que tenha agido em nome de um jogador ou time.

- Exploração

Exploração é definida como o uso de um bug para buscar vantagem durante um jogo. Explorações incluem, mas não se limitam a, atos como: Falhas ao comprar itens, falhas com monstros da selva, falhas com habilidades de Campeões, ou qualquer outra função do jogo que não funcione como o esperado determinado pelos oficiais da Temporada 2021.

- **Programas de trapaça**

O uso de qualquer ferramenta ou programa com a finalidade de trapacear.

- **Desconexão intencional**

Desconectar-se de um jogo sem ter razão ou motivo.

- **Critério do Campeonato**

Qualquer outra ação, omissão ou comportamento que, a critério exclusivo oficiais do campeonato, violar estas regras e/ou padrões de integridade estabelecidos poderão acarretar em penalidades.

- **Ofensas e Discurso de Ódio**

O membro de uma equipe não pode usar linguagem obscena, chula, vulgar, insultos, ameaças, abusos, calúnia, difamação ou portar-se de qualquer maneira ofensiva ou repreensível, nem promover ou incitar ódio ou conduta discriminatória. Membros de equipes não podem utilizar quaisquer instalações, serviços ou equipamentos fornecidos ou disponibilizados pela organização ou seus contratantes para postar, transmitir, difundir ou disponibilizar tais comunicações proibidas.

- **Comportamento Disruptivo/Insultos**

O membro de uma equipe não pode tomar qualquer ação ou executar qualquer gesto, ou incitar qualquer indivíduo a fazer o mesmo, que seja direcionado ao time adversário em uma natureza insultosa, zombeteira ou perturbadora.

- **Comportamento Abusivo**

Não será tolerado abusar de oficiais do campeonato, membros de equipe, ou membros da audiência. Repetições nessas violações incluem, mas não se limitam a, tocar o computador de outro jogador, corpo ou bens, e resultarão em punições. Membros das equipes e seus convidados (se houver) devem tratar todos os indivíduos que frequentam uma partida com respeito.

- **Comportamento não profissional**

- **Responsabilidade sob Código**

Salvo indicação contrária, ofensas e quebras dessas regras são passíveis de punição, tendo sido ou não cometidas propositalmente. Tentativas de quebra de regras também são passíveis de punição.

- **Assédio**

Assédio é proibido. Assédio é definido como atos sistemáticos, hostis e repetidos que ocorrem durante um período de tempo, que são destinados a isolar uma pessoa e/ou afetar a dignidade da pessoa.

- **Assédio Sexual**

Assédio sexual é proibido. Assédio sexual é definido como avanço sexual indesejável. A avaliação baseia-se se uma pessoa comum considera a atitude ofensiva. Há tolerância zero para qualquer ameaça ou a promessa de vantagens em troca de favores sexuais.

- **Discriminação e Difamação**

Membros das equipes não podem ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa ou um grupo de pessoas por meio de palavras ou atos de desprezo ou ações de raça, cor de pele, etnia, nação, origem social, gênero, língua, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, status financeiro, idade ou qualquer outro status de orientação sexual.

- **Investigação de comportamento dos jogadores**

Caso os juízes determinem que um membro do time tenha violado o Código do Invocador, os termos de uso e serviço, ou qualquer outra regra, os oficiais do campeonato podem aplicar punições a seu critério.

- **Atividade Criminosa**

O membro de uma equipe não pode fazer parte de nenhuma atividade proibida pela lei comum, estatuto ou tratado e que leve ou possa ser razoavelmente considerado suscetível de conduzir a condenação em qualquer tribunal de jurisdição competente.

- **Torpeza moral**

O membro de uma equipe não pode se envolver em qualquer atividade que seja considerada pela organização da competição como imoral, vergonhosa, ou contrária às normas convencionais de comportamento ético adequado.

- **Arranjar Partidas**

Nenhum membro de uma equipe pode oferecer, concordar, conspirar ou tentar influenciar o resultado de um jogo ou partida por qualquer meio que seja proibido pela lei ou por estas regras.

- **Penalidades**

Após a descoberta de violação por um membro de uma equipe de qualquer uma das regras listadas acima, os oficiais podem emitir as devidas penalidades de acordo com a gravidade.

- **Espírito das Regras**

- **Decisões Finais**

Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de jogadores, cronograma e penalidades por mau comportamento dependem apenas das decisões da organização da competição, que são finais.

- **Alteração de Regras**

Estas regras podem ser alteradas, modificadas ou complementadas pela organização da competição a fim de assegurar partidas justas e a integridade competitiva do campeonato.

- Interesses da Temporada

Os Oficiais do campeonato podem, a qualquer tempo, agir com a autoridade necessária para preservar os interesses da competição. Esse poder não é restrito pela falta de elementos específicos neste documento. Os oficiais podem usar qualquer forma de ação punitiva disponível contra qualquer entidade ou indivíduo que não tenha uma conduta condizente com os melhores interesses da competição.

ANEXO III

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Eu, _____ (nome completo), portador do documento de identidade nº _____, emitido pelo _____ (órgão expedidor) e CPF nº _____, residente à _____, na cidade de _____, declaro, para os devidos fins de comunicação e publicidade, que **autorizo a utilização da minha imagem e voz, em qualquer tipo de mídia, digital ou impressa**, pelo Campeonato Fundec de e-Sport, bem como por todos os órgãos parceiros, veículos de comunicação, patrocinadores, apoiadores diretos da competição e etc. Certifico ainda que as informações contidas neste documento são verdadeiras, que estou ciente e dou fé.

_____ (local), ____ de _____ de 2021.

(Assinatura do atleta)