



# RGC

Regulamento Geral das Competições – eBrasileirão 2023

# **SUMÁRIO**

DEFINIÇÕES	3
INTERPRETAÇÃO	4
ORGANIZAÇÃO	5
Capítulo 1 DAS REGRAS GERAIS	6
Capítulo 2 DO JOGO E PLATAFORMAS	9
Capítulo 3 DAS DEFINIÇÕES DAS COMPETIÇÕES	. 10
Capítulo 4 DA ELEGIBILIDADE, EQUIPES E INSCRIÇÕES	. 11
Capítulo 5 DAS DISPOSIÇÕES TÉCNICAS	. 17
Capítulo 6 DO CHECK IN E TOLERÂNCIAS	. 18
Capítulo 7 DAS PENALIDADES E CONDUTAS DO COMPETIDORES.	. 20
Capítulo 8 DO SUPORTE	. 23
Capítulo 9 DAS DISPOSIÇÕES FINAIS	. 25

# **DEFINIÇÕES**

- **Lobby** Sala privada criada dentro do Jogo
- Host Competidor considerado o mandante da partida
- **Bugs** Erro no funcionamento comum de um software
- Glitching Abuso de mecânica do jogo
- Lag Atraso na conexão de internet
- Flooding Ataque de DDos
- Gamertag Conta do usuário na plataforma
- Staff Equipe responsável pela organização da competição
- **Dream Team** Formato de competição com time ideal

# **INTERPRETAÇÃO**

Salvo se expressamente determinados de outra forma por este RGC, entende-se:

- I. que as definições que estiverem mencionadas no singular deverão igualmente abranger o plural, e vice-versa;
- II. que as definições que estiverem mencionadas em determinado gênero servirão para todos os gêneros;
- III. por condição de jogo a situação regular do atleta para poder disputar a competição, cumprindo-se o disposto neste RGC e no respectivo REC;

Os capítulos deste RGC constituem mera distribuição ordenada das matérias e não deverão afetar as interpretações dos respectivos artigos.

# **ORGANIZAÇÃO**

A Competição será coordenada pela Confederação Brasileira de Futebol. A empresa **NPN GAMING** (*WHITECASTLE ADMNISTRAÇÃO MARKETING ESPORTIVO E NEGÓCIOS LTDA. – CNPJ nº 05.425.260/0001-22*) será individualmente responsável pela organização e produção da Competição ("Organização").

#### DAS REGRAS GERAIS

- **Art. 1º** A participação no "Campeonato" é voluntária, podendo o Competidor desistir a qualquer tempo de sua participação, devendo comunicar a sua desistência aos membros e equipe de suporte da Organização do e-Brasileirão ("Staff")
- **Art. 2º** 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.
- Art. 3º A participação neste Campeonato implica na aceitação total e irrestrita de todos os itens deste RGC e dos respectivos REC's, 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, a critério, também, da Organização.
- **Art. 4º** Este Campeonato é exclusivamente recreativo e cultural, sem qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos participantes, ou operação assemelhada, nem vinculação destes ou dos vencedores à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço, promovida pela empresa de acordo com o artigo 30 da Lei nº. 5.768/71 e Decreto nº. 70.951/72, sendo voluntária a participação dos interessados.
- **Art. 5º** A CBF poderá suspender ou interromper definitivamente este Campeonato, a qualquer tempo, a seu exclusivo critério, sem que

sejam devidos aos Competidores, ainda não eleitos vencedores, quaisquer premiações, bonificações ou compensações de qualquer tipo.

- **Art. 6º** A Organização da Competição não será, em qualquer hipótese, responsável por quaisquer custos que os Competidores possam ter, referentes à sua participação nas Etapas Online da Competição. Será de <u>exclusiva</u> responsabilidade do Competidor o seu comparecimento de forma online para disputa de suas Partidas, bem como qualquer custo inerentes a esta participação nestas etapas da Competição.
- **Art. 7º** Todos os problemas com as partidas deverão ser imediatamente comunicados ao Staff da Competição antes de seu início ou durante a sua realização.
- **Art. 8º** As regras previstas no tópico "<u>REGRAS GERAIS</u>" se aplicam a todas as Etapas da Competição.
- **Art. 9º** O Clube selecionado durante o cadastro pelo Competidor deverá obrigatoriamente ser o mesmo utilizado em todas as partidas realizadas dentro do Campeonato, sem possibilidade de troca de agremiação e com a obrigatoriedade de utilização do "Escudo" oficial do clube e "Uniformes" cedidos pelo jogo. Caso o Competidor altere o Clube escolhido em qualquer uma das etapas será automaticamente **DESCLASSIFICADO** da Competição.
- **Art. 10º** Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de Competidores, cronograma da Competição e penalidades por mau comportamento dependem apenas das decisões

da Organização do Campeonato, que são finais, não podendo estas ser objeto de recurso e não dando origem a qualquer reclamação de perdas e danos ou qualquer outra medida legal.

**Art. 11º** - É vedado aos Competidores realizarem qualquer tipo de postagem, em qualquer de suas redes sociais, em que ocorra a associação e/ou promoções de marcas concorrentes dos patrocinadores da Competição e/ou do clube escolhido pelo Competidor para disputa da Competição.

Art. 12º - O presente Regulamento rege a participação do Competidor na Competição e sua relação com a Organização e a Competição. Ao inscrever-se na Competição, o Competidor concorda com e aceita plenamente e sem reservas todos os termos e condições do presente Regulamento, declarando que o leu e compreendeu, 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.

**Art. 13º** - Aplica-se a este Campeonato, incluindo, mas sem limitar a sua divulgação, as participações e premiações, a legislação brasileira e fica eleito o foro central da Capital do Estado do Rio de Janeiro para dirimir quaisquer controvérsias oriundas desta.

#### DO JOGO E PLATAFORMAS

**Art. 14º** - O e-Brasileirão 2023 será disputado em sua totalidade de competições, no jogo desenvolvido pela produtora **KONAMI GROUP CORPORATION**, intitulado, eFootball ™ 2023, dentro das competições serão utilizados os seguintes consoles:

- Playstation 4 (PS4) e Playstation 5 (PS5) Consoles da Sony.
- II. Celulares (Mobile) e Tablets Sistemas Operacionais válidos e jogos adquiridos pelas plataformas oficiais de vendas de aplicativos, sendo elas App Store e Google Play.

# DAS DEFINIÇÕES DAS COMPETIÇÕES

**Art. 15º** - O Campeonato intitulado e-Brasileirão terá na edição de 2023, jogado de forma online e presencial em etapas distintas da competição, jogados no formato **DREAM TEAM** e divido em 3 campeonatos de jogo, sendo eles:

- I. e-Brasileirão OPEN Competição Individual realizada no formato 1vs1 (2 competidores por partida), no modo "DREAM TEAM" (modo onde os jogadores tem escolha livre dos elencos), através dos consoles Playstation 4 (PS4) e Playstation 5 (PS5); E dividido em etapas de classificação específicas, dispostas no REC da competição.
- II. e-Brasileirão OPEN Mobile Competição individual realizada no formato 1vs1 (2 competidores por partida), no modo "DREAM TEAM" (modo onde os jogadores tem escolha livre dos elencos), através de seus aparelhos mobiles (Smartphones, tablets e outros que rodem o jogo disponível nas lojas de aplicativos oficiais, App Store e Google Play); E dividido em etapas de classificação específicas, dispostas no REC da competição.
- III. **e-Brasileirão PRO** Competição realizada em trios no formato 3vs3 (6 competidores por partida), no modo "DREAM TEAM" (modo onde os jogadores tem escolha livre dos elencos), através dos consoles Playstation 4 (PS4) e Playstation 5 (PS5); E dividido em etapas de classificação específicas, dispostas no REC da competição.

### DA ELEGIBILIDADE, EQUIPES E INSCRIÇÕES

**Art.** 16º - Os clubes das Séries A e B do Campeonato Brasileiro de Futebol Profissional Masculino, ditam os clubes participantes do e-Brasileirão 2023, sendo assim, as equipes disponíveis para a edição são também aquelas que tem acordo formal com a produtora e distribuidora do jogo, *Konami*, e estão de forma oficial dentro do jogo, sendo as seguintes equipes:

#### I. Série A:

América – América Futebol Clube SAF – MG

Athletico – Club Athetico Paranaense – PR

Atlético-MG – Clube Atlético Mineiro – MG

Bahia – Esporte Clube Bahia – BA

Botafogo - S.A.F. Botafogo - RJ

Corinthians - Sport Club Corinthians Paulista - SP

Coritiba - Coritiba Foot-ball Club - PR

Cruzeiro - Cruzeiro Esporte Clube SAF - MG

Cuiabá – Cuiabá Esporte Clube SAF – MT

Flamengo – Clube de Regatas do Flamengo – RJ

Fluminense – Fluminense Football Club – RJ

Fortaleza – Fortaleza Esporte Clube – CE

Goiás – Goiás Esporte Clube – GO

Grêmio – Grêmio Foot-Ball Porto Alegrense – RS

Internacional – Sport Club Internacional – RS

Red Bull Bragantino – Red Bull Bragantino Futebol Ltda – SP

Santos - Santos Futebol Clube - SP

São Paulo - São Paulo Futebol Clube - SP

Vasco – Vasco da Gama SAF – RJ

#### II. Série B:

ABC – Abc Futebol Clube – RN Atlético Goianiense – Atlético Clube Goianiense – GO Avaí – Avaí Futebol Clube – SC Botafogo SP – Botafogo Futebol S.A. – SP Ceará – Ceará Sporting Club – CE Chapecoense – Associação Chapecoense de Futebol – SC CRB – Clube de Regatas Brasil – AL Criciúma – Criciúma Esporte Clube – SC Guarani - Guarani Futebol Clube – SP Ituano – Ituano Futebol Clube – SP Juventude – Esporte Clube Juventude – RS Londrina – Londrina Esporte Clube – PR Mirassol – Mirassol Futebol Clube – SP Novorizontino – Grêmio Novorizontino – SP Ponte Preta – Associação Atlética Ponte Preta – SP Sampaio Corrêa – Sampaio Corrêa Futebol Clube – MA Sport – Sport Club do Recife – PE Tombense – Tombense Futebol Clube – MG Vila Nova – Vila Nova Futebol Clube – GO Vitória – Esporte Clube Vitória – BA

- **Art. 17º** A idade mínima para participar da Competição será de 16 (dezesseis) anos, esses necessariamente completados ao início da Competição ainda no âmbito online.
- Art. 18º Os Competidores menores de 18 (dezoito) anos que se classificarem para as etapas presenciais da Competição, deverão enviar termo de autorização assinado por seu responsável para a Organização da Competição em até 15 (quinze) dias anteriores à data realização questão, deverão de da etapa em ou estar obrigatoriamente acompanhados de seus respectivos responsáveis na data de realização das Etapas em questão. Caso contrário, sua vaga será transferida para o oponente derrotado por esse jogador na fase

anterior. Se esse jogador não puder ir disputar a fase final, um sorteio com todos os derrotados na mesma fase será realizado até que seja encontrado Competidor apto a representar o time e competir.

- **Art. 19º** Os Competidores devem obrigatoriamente serem residente em território Brasileiro.
- **Art. 20º** Todos os Competidores devem obrigatoriamente possuir Cadastro de Pessoa Física (CPF), o mesmo será solicitado no momento da inscrição.
  - Somente será aceito a inscrição de 1 (Um) Cadastro de Pessoa Física (CPF), por Competição;
  - II. Este Cadastro de Pessoa Física (CPF), somente poderá estar conectado à 1 (uma) Conta de usuário única para cada tipo de console, sendo para o <u>e-Brasileirão OPEN</u> e o <u>e-Brasileirão PRO</u>, uma conta única para Playstation Netword ("PSN"), e para o <u>e-Brasileirão OPEN MOBILE</u> 1 (uma) Gamertag ("ID do Usuário")
  - III. Cada competidor poderá vincular o seu Cadastro de Pessoa Física (CPF) somente a 1 (um) Clube para todas as Competições, sendo <u>e-Brasileirão OPEN</u>, <u>e-Brasileirão OPEN MOBILE</u> e <u>e-Brasileirão PRO</u>.
  - IV. Caso o Competidor se inscreva na classificatória por mais de um Clube, a inscrição só valerá para o primeiro Clube para o qual foi feito o cadastro. Se o Competidor jogar por mais de uma classificatória, será desclassificado de ambas as classificatórias.
- **Art. 21º** Os Competidores deverão utilizar o seu próprio nome de usuário único para inscreverem-se na Competição. O nome de usuário registrado na plataforma e no website deverá conter

obrigatoriamente o Nome completo, CPF, RG, Data de nascimento, Telefone, e-Mail do usuário e Endereço completo. Caso o usuário reporte dados falsos, o mesmo será automaticamente desclassificado da Competição. Obrigatoriamente, os usuários deverão possuir a Conta de Usuário da PSN e ID de Usuário das plataformas Mobile.

- **Art. 22º** Estão proibidos de se inscrever nas Competições, funcionários da CBF, da NPN Gaming, prestadores de serviços e staffs da competição, colaboradores da empresa desenvolvedora do Jogo, dos patrocinadores da Competição e das suas agências de publicidade, bem como membros da família destes funcionários até 1º (primeiro) grau, não poderão participar de qualquer Etapa da Competição.
- **Art. 23º** Qualquer pessoa que se encontre atualmente banida de qualquer torneio/competição de *e-sports* e/ou que tenha sido punido por má conduta nos mesmos, não poderá participar da Competição até a sanção ter expirado.
  - Qualquer pessoa que utilize conta secundária na plataforma de jogo para evitar o cumprimento de sua sanção na sua conta principal, será automaticamente desclassificada da Competição.
  - II. O Staff da Competição irá administrar as verificações de IP a fim de garantir que nenhum Competidor esteja utilizando conta recuperada e/ou conta pertencente à outra pessoa. Qualquer Competidor que for encontrado descumprindo esta regra será automaticamente suspenso do website e da Competição.
- **Art. 24º** Também não será permitido que nenhuma outra pessoa utilize a "Gamertag" do Competidor. Essa infração resultará na desclassificação imediata de ambos os Competidores.

- I. Os Competidores não poderão compartilhar os dados de suas "Gamertag" (senha e e-mail), nem de seu cadastro na Competição (Gamertag, senha, e-mail e nome de usuário) com qualquer outra pessoa. No caso de conta roubada, o criador da conta será responsável por quaisquer danos que vierem a ocorrer.
- **Art. 25º** É de inteira responsabilidade dos Competidores o preenchimento de todos os requisitos necessários para participar do Campeonato, bem como é de sua inteira responsabilidade possuir os Equipamentos descritos no Regulamento Específico de cada Etapa.
- Art. 26º No local de realização da Etapa Presencial da Competição serão fornecidos aos Competidores os Equipamentos necessários para a realização das Partidas. Caso o Competidor deseje utilizar seu próprio equipamento (controle ou aparelho mobile), a Organização deverá ser comunicada no momento em que o Competidor realizar o check-in no local de Competição, com pelo menos 1 (uma) horas de antecedência ao horário de início da Partida.
- Art. 27º As inscrições deverão ser iniciadas pelo website <a href="http://cbf.com.br/ebrasileirao">http://cbf.com.br/ebrasileirao</a>, ao final do preenchimento dos dados de forma correta, o site irá disponibilizar botões de ação para redirecionamento aos outros pontos obrigatórios da inscrição, assim o Competidor deverá realizar também o seu cadastro na plataforma Battlefy (<a href="https://battlefy.com/ebrasileirao">https://battlefy.com/ebrasileirao</a>), através de link único disponibilizado ao final da inscrição no website, e enviado por e-mail na confirmação da inscrição, contendo todas as informações necessárias para a inscrição no Campeonato.
- Art. 28º Ao realizar a inscrição em nosso 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 todos os seus dados, nome,

imagem, contato, voz, fotos, arquivos e/ou qualquer outro tipo de mídia relacionada à Competição sendo elas digitais ou não ("Mídias"). A CBF poderá, a seu exclusivo critério, por si ou por terceiros por ela autorizados, utilizar as Mídias livremente, transmiti-las via televisão de qualquer espécie (televisão aberta ou televisão por assinatura, através formas de todas as 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, 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.

# DAS DISPOSIÇÕES TÉCNICAS

**Art. 29º** - Todos os Competidores inscritos para as Competições do e-Brasileirão *OPEN* e *PRO* em 2023, deverão ter como itens obrigatórios para seu seguimento na Competição os seguintes itens:

- I. Jogo *eFootball* ™ 2023;
- II. Console: *Playstation 4* (PS4) ou *Playstation 5* (PS5);
- III. Conexão com a internet;
- IV. Conta na Playstation Network válida, para a realização das partidas no modo online;
- V. Acesso ao Website <a href="http://cbf.com.br/ebrasileirao">https://battlefy.com/e-brasileirao</a> (link acessível somente após finalização de inscrição no website) para acompanhar as tabelas e reportar os resultados à Organização da Competição;
- VI. Câmera ou sistema de captura de tela, para envio de foto oficial válida com o resultado final da Partida, para que seja validada a vitória, processo este que deverá ser realizado dentro do *Battlefy*.
- VII. Cada Competidor é totalmente responsável por ter o seu Equipamento em boas condições de uso nos horários das partidas, bem como conexão estável com a internet.

### DO CHECK IN E TOLERÂNCIAS

**Art. 30º** - O *Check-in* é essencial para a Organização da Competição e para uma melhor experiência dos Competidores, diminuindo o número de W.O. e atrasos.

**Art. 31º** - O *Check-in* deverá ser efetuado durante o período de 59 (cinquenta e nove) minutos antes do horário definido para início das partidas válidas pelas Seletivas dos Clubes.

- I. Caso o *Check-in* não seja efetuado, o Competidor será automaticamente *Desclassificado* por *W.O.;*
- II. O Check-in da Partida deve ser efetuado para cada novo confronto. Quando um dos Competidores clicar no *check-in* de Partida, o tempo de 5 (cinco) minutos começará a contar e, caso o oponente não o faça, o Competidor que primeiro efetuou check-in será automaticamente o vencedor da Partida pelo sistema.
- III. Jogadores que forem *desclassificados* de forma automática pelo sistema podem solicitar a um administrador que sua partida seja "*Resetada*" (*Reiniciada*), porém tal solicitação deve ser feita dentro de 5 minutos da vitória automática ter sido aplicada, e a autorização é dada sob discrição da administração.

- **Art. 31º** Em caso de queda de conexão ou mau funcionamento da plataforma, os Competidores deverão comunicar o Suporte/Staff via chat de partida no Battlefy para que o problema possa ser resolvido. A Organização da Competição terá o direito de não aceitar qualquer tipo de reclamação sem provas concretas do erro de conexão.
- **Art. 32º** Todos os Competidores terão período de tolerância de 5 (cinco) minutos para comparecer ao Lobby e disputar a Partida. Se um Competidor não comparecer até o final deste período de tolerância, um membro do Suporte da Competição deverá ser informado sobre a ausência. No caso de ausência ou atraso de um dos Competidores, a administração pode vir a aplicar uma derrota ao jogador ausente.
  - O W.O. (Without Opponent) é a atribuição de uma vitória dada a determinado Competidor quando o Competidor Adversário estiver impossibilitado de competir ou quando não existirem adversários.
  - II. A condição de W.O. poderá ser aplicada em qualquer situação em que um dos Competidores prove a ausência de comunicação de seu oponente, portanto, é importante que sejam guardadas provas sobre o ocorrido. Em caso de falta de provas, a decisão pela punição ou realização da Partida deve ser decidida pela Organização.

#### DAS PENALIDADES E CONDUTAS DOS COMPETIDORES

- **Art. 33º** Qualquer ato de discriminação, provável por qualquer meio, sendo este ato de discriminação de cunho político, econômico, racial, religioso, de gênero, por orientação sexual, dentre outros, será punido com a desclassificação do Competidor infrator.
- Art. 34º A comunicação entre os Competidores deverá ocorrer somente para marcar a realização de suas Partidas. Discussões e xingamentos referentes às Partidas poderão ser punidos com avisos ou desclassificação imediata, assim como provocações e/ou outras formas de ofender seu oponente.
- **Art. 35º** As ações a seguir descritas serão consideradas como atitudes desonestas fora da conduta apropriada para a Competição e serão passíveis de punição, incluindo a *Desclassificação* do Competidor da Competição, a critério dos oficiais e do Staff do Campeonato:
  - Conspiração Qualquer tipo de acordo entre 2 (dois) ou mais competidores que tem como finalidade prejudicar outro Competidor.
  - II. Jogo Leve Acordo entre 2 (dois) ou mais competidores para não pontuar, impedir, ou de qualquer maneira jogar de forma razoavelmente diferente de um modo competitivo.
  - III. Pré Acordo Pré-acordo para divisão de premiação e/ou qualquer outra forma de compensação, que não seja expressamente autorizado pela Organização da Competição.

- IV. Esquemas Perder propositalmente uma Partida por compensação (qualquer tipo), ou por qualquer outra razão tentar induzir um Competidor a fazer o mesmo.
- V. Integridade Competitiva Espera-se que os Competidores 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.
- VI. Hacking Qualquer alteração ou modificação feita no Jogo pelo Competidor, equipe, ou qualquer pessoa que tenha agido em nome de um Competidor ou equipe.
- VII. Exploração Uso de um bug para buscar vantagem durante um jogo. Explorações incluem, mas não se limitam a atos, tais como: provocar falhas que possibilitem gols irregulares, que induzam o oponente a se desconectar, ou qualquer falha que prejudique o andamento da Partida.
  - a. Qualquer *BUG* detectado pelo Competidor deverá ser imediatamente comunicado ao Staff da Competição, que irá avaliar a situação, com a demonstração de prova válida sobre a sua ocorrência.
- VIII. Trapaça Qualquer forma de trapaça, glitching, abuso na mecânica do jogo, comportamento antidesportivo, dentre outros, poderá ser punido pelo Staff e, inclusive, acarretar na desclassificação imediata do Competidor do Campeonato.

- a. IP Flooding Qualquer Ataque de DDoS de um Competidor Adversário irá resultar na desqualificação imediata do Competidor.
- IX. Comportamento Abusivo Assédio e Ameaças, uso de linguagem ofensiva, briga ou qualquer ação de ameaça, dirigida a qualquer outro Competidor, espectador, Staff, imprensa e/ou qualquer outros terceiros. O Competidor que infringir quaisquer destas regras será imediatamente desclassificado da Competição.
- X. Qualquer ação que interfira no andamento do Jogo, tais como, mas não se limitando a quebra de uma estação de Jogo, interferência na energia, utilização demasiada do ato de pausar a Partida, dentre outros, resultará na desclassificação imediata do Campeonato.
  - a. Caso o Competidor danifique algum equipamento fornecido pela Organização da Competição, o mesmo será responsável pela compensação dos danos cometidos.
- XI. Qualquer tipo de desentendimento entre os Competidores durante o Campeonato, seja por meio de agressão verbal e/ou física, atos discriminatórios e/ou provocações, acarretará na desclassificação imediata do Competidor da Competição.
- Art. 36º Todos os itens descritos no Artigo 35º deste Regulamento poderão ter como punição, além da desclassificação imediata do Competidor do Campeonato, o banimento por até 2 (dois) anos do Competidor de qualquer competição organizada pela CBF, dependendo da gravidade de seus atos.

#### DO SUPORTE

**Art.** 37º - Caso tenha dúvidas sobre as regras dispostas no **RGC** e nos **REC's**, o Competidor deverá acessar a área de Suporte do *Website* <a href="http://cbf.com.br/ebrasileirao">http://cbf.com.br/ebrasileirao</a> e também através do e-mail dentro do site, ou através do Discord <a href="https://discord.gg/7WPksw7PwE">https://discord.gg/7WPksw7PwE</a>.

Art. 38º - A Organização da Competição *não se responsabiliza* por nenhuma informação veiculada *fora* dos canais oficiais de comunicação da Competição, incluindo neste rol de canais não autorizados *páginas de mídias sociais, Grupos de Aplicativos de Conversa, pessoas não relacionadas ao Staff e a Organização da Competição, websites não autorizados, dentre outros canais de comunicação <i>não autorizados*. Entende-se como informações oficiais sobre o Campeonato apenas as disponibilizadas no *website http://cbf.com.br/ebrasileirao*, e-Mails oficiais com os *domínios @ebrasileirao.gg, @cbf.com.br* e *@npngaming.com*, e através das Mídias Sociais oficias da Competição.

**Art. 39º** - O suporte da Competição poderá ser solicitado através da página de suporte da Organização da Competição ou pelo bate-papo da página da Competição.

- A aba de Suporte da Competição deverá ser utilizada quando ocorrerem problemas com a inscrição e questões gerais da Competição.
- II. Para qualquer problema que ocorra durante a Partida, o Competidor deverá entrar em contato com o Suporte via

Discord e se for solicitado enviar o material que tenha de prova via e-mail oficial da competição.

**Art. 40º** - 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.

Art. 41º - 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.

**Art. 42º** - Caso o Competidor deixe de cumprir com as instruções e/ou pedido do Suporte poderá ser desclassificado da Competição.

### DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

**Art. 43º** - A Organização expedirá instruções complementares que se fizerem necessárias ao cumprimento deste RGC, através de Aviso e Diretrizes caso seja necessário.

Parágrafo único - Quando publicadas, tais instruções complementares tornam-se parte integrante e indissociável deste RGC.

**Art. 44º** - Os casos omissos serão resolvidos exclusivamente pela Organização da Competição, através de comunicação formal às partes interessadas que, em caso de dúvida de interpretação deste RGC ou dos RECs, poderão formalizar consulta.