

# **REGULAMENTO KaBuM! Legends CS2**

## **Regulamento Oficial do Torneio**

Este é um torneio gratuito e com premiações (“Torneio”).

Para participar deste Torneio, é necessário que o Participante possua uma conta no jogo CS2 e se cadastre no Torneio do KaBuM! Legends CS2 por meio do hotsite do [KABUM](#).

Estas são as regras oficiais (“Regulamento”) para o Torneio de Counter-Strike 2 do KaBuM! Legends, sendo aplicáveis para todos os participantes. Ao se cadastrar neste Torneio, o Participante afirma ter lido, aceito e concordado com todos os termos e condições deste regulamento.

O não cumprimento destas regras poderá acarretar penalizações conforme descrito neste instrumento. A administração do Torneio poderá atualizar este Regulamento, caso assim julgue necessário.

### **1. PROMOTORA DO TORNEIO**

1.1. KABUM S.A., sociedade devidamente inscrita no CNPJ/MF sob nº 05.570.714/0001-59, com sede na Rua Carlos Gomes, 1321, 9º e 10º andares, Cep 13480-013, Centro, Limeira/SP, simplesmente denominada como “PROMOTORA” ou “KaBuM!”.

1.2. A PROMOTORA, para fiscalização e organização do Torneio disponibilizará Administradores (“Administração” ou “Administrador(es)”) responsáveis por, dentre outras funções, manter o bom andamento do Torneio e a organização dos jogadores dentro deste.

### **2. MODALIDADE**

2.1. Torneio recreativo desportivo (“Torneio”), gratuito e com premiações.

### **3. PERÍODO DO TORNEIO**

3.1. De 04/07/2024 a 13/07/2024, sendo:

- Classificatórias

Open 1 - 22/07/2024 - 19hrs

Open 2 - 23/07/2024 - 19hrs

- Playoffs

24/07/2024 - 19hrs

25/07/2024 - 19hrs

- Semi-finais

26/07/2024 - 19hrs

- Final

27/07/2024 às 19hrs

### **4. ELEGIBILIDADE DO COMPETIDOR**

4.1. Serão permitidos na competição apenas jogadores residentes no Brasil.

4.2. Para participar do Torneio o time precisa ter no mínimo 5 (cinco) jogadores, podendo ainda contar com até 2 (dois) jogadores reservas. Dessa forma, cada Equipe poderá ter no máximo 07 (sete) jogadores.

4.3. O participante deverá ter a idade mínima de 16 (dezesesseis) anos completos na data do Torneio. A participação de jogadores maiores de 16 (dezesesseis) e menores de 18 (dezoito) anos deverão seguir a integralidade das orientações dispostas na plataforma Gamers Club, sendo certo que o KaBuM! tomará as medidas cabíveis se tomar conhecimento de membros que descumpriram esse quesito, nos termos do Artigo 14, §5º da LGPD.

4.4. Para participar do KaBuM! Legends CS2 todos os jogadores deverão ter uma conta na plataforma da Gamers Club e SteamID para Counter-Strike 2, além de ter o anti-cheater baixado e instalado.

4.5. Não é permitido que terceiros acessem a conta de outro jogador a fim de participar de uma partida oficial em nome ou como se fosse o jogador. Caso seja comprovado o ato irregular, o jogador envolvido e a equipe que o utilizou, serão automaticamente desclassificados do Torneio.

4.6. Não serão consideradas como provas os materiais fornecidos por terceiros alheios à administração do Torneio ou à plataforma.

4.7. É vedada a participação de todos os colaboradores, estagiários ou subcontratados do KaBuM! no Torneio.

## **5. ESTRUTURA DO TORNEIO**

### **5.1. Operações de Torneio:**

- a) Todos os jogadores deverão realizar seu check-in, na Plataforma da Gamers Club, dentro do período de 45 (quarenta e cinco) minutos antes do horário indicado para início de cada uma das etapas do Torneio, sob pena de o Jogador ser impedido de participar do Torneio;
- b) Todos os jogadores deverão realizar seu check-in para sua partida dentro de 5 (cinco) minutos a partir da disponibilização de seu pareamento de rodada, sob pena de receber uma derrota na partida;
- c) Os jogadores deverão começar a jogar sua partida dentro de 10 (dez) minutos a partir da disponibilização de seu pareamento de rodada ou ambos os jogadores poderão perder sua partida.

### **5.2. Estrutura da Competição e Configurações de Partida:**

- a) Os 8 (oito) times finalistas dos classificatórios jogarão em uma tabela de eliminação simples com partidas no formato de MD3.

- **Partidas melhor de três (MD3)**

Time A veta um mapa;

Time B veta um mapa;

Time A escolhe um mapa (o outro time escolhe o lado que deseja começar);

Time B escolhe um mapa (o outro time escolhe o lado que deseja começar);

Time A veta um mapa;

Time B veta um mapa;

Em caso de empate, será utilizado o mapa restante para a terceira partida (o lado será decidido em uma disputa de round faca).

- b) **TOLERÂNCIA PARA INÍCIO DA PARTIDA (tempo para WO):** Os jogadores podem aguardar, no lobby de partida por no máximo 15 (quinze) minutos antes de iniciar o jogo. Caso não seja criada a partida neste tempo, será aplicado o WO para quem não compareceu nesta.

**C) Mapas**

- de\_Inferno
- de\_nuke
- de\_mirage
- de\_vertigo
- de\_overpass
- de\_anubis
- de\_ancient

**d) POV**

O jogador não é obrigado a gravar POV. Acusações de cheating serão analisadas pela demo da partida. O Administrador poderá, eventualmente, solicitar que determinados jogadores gravem sua POV para análise e, caso estes não entreguem a POV em até 1 (uma) hora após a partida, o resultado da partida será revertido para 1x0.

**e) Coach no servidor da partida**

- É permitido que cada equipe tenha 01 (um) coach acompanhando as partidas nos servidores.
- Não é necessário o uso de nenhum comando para acessar a partida como coach, basta que o jogador responsável por exercer a posição, entre no servidor. Após o round fazer, o modo coach do jogo, será automaticamente ativado para o jogador indicado para tanto.
- O coach apenas pode acessar o servidor durante o aquecimento ou pause, caso contrário será expulso automaticamente do servidor.

**5.3. Comunicação**

a) A comunicação entre os jogadores fora do Chat de partida da Gamers Club ou o Chat em canais no Discord oficial serão ignorados para propósitos de decisões administrativas. A Administradora não têm acesso a nenhum canal social como por exemplo o Twitter, e, mensagens enviadas por esses meios não serão analisadas como parte de decisões administrativas;

b) Os jogadores devem contatar seus adversários pelo Chat de Partida da Gamers Club para informá-los de qualquer problema técnico que se dê antes do início da partida.

**5.4. Problemas de Partida**

a) Caso haja alguma falha no sistema, as equipes devem parar a partida usando o comando “!pause” e informar a um administrador pela Página da Partida, para que a Administradora decida o procedimento a ser adotado.

b) Quando uma partida parar a Administradora irá tentar restaurar a partida, caso não seja possível a partida será reiniciada independente do resultado atual.

c) Caso 3 (três) ou mais jogadores de uma equipe ou 6 (seis) no total da partida estiverem com ping superior a 120 (cento e vinte) ms será permitido realizar agendamento da partida (caso queiram) em acordo com a organização e entre as equipes (desde que os 5 (cinco) jogadores da equipe estejam no servidor). Caso não exista acordo entre as equipes a organização irá determinar um novo horário/data de partida. A equipe que não comparecer será derrotada por WO.

**5.4.1 Queda do servidor:** A Administradora tentará restaurar a partida no round anterior à queda, caso seja possível. Caso não exista a possibilidade a partida será reiniciada do 0x0. Caso uma das equipes não concorde com tal medida será aplicado WO para a equipe que houver discordado do procedimento adotado pela Administradora.

**5.4.2 Backups durante a partida por motivos externos:** Será realizado o backup somente se o jogador cair durante o freeze time e a equipe deverá aplicar o pause antes do início do round, após isso mesmo que jogadores travem ou caiam durante o round não será realizado backup.

**5.4.3 Rematches:** Caso seja necessário por algum motivo realizar rematch da partida que não por motivos descritos acima, serão realizados novos vetos.

**5.4.5 Atualização de versão do Counter Strike:** Caso haja alguma atualização do jogo durante uma partida poderá ser solicitado pause pelos administradores para que o servidor seja atualizado e a partida restaurada.

a) Na hipótese de um jogador sair do servidor durante uma atualização será responsabilidade das equipes usarem o comando “!pause” na partida, saírem do servidor e comunicar um administrador para que a partida seja restaurada após a atualização do servidor.

b) Se as equipes não atenderem a solicitação de pause dos administradores o jogo será reiniciado do 0x0.

## **5.5. Premiação**

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

- 1º Lugar - R\$ 50.000,00 (cinquenta mil reais);
- 2º Lugar - R\$ 25.000,00 (vinte e cinco mil reais);
- 3º Lugar - R\$ 15.000,00 (quinze mil reais);
- 4º Lugar - R\$ 10.000,00 (dez mil reais);

5.5.2. Além da premiação acima, para a final do campeonato teremos o “Torcida da Galera” . O time que mais engajar nas redes sociais na transmissão da final, leva R\$5.000,00 (cinco mil reais) a mais na premiação.

5.5.3. Os valores indicados no item acima serão creditados pela Administrado em conta bancária indicada pelo capitão ou dono da equipe, em até 60 (sessenta) dias após o encerramento do Torneio.

5.5.4. O contato será feito, pela Administradora, através de e-mail, a ser enviado a um dos representantes da equipe (Dono ou Capitão) cadastrados na plataforma do KaBuM! Legends

CS2 sendo considerado o endereço de e-mail também cadastrado no perfil do Participante na plataforma. Os jogadores, desde já, aceitam que é de responsabilidade única e exclusiva do Dono ou Capitão realizar eventual repasse/divisão do prêmio com os demais integrantes do Time, não havendo qualquer responsabilidade da Administradora nesse sentido.

5.5.5. O endereço de e-mail de todos os competidores (especificamente do time vencedor do Torneio) deverão estar devidamente atualizados nos respectivos perfis da plataforma Gamers Club.

5.5.6. O Prêmio é pessoal e intransferível, não podendo a Administradora, em hipótese alguma, transferi-lo para terceiros que não o Dono ou Capitão do time vencedor.

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

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

## 5.6. Pause

5.6.1. Quando necessário realizar um pause, a equipe deve ter atenção a qual pause será escolhido. Atualmente são dois tipos: !pause e !tec.

- a) O **Pause tático** será utilizado através do comando **!pause** no chat da partida, nos casos em que houver necessidade da Equipe alinharem jogadas. Caso seja utilizado durante o freeze time a partida será pausada no round atual, caso contrário apenas no próximo round. É permitido por equipe o uso de até no máximo 4 (quatro) pauses táticos de 30 (trinta) segundos por mapa jogado, após isso o comando de !pause não será mais permitido na mesma partida.
- b) O **Pause técnico** será utilizado através do comando **!tec** no chat da partida, em casos que algum jogador da Equipe experimente algum problema técnico em seu equipamento, conexão etc. Caso seja utilizado durante o freeze time a partida será pausada no round atual, caso contrário apenas no próximo round. É permitido o uso de apenas 1 (um) pause técnico de até 5 (cinco) minutos por mapa para cada equipe. Caso a equipe abuse da função pause técnico, o administrador deverá ser chamado através do botão "Chamar admin" na Página da Partida durante o jogo. As reclamações após a partida finalizada serão desconsideradas pela Administradora.

## 5.7. Partida

5.7.1. Parada de Jogo: Os jogadores não podem, sob nenhuma circunstância, encerrar/sair de um jogo sem a aprovação da Administração. No caso de uma desconexão, a Administração determinará se o jogo deve ser repetido caso a caso. A Administração reserva-se o direito de reiniciar o jogo a seu critério.

5.7.2. Bugs e Problemas Técnicos: No caso de bugs (erros ou falhas do próprio jogo) que afetem principalmente a jogabilidade, a Administração determinará as etapas adequadas para remediar e corrigir a situação.

## 6. REGRAS GERAIS DO TORNEIO

### **6.1. Alteração das regras**

A Administração poderá, a seu exclusivo critério, alterar ou remover as condições deste Regulamento, sem aviso prévio em casos de emergência ou situações que possam atrapalhar o bom andamento do evento. As novas condições serão publicadas no discord oficial do KaBuM! Legends CS2.

### **6.2 Transmissão das Partidas e Cessão de Direitos**

6.2.1 Todos membros das Equipes participantes do Torneio cedem e transferem gratuitamente à Promotora, à desenvolvedora do jogo e à Plataforma, bem como a possíveis patrocinadores, promotores e/ou apoiadores do Torneio, todos os direitos de uso de seu nome, imagem e voz, bem como as fotos, vídeos, replays e outros recursos gerados pelo jogo, para fins de divulgação do Torneio, em qualquer mídia, de forma permanente, sem que isso implique à Promotora qualquer tipo de ônus e/ou obrigação, estando cientes que na reprodução de qualquer imagem ou vídeo do jogo poderão estar presentes dados pessoais dos membros, como é o caso das imagens, voz e a identificação dos membros das Equipes.

6.2.2 Os membros das Equipes participantes do Torneio estão cientes que a Promotora cumpre com todas as determinações da Lei Geral de Proteção de Dados - LGPD e da Autoridade Nacional de Proteção de Dados e cumprirão com a previsão do consentimento por pelo menos um dos pais ou pelo responsável legal na Plataforma Gamers Club, de modo que essa anuência também servirá para a cessão e transferência gratuita mencionada acima.

6.2.3 A transmissão poderá ser rejeitada apenas pela Administração do Torneio.

6.2.4 Os integrantes do time que estiverem dentro do servidor poderão transmitir os jogos em seus respectivos canais de streaming, desde que (i) avise previamente um administrador, informando o link do seu canal, (ii) participe do Programa Watch Party abaixo especificado e (iii) coloque um delay na transmissão de no mínimo 03 (três) minutos comparado ao jogo.

a) Para realizar a transmissão das partidas, o jogador/streamer deverá, obrigatoriamente, aderir às condições da Watch Party da Administradora anteriormente à transmissão. Para realizar a adesão, será necessário o preenchimento e o aceite do formulário de adesão, clicando [aqui](#). Optando pela adesão, o jogador/streamer obriga-se a seguir todas as regras nele descritas. Clique [aqui](#) e saiba mais.

6.2.5 Os participantes, desde já, declaram estar cientes e de acordo de que a Administradora e seus parceiros autorizados poderão posteriormente divulgar trechos e/ou o inteiro teor das partidas, por todos os meios de divulgação disponíveis, para fins de divulgação institucional, sem que isso represente qualquer obrigação de pagamento de direito de arena e/ou de indenização de qualquer espécie.

6.2.6 Os parceiros do Torneio (Streamers de Watch Parties) realizarão as transmissões em seus respectivos canais.

### **6.3 Mudança de jogadores na equipe**

6.3.1 Serão considerados como Jogadores Oficiais de uma equipe os 05 (cinco) primeiros jogadores que participarem da primeira partida do time no evento.

6.3.2 Só é permitida a troca de 2 (dois) jogadores da primeira formação da equipe, na forma em que foi cadastrada na competição, durante o Torneio.

6.3.3 Um mesmo jogador não pode competir por 2 (duas) equipes diferentes.

6.3.4 Caso um jogador não faça mais parte da equipe, é importante que ele seja retirado desta na plataforma do Torneio, para que não seja considerado um jogador ativo.

#### **6.4 Substituição de jogadores**

6.4.1 É permitida a substituição de um jogador durante uma partida, desde que ele esteja corretamente cadastrado na equipe. Caso o jogo esteja sendo transmitido, a equipe deverá obrigatoriamente avisar aos administradores antes do fim da partida vigente, para que a troca seja feita na partida subsequente.

6.4.2 Será declarada derrota para a equipe quando qualquer dos jogadores estiverem ausentes, não realizarem o veto tempestivamente e deixarem de clicar no botão “Pronto” na Página da Partida em até 10 (dez) minutos após o horário agendado.

6.4.3 As duas equipes devem estar com os 5 (cinco) jogadores no servidor para a partida iniciar. Caso a equipe não esteja com seu time completo no servidor em até 15 (quinze) minutos após o horário agendado o administrador do evento deve ser notificado através do discord para verificar a situação, e, se necessário, mediante acordo prévio entre os Times e o Administrador, estipular um prazo para a partida ser iniciada com no mínimo 4 (quatro) jogadores, se mesmo assim a partida não iniciar será aplicado derrota para a equipe que não estiver com o seu time dentro do servidor. É permitido que o quinto jogador entre no servidor após o início da partida.

6.4.4 Caso a partida seja iniciada, mesmo com irregularidades, o resultado será considerado válido, independentemente do Time irregular vir a ser desclassificado posteriormente.

6.4.5 Caso uma equipe não compareça em razão de estar competindo/jogando em outra partida do mesmo evento, o juiz deve estipular um prazo para o início desta partida. Caso não inicie no novo horário estipulado pelo juiz, será declarada a vitória para a equipe presente.

#### **6.5 Calendário e duração dos eventos**

A Administradora poderá alterar, a seu único e exclusivo critério, as datas do evento, inclusive a de início e fim. Eventual alteração será publicada no discord oficial do KaBuM! Legends CS2.

#### **6.6 Demos e Replays**

6.6.1 A Administradora se reserva no direito de reproduzir ou fazer o upload de todas as demos dos jogos realizados, respeitando o estabelecido na cláusula 2.2 acima.

6.6.2 Caso existam problemas com as demos da partida a Administradora se compromete a fazer o possível para recuperá-las. Caso sejam perdidas, a Administradora irá comunicar ao solicitante os motivos.

Partidas não finalizadas não possuem Demos.

#### **6.7 Cheating e Fraude**

6.7.1 Todos os jogadores devem utilizar o Gamers Club Anticheat para jogar no KaBuM! Legends CS2.

6.7.2 Caso algum participante tenha suspeita de cheating ou de fraude de outro jogador, deverá realizar uma denúncia através do e-mail [contato@kabum.gg](mailto:contato@kabum.gg), com o link da partida/demo e o perfil do jogador.

6.7.3 Todas as denúncias serão analisadas por uma comissão avaliadora específica da Administradora em um prazo máximo de 5 (cinco) dias úteis.

6.7.4 Ao participar da competição, o participante concorda que a decisão da Administradora e da Comissão por ela escolhida é absoluta e indiscutível, bem como aceita e declara, para todos os fins, que esta comissão é totalmente competente para analisar os jogadores e definir se são ou não cheaters.

6.7.5 Todas as contas que forem ligadas ao jogador considerado cheater ou fraudador, pela Administradora, serão banidas. Todas as contas que o mesmo criar em um futuro, poderão ser banidas a exclusivo critério da Administradora.

6.7.6 Equipes que tiverem jogadores suspensos por cheat ou fraude serão desclassificadas.

6.7.7 Caso algum jogador venha a ser banido, a equipe será desclassificada e os resultados anteriores poderão ser revertidos, a único e exclusivo critério da Administradora, e a equipe poderá perder eventuais premiações a que teria direito se estivesse regular.

## **6.8. Desistência da equipe**

6.8.1 Será considerada desistente a equipe que não comparecer às partidas ou tiver resultados convertidos manualmente para 1x0 pelos administradores, em casos de punições, WOs, etc. Todos os rounds jogados pelo time em seus jogos durante o Torneio terão seus resultados alterados para 0 (zero) a fim de não prejudicar o saldo de rounds do torneio.

6.8.2 Caso seja reportado pelo capitão ou manager que uma equipe desistiu do Torneio, esta decisão não poderá ser revertida. O time não será desclassificado caso seja reportado após a criação das partidas da playoffs, nesse caso o time terá derrota por WO 1x0.

6.8.3 Os itens desta cláusula podem ser aplicados a qualquer momento, incluindo após o término da fase de grupos para a verificação de todas as partidas realizadas. Os resultados passados das equipes desclassificadas também serão alterados.

## **6.9. Espectadores**

6.9.1 Apenas jogadores e coachs das equipes participantes da partida podem estar nos servidores desta.

6.9.2 A transmissão pela GOTV é permitida apenas para os narradores autorizados pelo KaBuM! e seus parceiros cadastrados via watchparty. Caso seja constatado amigos de um time na GOTV e o time adversário reportar à Administradora a existência dos referidos amigos, com provas, o resultado será revertido para WO a favor do time prejudicado.

## **7. Considerações Finais**

7.1. O KaBuM!, na promoção do Torneio, poderá contar com patrocinadores, parceiros, apoiadores e demais incentivadores, que poderão, dentre outros, reproduzir, utilizar, transmitir, no todo ou em partes, o Torneio, bem como manter seu nome, marca e demais formas de identificação durante a transmissão do Torneio e em todos os meios e artigos publicitários empregados no Torneio, sendo que todas as autorizações dadas pelos



Participantes ao KaBuM!, se necessárias e à critério do KaBuM!, serão extensivas aos patrocinadores, parceiros, apoiadores e demais incentivadores.

7.2. Os resultados de cada partida serão determinados com dados reais do jogo e do servidor, bem como pela plataforma e Administradora, quando necessário. Tais determinações são finais e não podem ser apeladas. Ao se registrar e/ou participar de qualquer partida do Torneio, o Participante concorda em ficar vinculado a essas determinações.

7.3 As decisões da Administradora sobre qualquer ponto deste Regulamento, Partidas, Equipes, Jogadores ou qualquer outro aspecto relacionado ao Torneio, são soberanas e irrecorríveis.

7.4 Não serão devidas quaisquer indenizações aos jogadores e equipes caso estes não consigam realizar a inscrição, o check-in na partida ou haja qualquer interrupção durante as partidas por problemas ocorridos no servidor do Participante ou na Plataforma qual o Torneio será realizado, tais como: problemas de acesso à rede de Internet, intervenção de hackers, vírus, manutenção, queda de energia, falhas de software ou hardware, problemas operacionais com as empresas de telefonia que possam, direta ou indiretamente, afetar o acesso à Internet e, conseqüentemente, a participação no presente Torneio, bem como por casos fortuitos ou de força maior.

7.5 Eventuais dúvidas e/ou controvérsias oriundas deste Regulamento ou do Torneio deverão ser dirimidas diretamente com a Administradora, por meio do Discord.

7.6 A Promotora, suas companhias coligadas, subsidiárias e afiliadas, inclusive seus respectivos funcionários, representantes, prestadores de serviços, não terá qualquer responsabilidade caso ocorram fraudes, dificuldades técnicas, ou qualquer outro imprevisto que esteja fora do controle da Administradora e que comprometa a integridade do Torneio.

7.7 Não serão devidas quaisquer indenizações aos jogadores caso este não consiga realizar a inscrição ou haja qualquer interrupção durante as partidas por problemas ocorridos no servidor, tais como, mas não se limitando: problemas de acesso, interrupção ou conexão com a rede de Internet, intervenção de hackers, vírus, manutenção, queda de energia, falhas de software ou hardware, problemas operacionais com as empresas de telefonia que possam, direta ou indiretamente, afetar o acesso à Internet e, conseqüentemente, a participação na presente ação, bem como por casos fortuitos ou de força maior.

**7.8. Para a participação no Torneio o Participante adere e consente com este Regulamento, estando ciente que a Plataforma utilizada para este Torneio é administrada e de responsabilidade exclusiva de terceiros, onde os únicos dados pessoais acessados pela Administradora serão a identificação dos Participantes inscritos, qualificados e vencedores, sendo de responsabilidade exclusiva do Participante a leitura e aceitação do conteúdo das políticas da Plataforma.**

7.8.1 Ao se inscrever para participar no Torneio, o Participante concorda e aceita que seus dados pessoais sejam coletados e armazenados para as condições constantes no item 2.2.4 e também para o envio de notícias e publicidades sobre campeonatos realizados pela Administradora.

7.8.2 O Participante também se declara ciente sobre as condições constantes na Política de Privacidade da Administradora, do seu Portal de Privacidade e do endereço eletrônico [privacidade@kabum.com.br](mailto:privacidade@kabum.com.br) para exercício dos seus direitos dos titulares, conforme garantido pela Lei Geral de Proteção de Dados - LGPD.

7.9. Este Torneio é realizado pela Promotora por meio de espaços concedidos na Plataforma. Dessa forma, o Torneio é regido por este Regulamento, bem como pelos Termos e Condições de Uso da Plataforma. O Participante, ao participar do Torneio, confirma expressamente que leu, entendeu e está de acordo com a natureza deste e os termos sob os quais participará.

7.10. Ao se cadastrar nesta competição o Participante reconhece:

- a) Que leu e compreendeu os termos de uso da plataforma;
- b) O puro caráter recreativo da competição;
- c) Que o KaBuM! não tem nenhuma interferência sob a Plataforma e jogos;
- d) Que o KaBuM! é soberano em suas decisões, dentre elas, mas não se limitando, acerca dos resultados das partidas, jogos e competição, não estando as decisões sujeitas a qualquer recurso e/ou revisão;
- e) Que nenhuma indenização será paga pelo KaBuM! ou pela Plataforma aos jogadores e equipes no caso de interrupção ou cancelamento de partidas, jogos e competição devido a qualquer problema técnico causado pela Gamers Club ou qualquer outro problema, tais como, mas não se limitando, ao sentimento de injustiça ou força maior.

7.11. Este regulamento oficial estabelece em completo o acordo e entendimento entre o KaBuM! e Participantes em relação aos assuntos tratados neste documento e supera todos os outros acordos, seja verbal ou em escrito previamente feitos entre as partes a respeito de tais assuntos. **A participação pelo Participante no Torneio implica na aceitação automática de todas as disposições do presente Regulamento. As regras aqui descritas estão sujeitas a atualização, a qualquer tempo, a exclusivo critério da Administradora, sendo de responsabilidade de cada Participante se atentar a eventuais alterações.**

7.12. Se qualquer uma das disposições deste regulamento oficial for inexequível ou inválida por qualquer motivo, isso não afetará a validade das disposições restantes.

9.13. Esta competição não é afiliada com ou patrocinada pela Valve.

## **ANEXO A**

### **Código de Conduta KaBuM! Legends CS2**

O Código de Conduta abaixo se aplica para todos os Jogadores do KaBuM! Legends CS2.

O KaBuM! e a Gamers Club se reservam no direito de aplicar penalidades ou desqualificar qualquer competidor em violação deste Código de Conduta de acordo com os termos e condições definidos abaixo.

a) **Comportamento Geral de Competidor:** todos os Jogadores devem conduzir seus atos de maneira razoável, mantendo um comportamento apropriado e respeitoso aos administradores do torneio e aos demais Jogadores. Estes deveres incluem conduta em rede social e atividades em transmissão ao vivo. Condutas proibidas incluem, mas não estão limitadas a:

- Perturbar ou interferir com a participação de outro participante no KaBuM! Legends CS2;
- Assédio, ameaça, bullying, discurso de ódio, repetidamente enviar mensagens indesejadas ou fazer ataques ou afirmações sobre raça, gênero, orientação sexual, religião, patrimônio, etc.;
- Publicar, postar, enviar ou distribuir conteúdo, ou organizar/participar de qualquer atividade em grupo que seja inapropriado, abusivo, odioso, profano, difamatório, ameaçador, obsceno, sexualmente explícito, infrator, invasor de privacidade, vulgar, ofensivo, indecente ou ilegal;
- Vender, comprar, trocar ou de qualquer forma transferir ou oferecer a transferência de uma conta do KaBuM! ou Gamers Club, ou qualquer conteúdo KaBuM! ou Gamers Club associado com uma conta KaBuM! ou Gamers Club, incluindo outros direitos dentro de um serviço do KaBuM! ou Gamers Club ou em um site de terceiros, ou em conexão com qualquer transação fora de jogo, exceto caso expressamente autorizado;
- Abusar de sua posição de qualquer forma, especialmente para tomar proveito de sua posição para objetivos ou ganhos privados;
- Levar o KaBuM! Legends CS2, KaBuM!, Gamers Club ou outros Jogadores ao descrédito público, desprezo, escândalo ou ridículo, ou ofender o KaBuM! Legends CS2 ou qualquer grupo ou classe delas;
- Realizar qualquer comentário que seja (i) seja ofensivo e que possa causar danos a terceiros, seja por meio de difamação, injúria ou calúnia e danos materiais e/ou danos morais; (ii) que seja ilegal ou inapropriado; (iii) que seja obsceno e/ou pornográfico; (iv) que constitua ofensa à liberdade de crença e às religiões; (v) que contenha dados ou informação que constituam ou possam constituir crime, contravenção penal ou que possam ser entendidos como incitação à prática de crimes ou contravenção penal; (vi) que violem direitos autorais, de imagem ou de propriedade industrial de terceiros; (vii) que façam propaganda eleitoral ou divulguem opinião favorável ou contra partido ou candidato; (viii) que contenha informações racistas ou discriminatórias; (ix) que façam associação a marcas de terceiros, como, mas não se limitando a, marcas de roupas, bandas, equipamentos eletrônicos e alimentos, (x) provocativo, ou que de margem à discussões.
- Promover, encorajar ou participar de qualquer atividade proibida descrita acima.

b) **Nick:** Os Jogadores são responsáveis por cadastrar um nick único na Plataforma do Torneio. Este nick irá representar, obrigatoriamente, o respectivo participante em todo o torneio. O nick deve conter todos os seus caracteres exatamente como encontrado no jogo e não pode ser considerado vulgar pela Gamers Club e/ou pelo KaBuM!.

Os Jogadores também são responsáveis por garantir que seu cadastro no torneio esteja correto pela aba de Jogadores do Torneio e informar a administração do torneio no Discord, antes de jogar qualquer partida e de preferência antes do início do torneio caso seu nick esteja incorreto.

Jogadores encontrados com um nick incorreto poderão ser imediatamente desqualificados caso já tenham jogado uma partida na competição com o nome incorreto ou caso os administradores julguem que há algum tipo de trapaça envolvida.

c) **Penalidades:** A violação deste Código de Conduta irá, sob escolha do KaBuM!, resultar em (a) penalidade(s) e/ou (b) perda de status de vencedor. O KaBuM! se reserva no direito de penalizar qualquer participante no KaBuM! Legends CS2 em qualquer nível a qualquer momento. Penalidades podem incluir, sem nenhuma ordem em particular, qualquer ou todos itens abaixo:

- Advertência
- Repreensão
- Desistência da Partida
- Perda de Premiação
- Banimento do KaBuM! Legends CS2

Ao decidir uma penalidade, o KaBuM! levará em consideração a natureza da infração, a culpa individual, o nível de severidade da violação, o número de violações prévias e o comportamento subsequente do JOGADOR (se o JOGADOR corrigiu a violação sem grande demora, por exemplo). O KaBuM! poderá aumentar a sanção, se julgar apropriado, caso a infração tenha se repetido. Atos que equivalem a uma tentativa também são puníveis. Neste último caso, a sanção poderá ser reduzida a critério do KaBuM!.

Todas as decisões e regulamentação do KaBuM! em relação ao KaBuM! Legends CS2 são finais e vinculativas.

## ANEXO B

### Regras Torcida da Galera KaBuM! Legends CS2

- a) Entre os 2 finalistas da final, o time que tiver a torcida mais engajada nas redes sociais receberá R\$5.000,00 (cinco mil reais em dinheiro).
- b) A forma de votação será por meio de comentários utilizando uma # com a sigla do campeonato e do time, em um tweet do KaBuM! (link), ao fim das competições, informaremos aos caster quem dos 2 finalistas recebeu mais votos, e que por sua vez receberá a premiação. Será anunciado ao final da live o time com a torcida mais engajada
- c) Os valores indicados no item acima serão creditados pela Administrado em conta bancária pela Administradora indicada pelo capitão ou dono da equipe, em até 60 (sessenta) dias após o encerramento do Torneio.
- d) O contato será feito, pela Administradora, através de e-mail, a ser enviado a um dos representantes da equipe (Dono ou Capitão) cadastrados na plataforma do KaBuM! Legends CS2 sendo considerado o endereço de e-mail também cadastrado no perfil do Participante na plataforma. Os jogadores, desde já, aceitam que é de responsabilidade única e exclusiva do Dono ou Capitão realizar eventual repasse/divisão do prêmio com os demais integrantes do Time, não havendo qualquer responsabilidade da Administradora nesse sentido.

