REGULAMENTO GERAL DO CAMPEONATO

CGES – COPA GOIANIA DE E-SPORTS

FREE FIRE

DA COMPETIÇÃO

1. A CGES é uma Competição e/ou Campeonato, disputado através de partidas de FREE FIRE na plataforma mobile. O Campeonato será realizado em formato squad (equipe), onde ocorrerá a fase de eliminatória para a fase presencial.

2. Descrição Geral da Competição:

- Jogos: FREE FIRE;
- Plataforma: Mobile;
- Estilo de Jogo: Eliminatória, será decida quantidade de partidas de acordo com a quantidade de equipes.
- Taxa de Inscrição: Gratuito;
- Período de inscrição: Confira o cronograma no site. www.copagoianiaesports.com.br
- Período jogos eliminatórios/classificatórios (online): Confira o cronograma no site.
- **FINAL PRESENCIAL:** Confira o cronograma no site.

3. A Competição será coordenada e organizada pela AGES (Associação Goiana de E-sports).

ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES E TECNICOS

1.1 **Idade do jogador:** a idade mínima é 12 anos. Jogadores classificados para as finais presenciais precisarão da autorização dos pais e ou acompanhamento dos mesmos.

1.2 **Residência:** Para fins destas Regras, se define como residência estar de maneira física e legal no território brasileiro.

1.3 **Quantidade:** Para participar da copa, cada equipe deverá contar com, no mínimo, quatro (4) jogadores e poderá ter até no máximo seis (6).

1.4 **Prova de residência:** A CGES pode requerer documentação que valide a residência dos jogadores. A evidência documental aceitável inclui somente elementos legais e oficiais, tais como: cédula de identidade, carta de naturalidade, certidão de nacionalidade, certidão de nascimento, comprovante de endereço, etc...

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 10 (dez) dias anteriores à data de

realização da Fase em questão, ou deverão estar obrigatoriamente acompanhados de seus respectivos responsáveis na data de realização da Etapa em questão. Caso contrário, sua vaga será transferida para o competidor enfrentado na etapa anterior (desclassificado) se mata-mata e assim progressivamente, ou para o próximo melhor colocado em seu grupo (se fase de grupo a etapa anterior), até que seja encontrado competidor apto a jogar;

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

1.6 A inscrição será livre aos Competidores que preencherem os requisitos mínimos descritos no Regulamento da Competição e no website http://www.copagoianiaesports.com.br. Nesse formato os competidores irão enfrentar-se na fase eliminatórias.

1.7 **Presencial:** equipes que não comparecerem ao evento presencial serão automaticamente eliminadas da competição independe da fase que esteja.

ELEGIBILIDADE DE EQUIPES

1.1 **Obrigatoriedade de Participação.** Quando selecionada, a equipe compromete-se a participar de todas as Etapas e partidas, ficando sujeita a penalidades, incluindo desclassificação, caso descumpra este compromisso.

1.2 **Troca de Nickname.** As trocas de nickname só serão permitidas durante a fase de inscrição, após o fim das inscrições, os jogadores não poderão modificá-los durante toda a Etapa. Alterações só serão feitas em casos excepcionais, quando solicitado por um árbitro. Na fase Semi-final online é obrigatório no mínimo 2 jogadores com **TAG.**

1.3 **Troca de nome da equipe.** É estritamente proibido a troca do nome da equipe após finalizada a etapa de inscrições. Na final a equipe poderá mudar o nome, porem terá que consulta um arbitro antes do presencial, a equipe que alterar o nome sem avisar o arbitro será automaticamente desclassificada.

1.4 **Troca de Line up.** É proibida qualquer alteração na line up após o término da etapa de inscrições (fase online), na final poderá ser adicionado até dois players, desde que os mesmos não tenham jogado por outra equipe na fase online dessa edição.

1.5 **Participação múltipla de organização ou guilda.** Uma organização ou guilda poderá inscrever mais de uma equipe na Copa.

REGISTRO E PARTICIPAÇÃO

1. **Registro de jogadores.** Todos os jogadores interessados em participar deverão fazer a inscrição no site ou plataforma divulgada pela CGES.
2. **Nomes de equipes e jogadores.** Os nomes das equipes e jogadores devem ser únicos, a CGES se reserva ao direito de rejeitar um nome de equipe ou jogador se considerar vulgar, ofensivo, discriminatório ou que infrinja os direitos autorais. Se uma equipe ou jogador infrator não mudar para um nome adequado quando for solicitado, a CGES se reserva ao direito de desclassificá-lo imediatamente de acordo com o julgamento do árbitro.

   3. **Propriedade de contas.** Os jogadores devem usar suas próprias contas de Free Fire. Se for detectado que um participante está usando a conta de outro jogador, o participante e a equipe serão desclassificadas imediatamente exceto quando um árbitro autoriza.

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

   5. **Trocas e alienação.** Durante a fase de torneios pontuáveis e playoffs, as equipes **não podem** fazer inclusões de jogadores exceto quando um árbitro autoriza. Os pontos dos torneios estão ligados à equipe, se um jogador abandona uma equipe, os pontos se mantêm na equipe que os venceu

3. Não há restrições nos requisitos de personagem, classificação, habilidade, equipamento, vestuário, moda, cofre ou coleção, a menos que estejam presentes erros que afetem a competição, os quais deverão ser informados com a maior antecedência possível. Se utilizar uma característica de jogo restringida, os Árbitros se reservam o direito de expulsar o jogador e a equipe que está descumprindo a regra.
4. **Patrocínios:** a CGES se reserva o direito de proibir ou eliminar equipes com patrocinadores ou sócios que sejam únicos ou amplamente conhecidos por pornografia, uso de drogas, ou outros temas adultos/maduros, assim como qualquer patrocinador ou sócio que possa denegrir a reputação da CGES e AGES.

EQUIPAMENTOS E SOFTWARE

1. Responsabilidade do jogador. Os jogadores utilizarão os seus próprios equipamentos, sendo totalmente responsáveis por:

- A proteção e funcionamento de seu celular.
- O Software que joguem.

- A estabilidade de conexão à Internet.
- A porcentagem e estado da bateria.
- A atualização do jogo e que seu dispositivo possa executá-lo.
- Rendimento do jogo em seus dispositivos.
- **4G é obrigatório na final do presencial para evitar possíveis imprevistos.**

2. **emuladores.** Não é permitido jogar em emuladores, os Árbitros reservam o direito de expulsar toda a equipe, se detectarem que algum jogador joga com emulador.

FORMATO DA COMPETIÇÃO

1. Serão 1536 times, divididos em 128 grupos, formando assim 6 fases e a final. A classificação da primeira fase será por colocação, classificando assim os 3 primeiros times (1°, 2° e 3°), jogado em uma única queda no mapa bermuda. As fases 2° e 3° passam a ser por pontuação e também serão jogadas no mapa bermuda em uma única queda, nessas fases serão classificados os 6 times melhores pontuados. Nas fases 4° e 5° serão duas quedas, uma no mapa bermuda e outra no mapa purgatório, classificando 6 times melhores pontuados. Na 6° e última fase serão três quedas, uma no mapa bermuda, uma no purgatório e outra na Kalahari, classificando 6 times melhores pontuados para a grande final. Na final teremos seis quedas, duas em cada mapa (bermuda, purgatório e Kalahari) definindo a classificação por pontuação, que fiquem ciente de possível alteração no formato da tabela de acordo com quantidade de equipes inscritas caso seja necessário para melhor decorrência da competição.

   O formato da competição pode mudar dependendo da quantidade de equipes inscritas.

FASE	TIMES	GRUPOS	FORMATO	CLASSIFICAÇÃO
1°	1536	128	MD1 (ÚNICA QUEDA)	3 POR GRUPO – 384 TIMES
2°	384	32	MD1 (ÚNICA QUEDA)	6 POR GRUPO – 192 TIMES
3°	192	16	MD1 (ÚNICA QUEDA)	6 POR GRUPO – 96 TIMES
4°	96	8	MD2 (DUAS QUEDAS)	6 POR GRUPO – 48 TIMES
5°	48	4	MD2 (DUAS QUEDAS)	6 POR GRUPO – 24 TIMES
6°	24	2	MD3 (TRES QUEDAS)	6 POR GRUPO – 12 TIMES
FINAL	12	1	MD6 (SEIS QUEDAS)	DEFINIÇÃO DOS CAMPEOES

2.Para se obter a vitória em uma partida, que determinará os resultados de cada um dos casos, se usará o seguinte sistema:

POSIÇÃO	PONTOS	PONTO EXTRA
1°	**12**	
2°	**9**	
3°	**8**	
4°	**7**	
5°	**6**	
6°	**5**	

		+ 1 ponto por cada kill
7°	**4**	
8°	**3**	
9°	**2**	
10°	**1**	
11°	**0**	
12°	**0**	

3. Em qualquer rodada de torneio pontuável, se usará para determinar quais são as equipes que avançam para a rodada seguinte.

4. Nos Playoffs, eles serão usados para determinar a posição final das equipes.

5. Em caso de empate, o desempate será realizado seguindo os critérios na ordem abaixo:

- Soma de Booyah
- Soma de abates.
- Colocação na última queda em que as equipes empatadas participaram juntas.

REGRAS GERAIS DA COMPETIÇÃO

1. As questões não previstas neste regulamento ou quaisquer dúvidas que possam surgir serão analisadas e decididas pela Organização do Campeonato, sendo estas decisões soberanas e irrecorríveis;
2. Na etapa presencial, os jogadores ficarão responsáveis por arcar com todas as suas despesas, incluindo o transporte, hospedagem e alimentação.
3. Os jogadores deverão levar seus próprios celulares, carregadores e headphones para jogarem a etapa presencial.
4. Os valores gastos com inscrições, internet, dentre outros, não serão devolvidos ou repassados no caso de eliminação, desistência ou desclassificação por atitude antidesportiva do participante. (caso houver)
5. Também nenhum valor será repassado ou devolvido em caso de impossibilidade de participação do jogador no horário estabelecido. (caso houver)
6. A participação no Campeonato é pessoal e intransferível.
7. A participação neste Campeonato implica na aceitação total e irrestrita de todos os itens deste regulamento, sem nenhuma ressalva, que poderá ser alterado pelos seus Organizadores a qualquer tempo e tantas vezes quanto necessário, garantida a sua divulgação de forma eficaz nos canais oficiais da CGES, a critério também da Organização;
8. Por complicações que possam vir a surgir devido a pandemia do COVID-19 (Coronavírus), a AGES poderá suspender ou interromper a qualquer tempo, pelo período determinado de até 80 dias, este Campeonato;
9. Todos os problemas com as partidas deverão ser imediatamente comunicados ao Staff da Competição antes de seu início ou durante a sua realização;
10. As regras previstas se aplicam a todas as etapas da competição;
11. 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 serem objeto de recurso e nem dando origem a qualquer reclamação de perdas e/ou danos ou ainda qualquer outra medida legal;

12. 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 e aceita plenamente e sem reservas todos os termos e condições do presente Regulamento, declarando que o leu, o interpretou e o compreendeu em completa e total íntegra, bem como se compromete a cumprir com todas as regras aqui estabelecidas. O competidor em nenhum momento poderá alegar desconhecimento dos termos e condições do regulamento da competição, sob hipótese de ser desclassificado da mesma;
13. Aplica-se a este Campeonato/Competição, incluindo, mas sem limitar a sua divulgação, as participações e premiações, a legislação brasileira e fica eleito o foro central da Capital do Estado de Goiás para dirimir quaisquer controvérsias oriundas desta.

DAS PENALIDADES E CONDUTA DOS COMPETIDORES

1. 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 imediata do competidor infrator;
2. 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;
3. As ações a seguir descritas serão consideradas como atitudes desonestas e serão passíveis de punição, incluindo a desclassificação do competidor da Competição, a critério dos oficiais e do Staff do Campeonato:

3.1. Conspiração – qualquer tipo de acordo entre 2 (dois) ou mais competidores que tem como finalidade prejudicar outro Competidor;

3.2. 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;

3.3. Pré-acordo para divisão de premiação e/ou qualquer outra forma de compensação, que não seja expressamente autorizado pela Organização da Competição;

3.4. Perder propositalmente uma partida por compensação (de qualquer tipo), ou por qualquer outra razão tentar induzir um competidor a fazer o mesmo;

3.5. 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;

3.6. Hacking – qualquer alteração ou modificação feita no Jogo pelo competidor, equipe, ou qualquer pessoa que tenha agido em nome de um competidor ou equipe;

4. É proibido qualquer tipo de 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 quaisquer outros terceiros. O competidor que infringir quaisquer destas regras será imediatamente desclassificado da Competição;
5. 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;
6. 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;
7. Ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa privada ou grupo de pessoas por meio de palavras ou ações depreciativas, discriminatórias ou desrespeitosa por causa de raça, cor da pele, etnia, origem nacional ou social, gênero, idioma, religião, orientação sexual, opinião política ou de outro tipo, situação financeira, nascimento ou outro estado;
8. Fazer, publicar ou apoiar qualquer declaração ou ação que tenha ou esteja designada a ter um efeito prejudicial ou danoso para os melhores interesses da CGES ou AGES.
9. Caso o competidor danifique algum equipamento fornecido pela Organização da Competição, o mesmo será responsável pela compensação dos danos cometidos;
10. Os comportamentos descritos nos itens acima 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 AGES e CGES, dependendo da gravidade de seus atos.
11. Uso de bugs são proibidos em nosso campeonato, incluindo bug de paraquedas, toda denuncia terá que ser feita por vídeo, caso a equipe utilize bugs será eliminada do campeonato e não poderão participar de nenhuma etapa da CGES incluindo equipe e jogadores.
12. As primeiras fases serão obrigatório no mínimo 2 jogadores com tags iguais, Final todos os jogadores deverão usar tags.

DO SUPORTE

1. Caso tenham dúvidas sobre as regras, os competidores deverão acessar a área de Suporte no website http://www.copagoianiaesports.com.br;
2. 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 Face book, Grupos em redes sociais, pessoas não relacionadas ao Staff e a Organização da Competição, websites não autorizados, dentre outros canais de comunicação não autorizados. Entende-se como informações oficiais sobre o Campeonato apenas as disponibilizadas no website http://www.copagoianiaesports.com.br e e-mails com o domínio @cges, as redes sociais oficiais da CGES e seu canal oficial no Youtube;
3. O Suporte da Competição poderá ser solicitado através da página de suporte da Organização da Competição ou pelo bate-papo da página da Competição;

3.1. A aba de Suporte da Competição deverá ser utilizada quando ocorrerem problemas com a inscrição e questões gerais da Competição;

3.2. Para qualquer problema que ocorra durante a partida, o Competidor deverá entrar em contato com o Suporte via e-mail

4. Todas as acusações de fraude ou violação de quaisquer regras estabelecidas deverão ser encaminhadas para a Organização, que será responsável por aplicar eventuais sanções. A obrigação do envio de provas é única e exclusiva do Competidor lesado;
5. O Suporte e a Organização da Competição terão palavra final sobre todas as questões relacionadas à Competição. O competidor que não concorde com esta decisão poderá enviar e-mail incluindo qualquer informação pertinente sobre o caso para que a situação seja novamente analisada;
6. Caso o competidor deixe de cumprir com as instruções e/ou pedido do Suporte, poderá ser desclassificado da Competição.

DATAS E HORARIOS

1. Após a inscrição, o competidor irá receber por via whatsapp de confirmação, as datas e horários da realização da sua partida;
2. Todas as partidas da competição devem ser jogadas no horário e/ou prazo determinado para realização dos mesmos, na página de partida de cada time e/ou divulgação pela Organização via whatsapp aos mesmos (em grupos criados para tal finalidade), respeitando as informações fornecidas pela Organização da competição. Horários aproximados de início e término estarão listados no Guia de Informação desta Competição e/ou outros;
3. Partidas realizadas em horários diferentes do comunicado não serão válidas, exceto com autorização expressa da Organização;
4. Todos os competidores terão previamente acesso aos horários e tabelas das partidas, portanto é de total responsabilidade de cada competidor acessar tais dados para não se atrasar ou perder seus jogos. A equipe organizadora enviará e-mails como forma de lembrete ou via whatsapp. Portanto tenha certeza de ter preenchido corretamente o campo de e-mail e telefones para contato, principalmente whatsapp.

PROCESSO DE CONFRONTOS

1. **Papel dos Árbitros**. Os árbitros são os membros da CGES que têm a responsabilidade de julgar cada situação. As decisões dos Árbitros são definitivas e não poderão ser discutidas nem mudadas uma vez tomadas.

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

3. **Assistência e tolerância (W.O.).** Haverá 5 minutos de tolerância a partir da hora indicada em Partidas para poder se apresentar ao *chat da página de partida* na CGES e no lobby do jogo. Finalizado esse tempo, o jogo será iniciado imediatamente, sendo que a equipe que não

estiver presente será eliminada da partida em questão.

4. **Equipes completas.** No mínimo 3 jogadores poderão ingressar na sala de jogo, passados os 5 minutos de tolerância o jogo iniciará, deixando as equipes incompletas, e jogadores fora da partida não terão a opção de se juntar depois.

5. **Criação do lobby do jogo.** Os Árbitros serão os responsáveis por criar a sala de jogo oficial. São eles que disponibilizarão ID e senha aos jogadores no *chat da página de partida* para que os jogadores possam entrar na sala.

6. **Ajustes gerais / de partida**
   Modo: Clássico
   Mapa: Bermuda/Purgatório, Kalahari ou Nova Terra (alternados).
   Tamanho da equipe: 4 (squad)
   Espectadores permitidos: Somente Árbitros da CGES

7. **Restrições de elementos de jogo.** Os árbitros poderão adicionar restrições em qualquer momento antes ou durante uma série, se houver erros conhecidos de algum elemento do jogo. O fato de ignorar estas restrições, seja de forma intencional ou não, poderá ser motivo de derrota e expulsão da equipe na competição.

8. **Uso do chat do jogo:** Somente poderá fazer uso do chat na CGES e durante o jogo para falar sobre dúvidas importantes ou responder ao Árbitro. Caso essa regra não seja respeitada, a equipe do jogador que a descumprir, poderá ser eliminada da partida.

9. **Resultados.** Ao final de cada partida, as equipes são responsáveis por fazer a captura da tela de resultados em todas as partidas. Os Árbitros assumirão o cargo de revisar os resultados, fazer cálculos de pontuações e atualizar a classificação na CGES para cada partida.

10. **Transmissões.** Os jogadores da Copa ficam proibidos de realizar transmissões, assim como participarem de transmissões de terceiros, em qualquer plataforma de streaming, durante o horário da transmissão das partidas do seu grupo, estando seu time jogando ou não. Caso não tenha transmissão oficial, o jogador pode transmitir apenas sua partida desde que solicite autorização por Ticket, não sendo permitida a transmissão por terceiros.

11. **Pausa.** Caso seja verificada instabilidade em mais de 12 jogadores, os árbitros irão pausar o jogo e realizar o **remake.** Caso seu jogo seja pausado, verifique o chat de partida na CGES.

    Jogadores não inscritos. Caso o árbitro verifique que alguma equipe está jogando com um jogador não inscrito ou com nick incorreto, **ele removerá toda a equipe.** Portanto, verifique se sua conta de jogo está cadastrada corretamente e se o jogador está inscrito na competição.

DESCONEXÕES E REMAKES.

1. **Desconexões.** Não se permite que os participantes causem intencionalmente uma desconexão durante o jogo, o que significa desclassificação do torneio. Se um participante está desconectado devido a problemas de rede, eles podem se reconectar ao jogo enquanto a partida estiver em andamento.

2. **Remakes.** Os árbitros podem considerar um remake, ao seu exclusivo critério, se existir falha em um servidor de jogos e que todos os jogadores não podem se conectar, ou se 12 ou mais se desconectam ao mesmo tempo.

   Ping alto. O participante é o único responsável pela qualidade de sua conexão de internet durantes as fases online. Os participantes não podem solicitar uma pausa ou um remake devido ao ping alto ou más condições de rede.

COMPORTAMENTO NA MÍDIA

1. As equipes e seus representantes devem tentar resolver quaisquer problemas com a CGES, antes de fazer declarações nas mídias sociais que possam prejudicar a marca ou manchar a reputação da organização. Somente após esgotadas as tentativas de resolução por meio de ocorrências, as equipes têm permissão para postar declarações nas mídias sociais.

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

DO RESULTADO FINAL

• A premiação será paga em até 60 dias após o final da competição, em conta dos vencedores.
As oitos melhores equipes dessa edição serão classificadas para a grande final no (Local ainda será anunciado - Goiânia) – é não poderão jogar as demais etapas.

A venda de vagas em nosso campeonato é proibida.

DA PREMIAÇÃO

COLOCAÇÃO	PREMIAÇÃO
1° Lugar	R$ 2.000,00
2° Lugar	R$ 700,00
3° Lugar	R$ 500,00

4° Lugar	R$ 200,00
5° Lugar	R$ 200,00
6° Lugar	R$ 200,00
7° Lugar	R$ 200,00
8° Lugar	R$ 200,00
9° Lugar	R$ 200,00
10° Lugar	R$ 200,00
11° Lugar	R$ 200,00
12° Lugar	R$ 200,00

As alterações das regras

A comissão organizadora se reserva no direito de alterar ou remover as regras, sem aviso prévio em casos de emergência ou situações que podem atrapalhar o bom andamento do evento. As novas regras serão publicadas neste regulamento com suas datas de atualização e nos canais oficiais da CGES.