



JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS - Fase Institucional | Edição 2021 -

JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL – e-JIFRS 2021

REGULAMENTO GERAL

Retificado em 06/07/2021

DOS PRINCÍPIOS

Art. 1º - O evento denominado **JOGOS ELETRÔNICOS DO INSTITUTO FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL (e-JIFRS 2021)**, alicerçado no Programa de Expansão da Educação Profissional, baseia-se nos seguintes princípios:

§1º - Da Democracia: assegurando o direito às práticas desportivas formais e não formais, preconizado pelo Art. 217 da Constituição Federal de 1988;

§2º - Do Conhecimento: propiciando a prática do esporte eletrônico e do lazer de forma consciente e participativa;

§3º - Da Educação: atuando de forma integral, considerando as habilidades e capacidades, os valores socioculturais, os aspectos afetivos e cognitivos dos educandos;

§4º - Do Respeito à Cidadania: estimulando o entendimento e aplicação das regras esportivas, o respeito aos adversários e da valorização do companheirismo;

§5º - Da Humanização: proporcionando ao estudante vivenciar o prazer, a socialização e o respeito às diferenças, provocado pelo lúdico esportivo e valorizando-o como sujeito de toda ação.

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 2º - O **e-JIFRS 2021** é organizado pela Pró-Reitoria de Extensão (PROEX), Comissão Organizadora e Servidores Responsáveis por cada *campus*.

Art. 3º - Os participantes deste evento são considerados conhecedores da legislação aplicável às modalidades de esporte eletrônico e das disposições contidas neste Regulamento e anexos e, igualmente, dos atos administrativos complementares.

Art. 4º - Neste regulamento serão adotadas as seguintes nomenclaturas e significados:

§1º - Estudante-atleta: estudante do IFRS, jogador de uma modalidade eletrônica com inscrição homologada para participar do evento.



JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional | Edição 2021 -

§2º - Equipe: conjunto de estudantes-atletas titulares e reservas que compõem um time de um campus do IFRS que respondeu ao formulário de intenção de participação no e-JIFRS 2021.

§3º - Capitão: estudante-atleta representante da equipe em ações necessárias nos confrontos.

§4º - Responsável pela equipe: servidor (com SIAPE) que responde institucionalmente pela equipe no evento, inclusive nos atos que precedem e sucedem a competição.

§5º - Modalidades de jogos eletrônicos: Free Fire, League of Legends e Xadrez.

Art. 5º - As desenvolvedoras dos jogos, das plataformas e dos websites não endossam ou patrocinam este evento.

Art. 6º - Este regulamento, com base nos princípios das Diretrizes Educacionais, visa estabelecer as normas para a realização da etapa INSTITUCIONAL, de forma harmônica e disciplinada, do esporte eletrônico no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul.

Art. 7º - A página eletrônica do evento encontra-se no [site oficial do IFRS](#).

Art. 8º - Fazem parte deste regulamento :

§1º - Regulamentos específicos das modalidades - Free Fire, League of Legends e Xadrez;

§2º - Anexo I - Modelo de autorização dos pais/responsáveis legais e cessão de imagem (para participantes menores de idade);

§3º - Anexo II - Termo de compromisso e cessão de imagem (para maiores de idade);

§4º - Anexo III - Formulário de inscrição (apenas para o servidor responsável de cada *campus*);

§5º Planilha de datas, horários e resultados de todos os confrontos.

Art. 9º - Os regulamentos, documentos oficiais e a comunicação oficial serão disponibilizados na [página do evento](#).

DOS OBJETIVOS

Art. 10 - O e-JIFRS 2021 tem como objetivo:

§1º - Promover a saúde mental dos estudantes dos IFRS, através de uma atividade competitiva cujas características permitem a participação, embora estes permaneçam e estejam em locais diferentes;

§2º - Oportunizar a prática do Esporte Eletrônico (e-Sport) com ênfase na colaboração, na cooperação e nos valores morais e sociais entre companheiros e adversários;

§3º - Proporcionar a Integração entre discentes, docentes, técnicos administrativos do IFRS e sociedade em geral;



JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional | Edição 2021 -

§4º - Vivenciar a pluralidade cultural em suas diversas e diferentes manifestações;

§5º - Socializar respeitando a identidade, a individualidade e o coletivo;

§6º - Favorecer a interação entre os IFRS por meio do e-Sport.

DA ESTRUTURAÇÃO DA ORGANIZAÇÃO DO EVENTO

Art. 11 - A Comissão Organizadora, formada por servidores dos *campi* participantes, instituída através de portaria, terá a função de responder pela execução geral do **e-JIFRS 2021**.

DA FINALIDADE DA COMISSÃO

Art. 12 - Compete à Comissão Organizadora:

I - Organizar, supervisionar e dirigir os jogos;

II - Fazer cumprir os Regulamentos Geral e Específicos dos jogos;

III - Determinar as plataformas necessárias para a realização das competições (descritas no regulamento específico das modalidades);

IV - Elaborar o sistema de disputa dos torneios a serem desenvolvidos nos jogos e as tabelas das diversas modalidades em disputa;

V - Organizar a classificação e indicar os vencedores de cada modalidade;

VI - Apreciar, julgar e encaminhar as infrações administrativas, disciplinares e técnicas, quando relacionadas e cometidas durante o transcorrer dos jogos;

VII - Reunir-se virtualmente, quando houver apelação ou, quando solicitado por uma equipe;

VIII - Julgar questões pertinentes às normas regulamentares e disciplinares ou a princípios de ética desportiva, dentro ou fora das competições;

IX - Elaborar o relatório final e encaminhar à PROEX.

X - Difundir os resultados das competições e as notas que se fizerem necessárias ao bom andamento dos jogos, tornando-os do conhecimento público;

XI – Resolver os casos omissos.

DA OFERTA DAS VAGAS

Art. 13 - O **e-JIFRS 2021** será realizado remotamente, tendo direito as vagas todos os *campi* que indicaram sua participação através de e-mail encaminhado à PROEX.



JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS - Fase Institucional | Edição 2021 -

Art. 14 - O quantitativo de estudantes-atletas na etapa institucional para cada equipe, em cada modalidade, será o seguinte:

Modalidades	Titulares	Reservas	Nº. de Equipes
Free Fire (Garena)	04 (01 time)	01	Livre
League Of Legends (Riot Games)	05 (01 time)	Até 05	02
Modalidade	Masculino	Feminino	Nº. de Atletas
Xadrez (Lichess)	Livre	Livre	Livre

§1º - Para o Free Fire e League of Legends, a composição das equipes poderá ser inteiramente feminina, masculina ou mista.

§2º - No Xadrez, os estudantes-atletas competirão individualmente.

§3º - No momento da inscrição é obrigatório preencher o número de titulares reservas nas modalidades Free Fire e League of Legends.

§4º - Entende-se por reserva o estudante-atleta inscrito na competição, que poderá substituir um titular a qualquer momento, antes da partida.

Art. 15 - Cada equipe inscrita nas modalidades deverá ter um servidor responsável, que poderá representar mais de uma equipe no evento e deverá ser indicado através do e-mail departamento.extensao@ifrs.edu.br.

Art. 16 - Esse servidor será o responsável pelas equipes inscritas durante toda a realização do evento, desde a inscrição até o encerramento, com a divulgação oficial do resultado final. Terá a prerrogativa de responder por problemas referentes a questões de ordem técnica, de conduta ou outras quaisquer de caráter específico da competição, antes, durante e depois dos jogos.

Parágrafo Único - O contato entre as equipes e a Comissão Organizadora ocorrerá através do servidor responsável pela equipe.

DA CONDIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO COMO ESTUDANTE-ATLETA



JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS - Fase Institucional | Edição 2021 -

Art. 17 - Terão direito a inscrição como estudante-atleta no e-JIFRS 2021 os estudantes do IFRS, devidamente matriculados, frequentando regularmente os cursos regulares no momento da participação nos jogos **e que não se formarão até 17 de setembro de 2021.**

§1º - Entende-se como cursos regulares: Ensino Médio Integrado, Subsequente, Educação de Jovens e Adultos (EJA), Superior e Pós-graduação.

§2º - Fica vedada a inscrição de estudantes matriculados em programas de Formação Inicial e Continuada (FIC).

§3º - O estudante que já concluiu todas as disciplinas do seu curso e está apenas finalizando o seu estágio curricular obrigatório e o Trabalho de Conclusão de Curso NÃO poderá participar do e-JIFRS 2021.

§4º - Nas modalidades Free Fire e LoL será permitida a participação de um estudante-atleta que se forme antes de 17 de setembro de 2021.

Art. 18 - Para inscrição no evento, fica a cargo dos estudantes-atletas possuírem:

§1º - Equipamentos, softwares, licenças e conexão de dados necessários para participar dos confrontos nos horários agendados.

§2º - Disponibilidade para participar dos confrontos agendados e os que forem reagendados para qualquer turno.

§3º - Autorização do responsável legal, para os menores de idade.

Art. 19 - É de plena responsabilidade de cada equipe e/ou estudante-atleta a manutenção e uso de seus equipamentos e conexão.

§1º - Os estudantes-atletas utilizarão os seus próprios equipamentos, sendo totalmente responsáveis por todos os itens, incluindo, mas não se limitando a:

I - A proteção e funcionamento do seu computador;

II - O software que jogam;

III - A estabilidade de conexão à internet;

IV - A porcentagem e estado da bateria;

V - A atualização do jogo e que seu dispositivo possa executá-lo;

VI - Rendimento do jogo em seus dispositivos.



JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional | Edição 2021 -

§2º - A Comissão Organizadora não se responsabiliza por eventuais problemas com internet, software, hardware, danos permanentes em quaisquer componentes ou demais problemas que impeçam a participação do estudante-atleta no horário marcado.

Art. 20 - Cada estudante-atleta poderá participar de todas as modalidades.

Art. 21 - As equipes das modalidades Free Fire e LoL obrigatoriamente serão formadas por estudantes-atletas do mesmo *campus*.

DAS INSCRIÇÕES DOS PARTICIPANTES

Art. 22 - Somente os servidores responsáveis pelas equipes poderão efetuar as inscrições de seus respectivos estudantes-atletas nos e-JIFRS 2021.

Art. 23 - As inscrições poderão ser realizadas nos formulários a serem disponibilizados na [Página Oficial do Evento](#).

Parágrafo único: para as inscrições da modalidade Xadrez poderão ser utilizados um ou mais formulários.

Art. 24 - As inscrições, para as três modalidades, deverão ser realizadas conforme a seguinte programação:

Evento	Data
Início das inscrições do Xadrez	28/06
Fim das inscrições do Xadrez	04/07
Fim das inscrições do Xadrez	08/07
Homologação das inscrições do Xadrez	06/07
Homologação das inscrições do Xadrez	09/07
Congresso Técnico do Xadrez	08/07
Congresso Técnico do Xadrez	10/07, as 14h
Competição de Xadrez	10/07
Início das inscrições do Free Fire	05/07
Início das inscrições do Free Fire	06/07
Fim das inscrições do Free Fire	11/07
Fim das inscrições do Free Fire	14/07



JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional | Edição 2021 -

Homologação das inscrições do Free Fire	13/07
Homologação das inscrições do Free Fire	15/07
Congresso Técnico do Free Fire	15/07
Congresso Técnico do Free Fire	17/07
Competição de Free Fire	17/07
Competição de Free Fire (se necessário)	24/07
Início das inscrições do LoL	19/07
Fim das inscrições do LoL	25/07
Fim das inscrições do LoL	28/07
Homologação das inscrições do LoL	27/07
Homologação das inscrições do LoL	29/07
Congresso Técnico do LoL	29/07
Congresso Técnico do LoL	30/07
Competição de LoL	31/07
Competição de LoL (se necessário)	07/08

Art. 25 - Os servidores responsáveis pelas equipes deverão requerer de todos os estudantes-atletas sob sua responsabilidade e manter em posse os seguintes documentos:

I - Autorização dos pais/responsáveis legais e cessão de imagem para participantes menores de idade (Anexo I);

II - Termo de compromisso e cessão de imagem para participantes maiores de idade (Anexo II);

III - Comprovante de matrícula, a ser retirado no SIGAA.

Parágrafo Único - A apresentação dos documentos descritos nos incisos I, II e III poderá ser solicitada a qualquer momento do evento.

DAS REUNIÕES

Art. 26 - Os servidores responsáveis pelas equipes podem ser convocados para a realização de reuniões informativas (pelo Google Meet), antes e durante o evento, para:

§1º - Informar padrões de condução da competição.

§2º - Realizar o sorteio para composição dos grupos.



JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional | Edição 2021 -

§3º - Acertar detalhes e procedimentos técnicos e administrativos a serem adotados durante a competição, visando adequar a competição às suas reais finalidades.

§4º - Esclarecer dúvidas, e/ou apresentar a tomada de decisões sobre situações de irregularidades e/ou casos omissos.

Art. 27 - A convocação se dará por e-mail, sendo obrigatória a presença do servidor responsável pela equipe nas reuniões.

Parágrafo Único - Caso o servidor responsável pela equipe não possa estar presente na reunião, o mesmo deverá indicar um outro representante.

DA COMUNICAÇÃO

Art. 28 - Os servidores responsáveis pelas equipes e capitães serão adicionados em grupo do WhatsApp criado para promover a agilidade da comunicação.

§1º - Durante o período da competição, os servidores responsáveis pelas equipes precisarão ter uma conta de WhatsApp ativa para participar do grupo.

§2º - Havendo alteração do número, é de responsabilidade do servidor responsável pela equipe informar à Comissão Organizadora.

Art. 29 - Os servidores responsáveis pelas equipes deverão participar das videoconferências utilizando suas contas institucionais.

Art. 30 - Todas as solicitações devem ser realizadas através do Formulário Geral de Solicitações, a ser preenchido exclusivamente pelos responsáveis pelas equipes, disponível em link na [Página Oficial do Evento](#).

Art. 31 - Todas e quaisquer manifestações da Organização serão realizadas e disponibilizadas na [Página Oficial do Evento](#) e no grupo de WhatsApp.

DAS DISPUTAS

Art. 32 - As disputas serão realizadas em estrita obediência às regras vigentes no REGULAMENTO ESPECÍFICO de cada modalidade, nas datas e horários a serem determinados pela Comissão Organizadora.

Art. 33 - A presença dos estudantes-atletas na plataforma de partida é de total responsabilidade da equipe.



JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS - Fase Institucional | Edição 2021 -

§1º - A equipe ou estudante-atleta que não comparecer à plataforma de partida no horário determinado pela **Tabela Oficial**, após o tempo de tolerância de 10 minutos na primeira partida, será considerado perdedor e terá a ausência registrada pela respectiva Comissão Organizadora, que irá analisar o caso.

§2º - Problemas enfrentados por qualquer estudante-atleta **ANTES DO INÍCIO DO JOGO** não prejudicará o prosseguimento do mesmo, devendo a sua respectiva equipe arcar com o ônus da situação.

§3º - Problemas enfrentados por qualquer estudante-atleta **APÓS O INÍCIO DO JOGO** não prejudicará o prosseguimento do mesmo, devendo a sua respectiva equipe arcar com o ônus da situação.

Art. 34 - Os estudantes-atletas são responsáveis pela integridade de todos os equipamentos e/ou similares utilizados durante o e-JIFRS 2021, assim como pela qualidade de suas conexões, pela atualização das suas contas de jogo, pela instalação de programas de áudio/vídeo e pela resolução de quaisquer problemas que enfrentam, ficando a Comissão Organizadora do evento isenta de qualquer culpa.

§1º - É de inteira responsabilidade de cada estudante-atleta garantir suas configurações de controle, vídeo, som e quaisquer outros fatores que interfiram nas condições de jogo, assim como a manutenção ou aquisição de equipamentos, a fim de evitar falhas técnicas durante a realização do evento.

§2º - A conta de jogador inscrita será considerada a identidade digital do estudante-atleta, não podendo, portanto, ser alterada durante o evento.

§3º - É de responsabilidade de cada estudante-atleta manter sua conta de jogador atualizada e sem impedimentos (como banimentos ou suspensões), que possam impedir sua participação nas datas previstas para os jogos.

Art. 35 - Caso a organização do evento não consiga realizar o confronto por motivo de força maior, o mesmo será remarcado em data e hora oportuna, devendo ocorrer sem que prejudique as demais fases do evento.

Art. 36 - Problemas enfrentados pela Organização do e-JIFRS 2021 após o início do jogo, não prejudicará o prosseguimento do mesmo, ficando os estudantes-atletas adversários



JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional | Edição 2021 -

responsáveis por fiscalizar o cumprimento das regras e pelo repasse do resultado do jogo à Organização posteriormente.

Art. 37- Problemas nos servidores brasileiros das desenvolvedoras dos jogos (RIOT GAMES, GARENA, LICHESS) que prejudiquem o andamento das disputas, poderão gerar suspensão temporária ou cancelamento das mesmas, a critério da Comissão Organizadora do e-JIFRS 2021.

DAS CONDUTAS ANTIDESPATIVAS E DAS PENALIDADES

Art. 38 - Nenhuma forma de trapaça, ganho de vantagem indevida, atitude ofensiva, desrespeitosa ou antidesportiva será tolerada.

§1º - Incluem-se como conduta antidesportiva, mas não se limitando a estas:

I - Hacking - qualquer modificação feita ao Jogo ou outro software por qualquer pessoa que não seja por meio de patches ou atualizações padrão;

II - Exploração de falhas no jogo - fazer uso de mecânicas e/ou funcionalidades do jogo com o propósito de executar ações não previstas e incompatíveis com o comportamento normal do jogo;

III - Compartilhamento de Conta - fazer uso de contas de jogo de terceiros para participar do evento;

IV - Uso de qualquer programa, script ou similar - fazer uso de ferramentas que possam gerar vantagens diretas ou indiretas a um estudante-atleta durante uma partida;

V - Combinação de Resultado - qualquer acordo entre dois ou mais estudantes-atletas/equipes que visa manipular de e/ou interferir com o andamento do evento;

VI - Linguagem ou ação imprópria - uso de ações ou linguagens interpretadas como discriminatórias, assediadoras, racistas, xenofóbicas, sexistas, obscenas, vis, vulgares, insultantes, ameaçadoras, abusivas, injuriosas, caluniosas ou difamatórias contra os demais estudantes-atletas ou organizadores, assim como cometer atos sistemáticos, hostis e repetitivos para exilar ou excluir uma pessoa ou afetar sua dignidade;

VII - Enganar - apresentar, de forma intencional, provas falsas para a Comissão Organizadora, se forem solicitadas.

Art. 39 - Caso sejam constatadas pela Comissão Organizadora ações que possam prejudicar o andamento da competição ou até mesmo afetar um estudante-atleta ou uma equipe em



JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS - Fase Institucional | Edição 2021 -

particular, os fatos serão analisados, podendo levar à penalização e/ou desqualificação da equipe.

Art. 40 - Nenhum participante pode participar de apostas relacionadas à sua equipe ou seus parceiros de times.

Art. 41 - Os participantes não devem oferecer ou aceitar qualquer presente ou recompensa para ou de qualquer pessoa por serviços prometidos/prestados, incluindo serviços relacionados a prejudicar ou tentar prejudicar outra equipe/participante.

Art. 42 - Qualquer pessoa envolvida ou com tentativa de envolvimento em qualquer ação que a Comissão Organizadora acredite, a seu critério exclusivo e absoluto, que constitua uma vantagem desigual, estará sujeita a punição imposta devido a esses atos. A natureza e extensão das punições impostas devido a essas operações obedecerão a critérios exclusivos e absolutos da Comissão Organizadora;

Art. 43 - Um estudante-atleta ou servidor responsável pela equipe poderá ser penalizado conforme as regras de cada modalidade, podendo ter punição maior, conforme julgamento da Comissão Organizadora do e-JIFRS 2021.

§1º - Caso haja alguma conduta inadequada ou violação das regras por parte de algum participante ou equipe durante a realização do evento, o (s) mesmo (s) estará (ão) sujeito (s) a receber as seguintes penalidades:

I - Advertência;

II - Perda de alguma vantagem para o jogo atual e/ou futuros;

III - Suspensão do estudante-atleta;

IV - Exclusão do estudante-atleta;

V - Perda de partidas;

VI - Desclassificações.

§2º - A infração de um estudante-atleta pode acarretar em penalidade para a equipe.

Art. 44 - Infrações repetidas ou graves (como falta de respeito entre os competidores e outras) estão sujeitas a progressão de penalidades, incluindo a desclassificação.

Art. 45 - A aplicação de penalidades não seguirá uma ordem fixa. A critério da Comissão Organizadora, um estudante-atleta ou equipe podem ser suspensos ou desclassificados por uma



JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS

- Fase Institucional | Edição 2021 -

primeira infração caso a ação do estudante-atleta ou equipe seja considerada suficiente para a aplicação da penalidade.

Art. 46 - Além das consequências previstas neste regulamento, o faltoso ficará sujeito às penalidades previstas na legislação vigente.

Art. 47 - É de responsabilidade do estudante-atleta e do *campus* que ele representa (através do servidor responsável pela equipe) os danos e consequências causados por comportamentos inadequados durante a participação no evento.

Art. 48 - As legislações utilizadas pela Comissão Organizadora para fins de deliberação são as seguintes:

I - Regulamento Geral do Evento;

II - Regulamento Específico para o Free Fire;

III - Regulamento Específico para o League of Legends;

IV - Regulamento Específico para o Xadrez;

V - Código Nacional de Organização da Justiça e Disciplina Desportiva;

VI - Código de Disciplina COJIF;

VII - Lei 8112/90.

VIII - Estatuto da Criança e Adolescente.

Parágrafo Único - Outras legislações e regulamentações poderão ser utilizadas, quando pertinente.

DOS PRÊMIOS

Art. 49 - Não haverá premiação física para os vencedores do evento.

Art. 50 - Os estudantes-atletas e equipes que conquistarem as três primeiras colocações serão registrados na [Página Oficial do Evento](#).

Parágrafo Único: As equipes vencedoras das modalidades de Free Fire e League Of Legends e os 04 (quatro) primeiros colocados no masculino e no feminino da modalidade de Xadrez representarão o IFRS no e-JIF nacional.

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS



JOGOS ELETRÔNICOS DAS INSTITUIÇÕES FEDERAIS - Fase Institucional | Edição 2021 -

Art. 51 - As equipes que se inscreverem neste evento comprometem-se a participar de todas as etapas e partidas, respeitando as regras estabelecidas, ficando sujeitas a penalidades, incluindo desclassificação, caso descumpram este compromisso.

Art. 52 - Qualquer irregularidade na competição poderá ser denunciada no Formulário Geral de Solicitações, a ser preenchido pelos servidores responsáveis pelas equipes.

Parágrafo Único - Os servidores responsáveis pelas equipes terão o prazo de até 30 (trinta) minutos após o término do jogo para registrar o recurso.

Art. 53 - Em nenhuma hipótese, uma competição será paralisada ou alterada em decorrência de recursos interpostos ao poder julgante e disciplinador.

Art. 54 - As equipes participantes do e-JIFRS 2021 deverão conhecer a íntegra deste Regulamento Geral, do Regulamento Específico das Modalidades, Código de Ética Desportiva, Código Nacional de Organização da Justiça e Disciplina Desportiva, Código de Disciplina COJIF, submetendo-se assim, sem reserva alguma, à todas as consequências advindas das normas estabelecidas nestes documentos legais.

Art. 55 - Os participantes do evento autorizam a Comissão Organizadora, em caráter gratuito, o uso de imagem, áudio, vídeo e qualquer outro material gerado durante a competição para fins de divulgação do evento, tanto durante quanto após o mesmo.

Art. 56 - As partidas poderão ser transmitidas e comentadas ao vivo pela Comissão Organizadora.

Art. 57 - Os materiais audiovisuais estarão disponíveis em rede aberta para compartilhamento.

Art. 58 - A Comissão Organizadora expedirá outros documentos, se necessário, à complementação deste Regulamento Geral.

Art. 59 - Os casos omissos no presente regulamento serão analisados pela Comissão Organizadora.

Bento Gonçalves, 21 de junho de 2021.