REGULAMENTO 2º FESTIVAL HIGH TECH
MODALIDADE VALORANT

DO CAMPEONATO:

Art. 1º - O presente Regulamento estabelece as normas que regerão o Campeonato de VALORANT da 2ª Edição Festival High Tech – Tecnologia, Indústria e Cultura Digital, a ser realizado nos dias 21 e 22 de outubro, no Centro de Eventos do Pantanal.

§1º Este Regulamento é de cumprimento obrigatório para todas as equipes, atletas, técnicos e demais participantes inscritos na competição.

§2º A Comissão Organizadora será responsável pela administração, coordenação, fiscalização e execução do campeonato, bem como pela interpretação e aplicação deste Regulamento.

§3º A Comissão Organizadora poderá alterar o cronograma, horários ou demais procedimentos operacionais da competição por motivos técnicos, logísticos, de segurança ou força maior, comunicando previamente as equipes pelos canais oficiais.

§4º A inscrição na competição implica na ciência e aceitação integral das normas estabelecidas neste Regulamento.

2. DAS INSCRIÇÕES, HABILITAÇÃO E SELEÇÃO DOS PARTICIPANTES

Art. 2º O campeonato será disputado por 08 (oito) equipes, devidamente inscritas, habilitadas, selecionadas e homologadas pela Comissão Organizadora, observados os critérios estabelecidos neste Regulamento.

§1º A inscrição para o campeonato será aberta ao público, permitindo a participação de qualquer interessado que atenda às condições estabelecidas neste Regulamento.

§2º As inscrições deverão ser realizadas exclusivamente durante o período definido e divulgado pela Comissão Organizadora.

§3º A ordem de realização da inscrição não será utilizada como critério de seleção, não havendo qualquer vantagem ou prioridade para inscrições realizadas antecipadamente.

§4º Cada equipe será representada por um capitão ou responsável, que será o canal oficial de comunicação com a Organização durante todo o processo de inscrição, seleção e realização da competição.

§5º É de responsabilidade do capitão acompanhar os comunicados oficiais, cumprir os prazos e horários estabelecidos e transmitir todas as informações aos demais integrantes da equipe.

2.1 DOS CRITÉRIOS DE HABILITAÇÃO

Art. 2-Aº Após o encerramento do período de inscrições, a Comissão Organizadora realizará a conferência das informações apresentadas pelos participantes e equipes inscritas.

§1º Serão considerados habilitados os inscritos que cumprirem integralmente as seguintes condições:

I – realizar a inscrição dentro do período estabelecido;
II – preencher corretamente todos os campos obrigatórios do formulário de inscrição;
III – cumprir as condições de participação estabelecidas neste Regulamento;
IV – aceitar integralmente as regras do campeonato;
V – confirmar a participação, quando solicitado pela Comissão Organizadora;

§2º A Comissão Organizadora poderá solicitar informações ou documentos complementares necessários à validação da inscrição, sendo obrigatório o atendimento da solicitação dentro do prazo estabelecido.

§3º O participante ou equipe que não cumprir qualquer uma das condições previstas neste artigo ou não atender às solicitações da Comissão Organizadora dentro do prazo estabelecido poderá ter sua inscrição considerada inválida e não seguirá para a etapa de seleção.

2.2 DA PONTUAÇÃO PARA SELEÇÃO

Art. 2º-B Para fins de seleção, serão atribuídos os pontos dos critérios abaixo:

I – Regionalidade: 0 a 25 pontos;
II – Organização da equipe: 0 a 25 pontos;
III – Diversidade: 0 a 10 pontos;
IV – Experiência de equipe: 0 a 40 pontos;

§1º A pontuação mínima para classificação será de 65 (pontos) e máxima de 100 (cem) pontos.

§2º Não serão atribuídos pontos com base na ordem de inscrição ou qualquer outra característica pessoal do participante.

2.3 DA SELEÇÃO E DO SORTEIO

Art. 2º-C Caso o número de participantes ou equipes habilitadas seja igual ou inferior ao número de vagas disponíveis, todos os habilitados serão selecionados, respeitado o limite de 08 (oito) equipes previstas para a competição.

§1º Caso o número de participantes ou equipes habilitadas seja superior ao número de vagas disponíveis, será realizado sorteio público entre todos os habilitados.

§2º O sorteio será realizado de forma a garantir igualdade de condições entre os participantes e definirá:

I – Os participantes ou equipes titulares, de acordo com o número de vagas disponíveis;
II – A ordem dos participantes ou equipes suplentes, para eventual substituição dos titulares.

2.4 DOS SUPLENTES

Art. 2º-D Será formada uma lista de suplentes a partir do resultado do sorteio.

Parágrafo único. Na hipótese de desistência, ausência ou impossibilidade de participação de um dos titulares, a vaga poderá ser destinada ao próximo participante ou equipe da lista de suplentes, respeitando-se rigorosamente a ordem estabelecida no sorteio.

2.5 DA IGUALDADE DE CONDIÇÕES

Art. 2º-E Todos os interessados que cumprirem os requisitos estabelecidos neste Regulamento terão as mesmas condições de participação no processo de seleção.
§1º A inscrição realizada antecipadamente não proporcionará qualquer vantagem ao participante ou equipe.

§2º As inscrições realizadas no primeiro dia ou no último dia do período estabelecido terão o mesmo tratamento, desde que estejam regulares e tenham sido concluídas dentro do prazo.

2.6 DA TRANSPARÊNCIA DO PROCESSO

Art. 2º-F A Comissão Organizadora divulgará previamente o período de inscrições, o número de vagas disponíveis, os requisitos para participação, os critérios de habilitação, a metodologia de seleção e a forma de realização do sorteio, quando aplicável.

Parágrafo único. Após a conclusão do processo de seleção, a Organização divulgará o resultado dos participantes ou equipes classificados e, quando houver, a respectiva lista de suplentes.

3. DOS ATLETAS

Art. 3º – Da Composição das Equipes

Cada equipe deverá ser composta obrigatoriamente por 05 (cinco) jogadores titulares, podendo inscrever até 02 (dois) jogadores reservas, totalizando o máximo de 07 (sete) jogadores por equipe.

§1º A inscrição de jogadores reservas será facultativa, não sendo obrigatória para a participação da equipe na competição.

§2º Os jogadores reservas deverão ser devidamente inscritos dentro do período oficial de inscrições e estarão sujeitos aos mesmos critérios, regras e obrigações aplicáveis aos jogadores titulares.

§3º Somente poderão atuar nas partidas os jogadores titulares e reservas previamente inscritos e homologados pela Comissão Organizadora.

§4º Todos os atletas inscritos deverão utilizar exclusivamente a conta de VALORANT previamente informada à Comissão Organizadora.

§5º Após o encerramento das inscrições, não será permitida a inclusão, exclusão ou alteração de atletas na relação oficial da equipe, salvo autorização expressa da Comissão Organizadora em casos excepcionais. Esta disposição não impede a

substituição entre jogadores titulares e reservas regularmente inscritos e homologados.

§6º Os jogadores reservas regularmente inscritos e homologados poderão substituir jogadores titulares antes do início da partida, mediante comunicação prévia à equipe de arbitragem.

§7º Após o início da partida, não será permitida a substituição de jogadores, salvo em situação excepcional devidamente analisada e expressamente autorizada pela Comissão Organizadora.

§8º A utilização de contas pertencentes a terceiros ("contas compartilhadas") ou qualquer tentativa de fraude na identificação dos atletas resultará na desclassificação da equipe, sem prejuízo de outras penalidades previstas neste Regulamento.

§9º Os atletas deverão estar presentes no local da competição dentro dos horários estabelecidos pela Organização para realização do check-in, conferência e preparação para as partidas.

§10º Todos os participantes deverão manter conduta respeitosa com adversários, árbitros, equipe técnica, Organização e público durante todo o evento.

4. DO FORMATO DA COMPETIÇÃO

Art. 4º O Campeonato de VALORANT será disputado no formato Single Elimination (Eliminação Simples), com a participação de 08 (oito) equipes.

§1º A equipe derrotada em qualquer partida será automaticamente eliminada da competição.

§2º As equipes vencedoras avançarão para a fase seguinte até a definição da equipe campeã.

§3º Será realizada uma partida para definição do 3º lugar, entre as equipes derrotadas nas semifinais.

§4º O chaveamento da competição será definido pela Comissão Organizadora e divulgado previamente nos canais oficiais do evento.

5. DAS PARTIDAS

Art. 5º Todas as partidas da competição serão disputadas no formato Melhor de 1 (MD1).

§1º A Comissão Organizadora poderá realizar ajustes no cronograma das partidas sempre que necessário, visando garantir o bom andamento da competição.

§2º As equipes deverão permanecer disponíveis durante todo o período da competição, respeitando os horários estabelecidos pela Organização.

6. DO CRONOGRAMA E CHECK-IN

Art. 6º Todas as equipes deverão comparecer ao local da competição com antecedência mínima de 30 (trinta) minutos em relação ao horário programado para sua partida, a fim de realizar o check-in, conferência dos atletas, preparação dos equipamentos e demais procedimentos operacionais necessários ao início da disputa.

§1º Em caso de atraso ou ausência de jogadores, será concedido à equipe um prazo de tolerância de 15 (quinze) minutos, contados a partir do horário oficial previsto no cronograma da competição.

§2º Durante o período de tolerância, a equipe deverá se apresentar e estar completa com, no mínimo, 05 (cinco) jogadores devidamente inscritos e aptos a iniciar a partida.

§3º Decorridos os 15 (quinze) minutos de tolerância, caso a equipe permaneça ausente ou não esteja completa com o mínimo de 05 (cinco) jogadores aptos a competir, será declarada sua derrota por W.O., sendo a equipe adversária presente e regularmente apta considerada vencedora do confronto.

§4º Caso ambas as equipes estejam ausentes ou não apresentem o número mínimo de jogadores dentro do período de tolerância, caberá à Comissão Organizadora e à equipe de arbitragem deliberar sobre a aplicação das medidas cabíveis.

§5º O prazo de tolerância será contabilizado com base no horário oficial da partida divulgado pela Organização, independentemente do horário de chegada dos demais integrantes da equipe.

§6º Eventuais situações excepcionais decorrentes de problemas técnicos, logísticos ou de força maior diretamente relacionados à Organização do evento serão analisadas pela Comissão Organizadora antes da aplicação do W.O.

§7º O check-in é obrigatório e deverá ser realizado junto à Comissão Organizadora no local da competição, dentro do horário estabelecido no cronograma oficial.

§8º Após a realização do check-in, os atletas deverão permanecer disponíveis e prontos para ocupar as estações de jogo imediatamente quando convocados pela equipe de arbitragem.

§9º É de responsabilidade exclusiva das equipes acompanhar o cronograma oficial da competição, bem como atender prontamente às convocações realizadas pela Comissão Organizadora.

§10º O Anexo I – Cronograma Oficial da Competição integra o presente Regulamento e estabelece os horários oficiais de check-in, início das partidas, intervalos e demais atividades da competição, devendo ser rigorosamente observado por todas as equipes participantes.

CRONOGRAMA

DATA: 21/10/2026

Horário	Modalidade	Fase
15:00 – 16:20	Valorant	Quartas de Final 1
16:30 – 17:50	Valorant	Quartas de Final 2
18:00 – 19:20	Valorant	Quartas de Final 3
19:30 – 20:50	Valorant	Quartas de Final 4

DATA: 22/10/2026

Horário	Fase
15:20 – 16:40	Semifinal 1
16:50 – 18:10	Semifinal 2
18:20 – 19:40	Disputa de 3º Lugar
19:50 – 21:10	Grande Final 🏆

7. DAS CONFIGURAÇÕES DAS PARTIDAS

Art. 7º Todas as partidas serão realizadas em lobby personalizado de VALORANT, criado e administrado exclusivamente pela Comissão Organizadora ou pela equipe de arbitragem, observando-se as regras de mapas, banimentos, escolha de lado e demais configurações estabelecidas neste artigo.

§1º – Dos Mapas. Os mapas utilizados na competição serão aqueles integrantes da rotação competitiva vigente de VALORANT e definidos pela Comissão Organizadora para o campeonato.

Para esta edição, o conjunto oficial de mapas será composto por:

- **Abyss**
- **Ascent**
- **Haven**
- **Lotus**
- **Split**
- **Summit**
- **Sunset**

§2º A Comissão Organizadora poderá atualizar o conjunto de mapas antes do início da competição caso ocorra alteração oficial na rotação competitiva de VALORANT, devendo comunicar previamente todas as equipes participantes.

§3º Do Sistema de Banimento de Mapas. O sistema de banimento será realizado antes de cada partida, com a participação dos capitães das duas equipes e acompanhamento da equipe de arbitragem.

§4º Considerando que todas as partidas serão disputadas no formato Melhor de 1 (MD1), o procedimento de banimento será realizado até que reste apenas 01 (um) mapa, que será obrigatoriamente utilizado no confronto.

§5º Para fins do procedimento de banimento, as equipes serão identificadas como Equipe 1 e Equipe 2, conforme definição da Comissão Organizadora ou posição estabelecida no chaveamento oficial da competição.

§6º O processo de banimento ocorrerá alternadamente, obedecendo à seguinte ordem:

I – 1º Banimento: Equipe 1;
II – 2º Banimento: Equipe 2;
III – 3º Banimento: Equipe 1;
IV – 4º Banimento: Equipe 2;
V – 5º Banimento: Equipe 1;
VI – 6º Banimento: Equipe 2.

§7º Após a realização dos 06 (seis) banimentos, o único mapa restante será definido como o mapa oficial da partida.

§8º Após a confirmação de cada banimento perante a equipe de arbitragem, a escolha será considerada definitiva, não sendo permitida sua alteração, salvo em caso de erro reconhecido pela própria arbitragem.

§9º Da Escolha de Lado. Após a definição do mapa oficial da partida, a Equipe 1 ter á o direito de escolher o lado inicial, optando entre Ataque ou Defesa. A Equipe 2 ini ciará, consequentemente, no lado oposto.

§10º A escolha do lado deverá ser informada e confirmada perante a equipe de arbitragem antes da configuração definitiva do lobby.

§11º Após confirmada, a escolha do lado será considerada definitiva, salvo em caso de erro operacional reconhecido pela arbitragem.

§12º Da Configuração da Partida. As partidas serão criadas exclusivamente pela Comissão Organizadora ou pela equipe de arbitragem, não sendo permitido o início de qualquer confronto sem autorização expressa da arbitragem.

§13º Antes do início da partida, todos os atletas deverão conferir suas contas, configurações, periféricos e demais condições necessárias para a disputa.
§14º Somente poderão participar da partida os 05 (cinco) jogadores previamente inscritos e homologados pela Comissão Organizadora e indicados pela equipe para aquele confronto.

§15º Os jogadores reservas regularmente inscritos poderão substituir jogadores titulares antes do início da partida, mediante comunicação à equipe de arbitragem.

§16º Após o início da partida, não será permitida a substituição de jogadores, salvo em situação excepcional devidamente analisada e expressamente autorizada pela Comissão Organizadora.

§17º Após a autorização para início da partida, qualquer problema decorrente de configurações individuais ou de periféricos particulares será de responsabilidade do próprio atleta, salvo quando identificado problema técnico relacionado aos equipamentos ou à infraestrutura disponibilizada pela Organização.

§18º Caso seja constatado erro na configuração do lobby antes do início da partida, incluindo mapa, lado inicial ou demais configurações da sala, a equipe de arbitragem poderá determinar a recriação do lobby sem aplicação de penalidades às equipes.

§19º Os capitães deverão realizar os banimentos, escolhas e demais procedimentos dentro do prazo determinado pela arbitragem, de modo a não comprometer o cronograma oficial da competição.

§20º Todas as decisões relativas à criação e configuração do lobby, ao procedimento de banimento e à escolha de lados deverão ser acompanhadas e validadas pela equipe de arbitragem.

8. DOS EQUIPAMENTOS

Art. 8º A Organização disponibilizará aos participantes os computadores, monitores, mesas, cadeiras, rede de internet e demais equipamentos necessários para a realização das partidas.

§1º Os atletas poderão utilizar periféricos próprios, tais como mouse, teclado, headset e mousepad, desde que sejam compatíveis com os equipamentos disponibilizados pela Organização.

§2º É de responsabilidade de cada atleta verificar o correto funcionamento de seus periféricos durante o período de preparação antes do início da partida.

§3º Não será permitida a instalação de programas, softwares, scripts ou qualquer aplicação não autorizada pela Comissão Organizadora.

§4º A Organização não se responsabiliza por danos, perdas ou extravios de equipamentos e pertences pessoais dos participantes.

9. DOS PROBLEMAS TÉCNICOS

Art. 9º Caso ocorra qualquer problema técnico que impeça o prosseguimento normal da partida, o atleta deverá comunicar imediatamente a equipe de arbitragem.

§1º A arbitragem avaliará a situação e adotará as medidas cabíveis, podendo determinar pausa, reinício da partida ou qualquer outro procedimento necessário para preservar a integridade da competição.

§2º Problemas relacionados à infraestrutura disponibilizada pela Organização serão tratados prioritariamente pela equipe técnica.

§3º Problemas ocasionados por configurações, equipamentos ou periféricos particulares dos atletas não obrigarão a Organização a reiniciar a partida, salvo quando a arbitragem entender que a situação comprometeu significativamente a disputa.

10. DAS PAUSAS (PAUSE)

Art. 10º As pausas durante as partidas deverão ocorrer apenas por motivos justificáveis e com a autorização da equipe de arbitragem, observadas as regras estabelecidas neste Regulamento.

§1º É permitido solicitar pausa em situações como:

I – Problemas técnicos que impeçam a continuidade da partida;

II – Queda de energia ou falha de conexão dos equipamentos disponibilizados pela Organização;

III – Erro de configuração da partida identificado após seu início;

IV – Outras situações excepcionais reconhecidas pela arbitragem.

§2º O atleta que solicitar a pausa deverá informar imediatamente, por meio do chat da partida ou diretamente ao árbitro, o motivo da interrupção.

§3º É proibida a utilização da pausa para obtenção de vantagem competitiva, discussão de estratégias não relacionadas ao problema apresentado ou qualquer conduta que prejudique o andamento da competição.

§4º A partida somente poderá ser retomada após autorização expressa da equipe de arbitragem.

§5º Caso a arbitragem identifique uso indevido da pausa, poderão ser aplicadas as penalidades previstas neste Regulamento.

§6º A duração das pausas técnicas será determinada pela equipe de arbitragem de acordo com a natureza e a gravidade do problema apresentado, considerando a necessidade de preservar a integridade competitiva e o cumprimento do cronograma oficial.

§7º Caso o problema técnico impossibilite a continuidade da partida por período considerado excessivo pela arbitragem, a Comissão Organizadora poderá determinar o reinício da partida, sua remarcação ou outra medida necessária para garantir a regularidade da competição.

11. DA CONDUTA DOS PARTICIPANTES

Art. 11º Todos os participantes deverão manter conduta ética, respeitosa e esportiva durante toda a competição, tanto dentro quanto fora das partidas.

§1º É proibida qualquer forma de ofensa, discriminação, assédio, intimidação ou comportamento antidesportivo contra atletas, árbitros, membros da Comissão Organizadora, equipe técnica ou público presente.

§2º Os participantes deverão respeitar todas as orientações emitidas pela Comissão Organizadora e pela equipe de arbitragem.

§3º Qualquer manifestação que comprometa a imagem da competição ou perturbe o andamento do evento poderá resultar na aplicação das penalidades previstas neste Regulamento.

12. DAS INFRAÇÕES E PENALIDADES

Art. 12º O descumprimento das normas estabelecidas neste Regulamento sujeitará a equipe ou atleta às penalidades aplicadas pela Comissão Organizadora.

§1º As penalidades poderão ser aplicadas de forma isolada ou cumulativa, conforme a gravidade da infração.

§2º As penalidades previstas são:

I – Advertência verbal;
II – Advertência oficial;
III – Perda da partida;
IV – Desclassificação da equipe;
V – Exclusão da competição.

§3º A definição da penalidade considerará a gravidade da infração, eventual reincidência, a intenção do infrator e os impactos causados à competição.

§4º As decisões da Comissão Organizadora e da equipe de arbitragem terão efeito imediato durante a competição, resguardado o direito de análise de situações excepcionais quando necessário.

13. DAS PRÁTICAS PROIBIDAS

Art. 13º Constituem infrações graves, passíveis de desclassificação imediata, sem prejuízo de outras sanções cabíveis:

I – Utilização de programas de trapaça (cheats), scripts, hacks ou qualquer software que conceda vantagem indevida;
II – Compartilhamento ou utilização de conta pertencente a terceiros;
III – Manipulação de resultados ou combinação de partidas;
IV – Utilização de qualquer falha do jogo (bug exploit) para obtenção de vantagem competitiva;
V – Falsificação de informações ou documentos apresentados à Comissão Organizadora;
VI – Desrespeito grave à equipe de arbitragem, Comissão Organizadora ou demais participantes;
VII – Qualquer conduta considerada fraudulenta ou que comprometa a integridade da competição.

Parágrafo único. A Comissão Organizadora poderá solicitar esclarecimentos, documentos ou outras informações necessárias para apuração dos fatos antes da aplicação da penalidade, quando entender pertinente.

14. DA ARBITRAGEM

Art. 14º A equipe de arbitragem será responsável por acompanhar, fiscalizar e garantir o cumprimento deste Regulamento durante toda a competição, zelando pela integridade esportiva, igualdade entre as equipes e bom andamento das partidas.

§1º Compete à equipe de arbitragem:

I – Fiscalizar o cumprimento das regras da competição;

II – Autorizar o início, a pausa e o reinício das partidas;

III – Registrar ocorrências e aplicar as medidas cabíveis durante a competição;

IV – Comunicar à Comissão Organizadora quaisquer infrações ou situações que possam comprometer a regularidade do campeonato.

§2º Sempre que necessário, a arbitragem poderá solicitar informações, capturas de tela, gravações, registros de partidas ou qualquer outro elemento que contribua para a apuração dos fatos.

§3º Em casos de dúvida, conflito ou situações não previstas durante a realização das partidas, a arbitragem poderá interromper temporariamente a competição até que a Comissão Organizadora delibere sobre o ocorrido.

§4º As decisões tomadas pela Comissão Organizadora, com base nas informações apresentadas pela equipe de arbitragem, serão soberanas no âmbito da competição e terão aplicação imediata.

§5º As equipes poderão apresentar questionamentos ou solicitar esclarecimentos à arbitragem de forma respeitosa, exclusivamente por meio do capitão da equipe ou representante previamente identificado junto à Comissão Organizadora.

§6º Não serão toleradas ofensas, intimidações, ameaças ou qualquer forma de desrespeito direcionada à equipe de arbitragem ou à Comissão Organizadora, podendo tais condutas resultar na aplicação das penalidades previstas neste Regulamento.

15. DA PREMIAÇÃO

Art. 15º Ao término da competição, as equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares farão jus à seguinte premiação:

Colocação	Premiação
🥇 **1º Lugar**	R$: 15.000,00 (quinze mil reais)

Colocação	Premiação
🥈 **2º Lugar**	R$: 7.000,00 (sete mil reais)
🥉 **3º Lugar**	R$: 3.000,00 (três mil reais)

§1º A premiação será entregue às equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares, conforme os procedimentos definidos pela Comissão Organizadora.

§2º Os valores da premiação são brutos, sendo de responsabilidade dos beneficiários o recolhimento de tributos, impostos ou quaisquer encargos que incidam sobre os respectivos valores, quando aplicável.

§3º A equipe que for desclassificada por infração grave prevista neste Regulamento perderá automaticamente o direito à premiação.

16. DOS DIREITOS DE IMAGEM E TRANSMISSÃO

Art. 16º Todas as partidas da competição poderão ser gravadas, fotografadas, transmitidas ao vivo ou retransmitidas pelos canais oficiais do evento ou por parceiros previamente autorizados pela Comissão Organizadora.

§1º Ao efetuar a inscrição, os participantes autorizam, de forma gratuita, o uso de sua imagem, voz, nome, apelido (nickname), equipe e demais registros relacionados à competição para fins institucionais, jornalísticos, promocionais e de divulgação 2ª Edição Festival High Tech – Tecnologia, Indústria e Cultura Digital, em qualquer meio de comunicação, sem limitação de tempo ou território, observada a legislação vigente.

§2º Não será permitido aos participantes realizar transmissão ("stream"), retransmissão ou cobertura oficial das partidas sem autorização prévia da Comissão Organizadora.

§3º A Comissão Organizadora poderá utilizar imagens e registros do campeonato em materiais institucionais, publicitários e promocionais relacionados ao evento e às suas futuras edições.

17. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 17º A participação na competição implica na ciência e aceitação integral deste Regulamento por todos os integrantes das equipes inscritas.

§1º Os casos omissos ou situações não previstas neste Regulamento serão analisados e decididos pela Comissão Organizadora, observando os princípios da razoabilidade, da boa-fé e da preservação da integridade da competição.

§2º A Comissão Organizadora poderá promover alterações neste Regulamento antes do início da competição, sempre que necessário para o bom andamento do evento, comprometendo-se a comunicar previamente todas as equipes participantes pelos canais oficiais.

§3º Durante a realização da competição, eventuais decisões da Comissão Organizadora e da equipe de arbitragem terão aplicação imediata, visando garantir a continuidade e a regularidade do campeonato.

§4º Este Regulamento entra em vigor na data de sua publicação.

CLAIR INÊS TOMBINI VELOZO
Presidente e Representante Legal do Instituto Brasil