

Gamepólitán

FESTIVAL DE CULTURA LÚDICA DIGITAL

31 DE JULHO A 2 DE AGOSTO

Lol Rouanet

Apresentado por:

 PETROBRAS

Apóio Institucional:

UNIFACS

Energético Oficial:



Patrocínio:

SEBRAE



Estado da Bahia

Realização:



MINISTÉRIO DA CULTURA

VALORANT TORNEIO GAMEPÓLITAN 2026

A **42 CULTURAL COMUNICAÇÃO LTDA - ME**, torna público, aos que possam interessar, o regulamento do campeonato do **TORNEIO GAMEPÓLITAN 2026 - VALORANT**, a ser realizado no dia **01 de agosto de 2026**, nos termos das diretrizes abaixo:

1. DA PROMOÇÃO

ARTIGO 1º | DA REALIZAÇÃO: O **TORNEIO GAMEPÓLITAN 2026 - VALORANT** será promovido pela **42 CULTURAL COMUNICAÇÃO LTDA - ME** no dia **01 de agosto de 2026**, com uma etapa on-line e uma etapa presencial, no evento **GAMEPÓLITAN - FESTIVAL DE CULTURA LÚDICA DIGITAL**.

ARTIGO 2º | DO OBJETIVO: É objetivo do torneio estimular a interatividade entre os jogadores.

2. DAS INSCRIÇÕES

ARTIGO 3º | INSCRIÇÕES: A inscrição para o campeonato estará aberta a partir da publicação do Regulamento Geral, com inscrições online em **www.gamepolitan.com.br**, encerrando-se em **10 de Julho de 2026** ou quando atingir o número máximo de inscrições previsto no artigo 5º deste regulamento.

ARTIGO 4º | TAXA DE INSCRIÇÃO: Para inscrever-se no campeonato, será necessário que o **CAPITÃO** da equipe preencha a ficha de inscrição disponibilizada através do site **www.gamepolitan.com.br** com todos os dados verídicos, e efetue o pagamento da taxa de inscrição no valor de **R\$ 250,00 (DUZENTOS E CINQUENTA REAIS) POR EQUIPE**.

PARÁGRAFO ÚNICO: A taxa de inscrição garante à equipe, independentemente de sua classificação no campeonato, o ingresso ao evento presencial no dia do torneio, sem qualquer custo adicional.

ARTIGO 5º | TORNEIO: O torneio contará com no máximo **16 (DEZESSEIS) EQUIPES**.

Gamepólitán

FESTIVAL DE CULTURA LÚDICA DIGITAL

31 DE JULHO A 2 DE AGOSTO



ARTIGO 6º | EQUIPES: O time poderá ser composto por até **07 (SETE) JOGADORES**, com o mínimo de 05 (cinco), sendo 01 (um) capitão, 04 (quatro) titulares e 2 (dois) reservas opcionais.

PARÁGRAFO PRIMEIRO: Cada jogador só poderá se inscrever em uma única equipe.

PARÁGRAFO SEGUNDO: Os nicks dos jogadores registrados devem ser idênticos ao nome dentro do jogo.

PARÁGRAFO TERCEIRO: Os Nicks dos jogadores não podem ser considerados ofensivos em nenhuma instância, sendo fator determinante para validação da inscrição do grupo.

ARTIGO 7º | REGULAMENTO: Ao se inscreverem para o torneio, todos os jogadores declaram que leram e concordam com o regulamento; se comprometem a estar presentes em todo o tempo da realização do torneio, inclusive para possíveis entrevistas/fotos/etc. pós-partida; concordam que seus dados podem ser compartilhados com parceiros da equipe organizadora e cedem seus direitos de imagem para fazer a divulgação das suas atividades;

ARTIGO 8º | FAIXA ETÁRIA: FAIXA ETÁRIA: Para participar é necessário ter 18 (dezoito anos completos).

PARÁGRAFO ÚNICO: A classificação se dá em observância às regras da Lei Federal 15.211/2025, ECA Digital, regulamento que protege crianças e adolescentes no ambiente virtual e afins e a atual classificação indicativa do jogo estabelecida.

ARTIGO 9º | LISTA DE ESPERA: Tendo em vista a inexistência de lista de espera, não haverá abertura de nova vaga na hipótese de uma equipe já inscrita não realizar o check-in ou acaso seja eliminada antes do início do torneio, não importando o motivo, exceto em caso de anulação de inscrição por falta de dados (dados errados/falso), oportunidade em que esta não será sequer confirmada.

3. DAS REGRAS GERAIS

ARTIGO 10º | FORMATO: O campeonato terá duas etapas, uma seletiva online e um torneio presencial. O torneio presencial será realizado no evento **GAMEPÓLITAN - FESTIVAL DE CULTURA LÚDICA DIGITAL** no

Gamepólitán

FESTIVAL DE CULTURA LÚDICA DIGITAL

31 DE JULHO A 2 DE AGOSTO



parque de exposições de Salvador, no dia **01 de agosto de 2026**.

ARTIGO 11° | SELETIVA ONLINE: A seletiva online será no modelo **SINGLE ELIMINATION** (*mata, mata*), sendo todas as partidas em melhor de **1 (MD1)**, sendo que as 04 (quatro) equipes melhor classificadas garantirão direito à vaga para a etapa presencial do torneio.

PARÁGRAFO ÚNICO: Caso o número de equipes inscritas seja menor ou igual a 4, o formato do torneio poderá ser alterado.

ARTIGO 12° | ETAPA PRESENCIAL: A etapa presencial será realizada no modelo **SINGLE ELIMINATION** (*mata, mata*), com as semifinais ocorrendo em com todas as partidas em melhor de **1 (MD1)** e a grande final em melhor de **3 (MD3)**.

PARÁGRAFO ÚNICO: Caso o número de equipes inscritas seja menor ou igual a 4, o formato do torneio poderá ser alterado.

ARTIGO 13° | CAPITÃO: Apenas **01 (UM) JOGADOR** da equipe ocupará a posição de **CAPITÃO**.

PARÁGRAFO ÚNICO: O capitão deve estar presente em todos os jogos.

ARTIGO 14° | SUBSTITUIÇÃO: A substituição de jogadores **TITULARES** por **RESERVAS** só poderá ser feita entre as rodadas. Sendo assim, a formação do time que iniciar uma **(MD3)** deverá se manter até o final de todas as partidas.

ARTIGO 15° | COMPORTAMENTO: Os jogadores devem se dirigir aos organizadores e aos outros jogadores de maneira educada.

4. DA PROGRAMAÇÃO DO CAMPEONATO

ARTIGO 16° | ETAPA ONLINE: A etapa on-line acontecerá nos dias **12 de julho**, no horário e formato informados no site oficial do evento: **www.gamepolitan.com.br**.

Gamepólitán

FESTIVAL DE CULTURA LÚDICA DIGITAL

31 DE JULHO A 2 DE AGOSTO



PARÁGRAFO PRIMEIRO: É necessário que todos os jogadores façam o **CHECK-IN** com 01 (uma) hora de antecedência para o início do torneio. O **CHECK-IN** será realizado conforme instruções passadas no canal de comunicação oficial da competição.

PARÁGRAFO SEGUNDO: A não realização do **CHECK-IN** significará a não presença da equipe, implicando na sua imediata eliminação.

ARTIGO 17º | ETAPA PRESENCIAL: A etapa presencial acontecerá no dia **01 de agosto de 2026**, dentro do evento **GAMEPÓLITAN - FESTIVAL DE CULTURA LÚDICA DIGITAL**, com previsão de início para às **13h (horário local)**, devendo ser feito pelas equipes e jogadores, munidos com suas respectivas cédulas de identidade, o **CHECK-IN** na **ARENA GCUP** entre as **11h às 12h**.

PARÁGRAFO PRIMEIRO: A não realização do **CHECK-IN** significará a não presença da equipe, implicando na sua eliminação.

ARTIGO 18º | CREDENCIAIS: Competidores com as credenciais terão acesso ao evento desde sua abertura.

5. DA ETAPA ON-LINE

ARTIGO 19º | ETAPA ONLINE: A etapa on-line será gerenciada pela plataforma de torneio **CHALLENGE** através do link www.challenge.com, sendo de **TOTAL RESPONSABILIDADE DOS JOGADORES O CONHECIMENTO SOBRE O USO DA PLATAFORMA**.

ARTIGO 20º | CHECK-IN ONLINE: Para a realização do **CHECK-IN** on-line é fundamental que o jogador esteja online no canal de comunicação do evento e siga as instruções dos staffs e/ou informações da descrição dos canais. O canal oficial será informado ao capitão da equipe.

ARTIGO 21º | BRACKETS: A posição das equipes inscritas nas brackets da etapa on-line será aleatória.

ARTIGO 22º | REGISTRO DAS PARTIDAS: É recomendado a todos os participantes que tirem print da tela em todos os momentos importantes, em especial no final da partida com o resultado.

Gamepólitán

FESTIVAL DE CULTURA LÚDICA DIGITAL

31 DE JULHO A 2 DE AGOSTO



ARTIGO 23° | PLATAFORMAS DE COMUNICAÇÃO: As plataformas de comunicação serão encaminhadas pela organização para o capitão do time.

PARÁGRAFO ÚNICO: Somente o **CAPITÃO** de cada time deve entrar no canal, de modo a simplificar a comunicação

ARTIGO 24° | IDENTIFICAÇÃO NO DISCORD: O nome do jogador dentro do **DISCORD** deve conter o nome da equipe idêntico ao cadastrado, entre colchetes, além do nome dentro do jogo para facilitar a identificação dos jogadores. Ex: **[PAIN] Kami**.

ARTIGO 25° | ALTERAÇÃO DE NOMES: Na hipótese de utilização de nome abreviado pela equipe, este deve ser registrado.

ARTIGO 26° | STAFF: Os organizadores do canal estarão identificados nos canais oficiais pela tag **[STAFF]**.

PARÁGRAFO ÚNICO: É vedada a presença de qualquer espectador que não seja um dos organizadores do evento.

ARTIGO 27° | CUSTOS PESSOAIS: Os custos com viagens, passagens, transporte, alimentação, acomodação ou qualquer outro necessário à participação na etapa presencial, serão de **EXCLUSIVA RESPONSABILIDADE DOS PARTICIPANTES DAS EQUIPES**, ficando a organização do evento isenta de qualquer delas.

PARÁGRAFO ÚNICO: A organização poderá exigir com antecedência a confirmação de participação de jogadores vindos de fora de Salvador. Essa confirmação será realizada através do envio de passagem confirmando a presença do jogador no dia do evento.

ARTIGO 28° | EQUIPAMENTO E INTERNET: É de responsabilidade de cada jogador o bom funcionamento do seu equipamento e a qualidade da conexão com a internet. Problemas de conexão e/ou com o equipamento não são motivos para atraso na realização da partida.

ARTIGO 29° | DATA LIMITE: A data limite para que os jogadores das equipes vencedoras comprovem sua participação na etapa presencial é dia **17 de Julho de 2026**. Após essa data não será permitida mais nenhuma alteração nos dados dos jogadores inscritos.

Gamepólitán

FESTIVAL DE CULTURA LÚDICA DIGITAL

31 DE JULHO A 2 DE AGOSTO



6. ETAPA PRESENCIAL

ARTIGO 30° | ETAPA PRESENCIAL: A etapa presencial será realizada dentro do evento **GAMEPÓLITAN - FESTIVAL DE CULTURA LÚDICA DIGITAL**, no parque de exposições da Bahia, na cidade de Salvador, no dia no dia **01 de agosto de 2026** e será usado sistema de seed baseado na posição dos jogadores na **ETAPA ONLINE**.

ARTIGO 31° | ALTERAÇÕES: O time classificado para a etapa presencial poderá realizar uma única mudança na formação da equipe, substituindo ou adicionando, caso não tenha feito na inscrição, até 02 (dois) jogadores, sendo estes os reservas, contanto que este novo participante não esteja inscrito em outras equipes, inclusive os eliminados na etapa on-line, limitada a mudança à data limite para confirmação de presença, sob pena de jogar o campeonato com a formação enviada na ficha de inscrição.

7. DAS REGRAS DO JOGO

ARTIGO 32° | VERSÃO: Será utilizado no torneio o jogo **VALORANT** na sua última versão disponível para o jogo na data da realização do torneio.

ARTIGO 33° | CONTA DE JOGO: Cada jogador precisa ter uma conta pessoal na Riot, com o jogo completo, e a conta deverá estar registrada no nome da pessoa que está participando do torneio.

PARÁGRAFO ÚNICO: Jogadores banidos no Anti-cheat indicado pela organização também não poderão participar.

ARTIGO 34° | NICKS: Os jogadores e a equipe deverão manter o mesmo nick e nome inscrito na competição até o seu final.

PARÁGRAFO PRIMEIRO: Caso algum jogador troque de nick por conta de tag de equipe ou de patrocínio, ou outro motivo, será necessário informar previamente a organização.

Gamepólitán

FESTIVAL DE CULTURA LÚDICA DIGITAL

31 DE JULHO A 2 DE AGOSTO



PARÁGRAFO SEGUNDO: Todos os jogadores devem pertencer à mesma equipe e, havendo divergência entre o formulário de inscrição e os nomes dos jogadores, ou acaso algum jogador esteja jogando numa equipe sem estar inscrito, o resultado da rodada ou das partidas será(ão) revertida (as) nos casos de vitória.

ARTIGO 35° | SERVIDORES BRASILEIROS: Todos os jogos ocorrerão em servidores brasileiros. É obrigatório o uso do anti-cheat indicado pela organização.

ARTIGO 36° | MODO DE JOGO: Todas as partidas serão no modo torneio.

ARTIGO 37° | PAUSE: O uso da **PAUSA / PAUSE** é permitido apenas em casos de extrema necessidade, a exemplo da queda de um jogador. No momento da **PAUSA / PAUSE**, a equipe que o solicitou deverá informar o motivo à organização e aos demais jogadores. Antes de retirar a **PAUSA / PAUSE**, todos os jogadores deverão ser avisados.

PARÁGRAFO ÚNICO: O jogo não deve ficar pausado por mais do que **10 (DEZ) MINUTOS**. Caso isso aconteça, a organização deve ser informada e a equipe que pausou o jogo será punida.

ARTIGO 38° | MAPAS: Os mapas utilizados no torneio serão os do pool competitivo oficial do **VALORANT** vigente na data de realização do evento.

PARÁGRAFO ÚNICO: A escolha do mapa nas partidas **MD1** será realizada da seguinte forma: os capitães dos times podem banir mapas alternadamente, começando pelo time mais acima na chave, até que restem apenas um mapa, no qual a partida será disputada. Cada time realizará 3 bans.

ARTIGO 38° | DO JOGO: A configuração do jogo será:

- a) **Tipo:** Jogo Personalizado.
- b) **Modo:** Padrão.

PARÁGRAFO PRIMEIRO: As opções de configuração deverá obedecer as seguintes especificações:

- a) **Permitir Cheats:** Desligado.
- b) **Modo Torneio:** Ligado.
- c) **Prorrogação (Vença por Dois):** Ligado
- d) **Jogar por todas as rodadas:** Desligado

Gamepólitán

FESTIVAL DE CULTURA LÚDICA DIGITAL

31 DE JULHO A 2 DE AGOSTO



PARÁGRAFO SEGUNDO: É proibido a seleção de agentes lançados a menos de 2 semanas do dia da partida.

ARTIGO 40° | USO DA PAUSA / PAUSE: A **PAUSA / PAUSE** poderá ser usada durante o **FREEZE** e, porém, deverá ser usada apenas em caso de problemas e a equipe organizadora deverá ser informada. O uso indiscriminado de pause é passível de advertência e penalidade.

PARÁGRAFO ÚNICO: A equipe que solicitar o pause, deverá anunciar o motivo do pause.

ARTIGO 41° | EVENTUALIDADES: No caso de alguma eventualidade (queda do servidor, desconexão não intencional de todo um time, etc), a organização deve ser informada para determinar qual decisão tomar.

ARTIGO 42° | HORÁRIO: É de responsabilidade dos jogadores a presença na partida no horário estipulado.

ARTIGO 43° | PROBLEMAS NO SERVIDOR: Constatado algum problema generalizado no servidor do jogo na etapa on-line, as partidas restantes do torneio poderão ser remarçadas para uma outra data, a critério da organização do evento.

ARTIGO 44° | BRACKETS: A equipe mais acima na **BRACKETS** começará como ataque.

PARÁGRAFO ÚNICO: No caso da partida ser **STREAMADA**, os capitães das equipes serão pré-avisados e o jogo só será iniciado quando os **CASTERS** estiverem na partida e for autorizado pela organização.

ARTIGO 45° | DEMAIS SOFTWARES: É proibido o uso de qualquer software auxiliar, bug, cheat ou qualquer método que auxilie o jogador.

PARÁGRAFO ÚNICO: Caso seja constatado o uso de qualquer espécie de trapaça, o time será automaticamente desclassificado do torneio.

ARTIGO 46° | CHAT: O uso do chat deve ser realizado apenas para falar sobre o jogo, sempre de forma educada.

ARTIGO 47° | COMEÇO DA PARTIDA: A partida só deve começar com o **CAPITÃO** de cada time presente.

ARTIGO 48° | ATRASOS E TOLERÂNCIA: Será concedida uma tolerância de 15 (quinze) minutos para atrasos. Caso os times ainda não estejam completos, o time com mais membros presentes na hora da partida será considerado vencedor.

Gamepólitán

FESTIVAL DE CULTURA LÚDICA DIGITAL

31 DE JULHO A 2 DE AGOSTO



PARÁGRAFO ÚNICO: Caso ambos os times estejam com o mesmo número de membros será aplicado um **W.O.** | **WALKOVER**, utilizando o critério de sorteio. Essa medida visa o bom andamento da competição.

ARTIGO 49° | FIM DA PARTIDA ANTECIPADA: Em determinadas situações extraordinárias, a Organização pode determinar o fim da partida antes de completar todos os rounds.

ARTIGO 50° | RESULTADO DA ANTECIPAÇÃO: Caso a organização decida terminar a partida antecipadamente, a escolha da equipe vencedora seguirá critérios informados às equipes no momento da ocorrência.

8. DOS MOTIVOS DE INDEFERIMENTO DE INSCRIÇÃO

ARTIGO 51° | INDEFERIMENTO DA INSCRIÇÃO : Estará sujeito ao indeferimento da inscrição a equipe que:

- a) Não preencher corretamente a ficha cadastral ou nele informar dados não verdadeiros;
- b) Inscrever na equipe jogadores menores de 18 (dezoito) anos;

9. DA DESCLASSIFICAÇÃO E DAS PENALIDADES

ARTIGO 52° | INFRAÇÕES: A infração deste regulamento por qualquer jogador resultará na imediata desclassificação de sua equipe, salvo por motivo justificável, a ser analisada pela organização do evento.

ARTIGO 53° | DECISÕES DA ORGANIZAÇÃO: Qualquer quebra de regra resultará em punição a ser julgada pela equipe organizadora.

ARTIGO 54° | FACILITAÇÃO PROPOSITAL DO RESULTADO: É terminantemente proibido permitir que a equipe adversária ganhe o jogo de forma intencional e, por se tratar de regra de apreciação subjetiva, somente a Organização do evento definirá se o fato ocorreu.

Gamepólitán

FESTIVAL DE CULTURA LÚDICA DIGITAL

31 DE JULHO A 2 DE AGOSTO

Leil Rouanet

Apresentado por:

BR **PETROBRAS**

Apoio Institucional:

UNIFACS

Energético Oficial:

Monster

Patrocínio:

SEBRAE

FANTA

Estado da Bahia

Realização:

42

MINISTÉRIO DA CULTURA

ARTIGO 55° | MENORES DE 18 ANOS: A equipe que contiver jogador menor de 18 (dezoito) anos será desclassificada.

ARTIGO 56° | CHECK-IN: A equipe que não realizar, por meio de seus jogadores, o **CHECK-IN**, será desclassificada, em qualquer modalidade.

ARTIGO 57° | ATITUDES NEGATIVAS: Atitudes ofensivas contra a organização do evento, outros jogadores, patrocinadores ou contra terceiros ensejará a desclassificação da equipe.

ARTIGO 58° | USO DO CHAT: O uso do chat está restrito a avisos referente ao andamento da partida, ficando vedado seu uso para provocações, xingamentos ou qualquer tipo de ofensa, o qual, se utilizado, será considerado como falta grave. Essa falta implicará em advertência e, em caso de reincidência, poderá resultar na perda da partida, em havendo uma terceira incidência, a equipe será eliminada do torneio, desde que devidamente comprovado cada caso. Outras punições possíveis são de critério exclusivo da organização, em casos não explicitamente citados neste regulamento quanto ao uso irregular do chat.

ARTIGO 59° | SOFTWARE DIVERSOS: Caso algum jogador esteja se utilizando de qualquer software auxiliar, bug, cheat ou qualquer outro método não permitido, toda a equipe será desclassificada do torneio e todos os resultados serão revertidos à equipe prejudicada, ficando os jogadores banidos de todas as atividades de **VALORANT** realizadas pela **42 CULTURA E COMUNICAÇÃO LTDA. – ME** pelos próximos 02 (dois) anos.

ARTIGO 60° | INSCRIÇÕES DIVERSAS: Caso um jogador venha a se inscrever e/ou a jogar em mais de uma equipe, ambas as equipes e seus jogadores serão desclassificados e proibidos de participar dos campeonatos de **VALORANT** organizados pela **42 CULTURA E COMUNICAÇÃO LTDA. – ME** pelos próximos 2 anos.

ARTIGO 61° | JOGADOR NÃO INSCRITO: Caso seja detectado que um jogador não inscrito esteja jogando em algum time, mesmo que logado na conta do real participante, toda a equipe será desqualificada e todos os jogadores inscritos nesse time estarão proibidos de participar dos campeonatos de **VALORANT** organizados pela **42 CULTURA E COMUNICAÇÃO LTDA. – ME** pelos próximos 2 anos.

ARTIGO 62° | OUTRAS PENALIDADES: A organização do evento resguarda-se a aplicar qualquer outra penalidade não prevista neste regulamento, após criteriosa análise.

Gamepólitán

FESTIVAL DE CULTURA LÚDICA DIGITAL

31 DE JULHO A 2 DE AGOSTO

Leit Rouanet

Apresentado por:

 **PETROBRAS**

Apóio Institucional:

 UNIFACS

Energético Oficial:



Patrocínio:

 **SEBRAE**

Estado da Bahia

Realização:

MINISTÉRIO DA CULTURA 

10. DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

ARTIGO 63° | COMPORTAMENTO DISCRIMINATÓRIO: Qualquer comportamento de caráter discriminatório, racista, sexista, transfóbico, homofóbico, xenofóbico ou ainda preconceituoso de qualquer tipo não será permitido e será punido com o **BANIMENTO PERMANENTE DO COMPETIDOR DE TODAS AS ATIVIDADES REALIZADAS PELA 42 CULTURA E COMUNICAÇÃO LTDA. – ME.**

ARTIGO 64° | COMPROVAÇÃO DE IRREGULARIDADES: É de responsabilidade dos jogadores comprovar qualquer atitude negativa e irregularidade nos jogos através de **PRINTSCREEN**, facilitando a análise da equipe organizadora.

ARTIGO 65° | NÃO FORNECIMENTO DE EQUIPAMENTOS PERIFÉRICOS: Na **ETAPA PRESENCIAL**, os competidores terão direito a utilizar seus periféricos pessoais (mouse e teclado USBs, fones e microfone). É de total responsabilidade dos jogadores a instalação de todos os drivers e softwares necessários à sua utilização no período do **CHECK-IN**. Aqueles que optarem por utilizar os periféricos disponibilizados pela organização do evento não poderão reclamar da sua qualidade/funcionalidade.

ARTIGO 66° | ALTERAÇÃO DAS REGRAS: As regras podem ser alteradas a qualquer momento, sem aviso prévio, e estarão sempre disponíveis em sua última versão para consulta pelos participantes a qualquer momento no site do evento <www.gamepolitan.com.br>.

ARTIGO 67° | SOBERANIA DAS DECISÕES: As decisões da equipe organizadora visam sempre o bom andamento da competição, portanto os competidores se comprometem a não questionar as decisões da organização.

PARÁGRAFO ÚNICO: No caso de qualquer situação não citada neste regulamento a equipe organizadora decidirá de forma soberana. Os organizadores sempre têm a palavra final em todos os casos de problemas, quebra de regras ou discussões que possam surgir.

ARTIGO 68° | DO APELO E RECLAMAÇÕES: Se um jogador deseja fazer alguma reclamação ou objeção em relação a um resultado de determinado jogo, ele deve entrar em contato com algum administrador antes do início da próxima partida, se houver.

ARTIGO 69° | CASO FORTUITO E/OU FORÇA MAIOR: Em casos fortuitos e/ou de força maior, a equipe organizadora se reserva ao direito de alterar as regras, bem como os horários das partidas caso seja necessário, com o intuito de manter o bom andamento do torneio.

Gamepólitán

FESTIVAL DE CULTURA LÚDICA DIGITAL

31 DE JULHO A 2 DE AGOSTO

Leil Rouanet

Apresentado por:

 PETROBRAS

Apoio Institucional:

 UNIFACS

Energético Oficial:

 MONSTER ENERGY

Patrocínio:

 SEBRAE

 FANTA

 Estado da Bahia

Realização:

 42

MINISTÉRIO DA CULTURA 

ARTIGO 70° | PREMIAÇÃO: A premiação do campeonato será distribuída da seguinte forma:

- a) 1° lugar: R\$3.000,00 (três mil reais);
- b) 2° lugar: R\$1.500,00 (um mil e quinhentos reais);
- c) 3° e 4° lugar: R\$250,00 (duzentos e cinquenta reais) cada.

PARÁGRAFO ÚNICO: Os valores serão pagos aos dados do capitão informados na inscrição em até 15 dias após a data de realização do torneio, utilizando os dados de pagamento preenchidos na ficha de inscrição.

ARTIGO 71° | DÚVIDAS: No caso de dúvidas sobre este regulamento, realização ou premiação, o jogador deverá entrar em contato com a Organização através do e-mail <caio@42cultural.com.br>.