



REGULAMENTO DO CAMPEONATO DE JOGOS ELETRONICOS: VODACOM LIGA DOS GAMERS EDIÇÃO FREE FIRE:

1. ASPECTOS GERAIS

Esse regulamento contém regras que precisam ser seguidas em qualquer momento que estiver a acontecer o torneio da Vodacom pelos seus devidos participantes. Qualquer descumprimento dessas regras pode levar a penalização.

Deve ser lembrado que todas as decisões sobre as interpretações das seguintes regras cabem única e exclusivamente a comissão organizadora da Vodacom liga dos gamers Edição free fire. Ademais, a Vodacom pode em casos extremos, para preservar o fair play do torneio, mudar e decidir de livre arbítrio casos em que não são especificamente suportados, detalhados, ou mesmo ir contra este regulamento.

2. DESCRIÇÃO DO CAMPEONATO

2.1. O mercado digital está cada vez mais presente na vida moçambicana e a Vodacom está atenta a estas mudanças trazendo soluções inovadoras e dinâmicas a este mercado, como é o caso do campeonato de e-gaming.

Com base no parágrafo anterior, a Vodacom lança uma iniciativa de campeonato de e-gaming, que será um conjunto de eventos em que os jogadores de jogos móveis multiplayer poderão participar, organizando-se em equipas e competindo uns contra os outros para encontrar a equipa vencedora.

2.2. O objectivo desta iniciativa é o de:

- Criar envolvimento com a comunidade de jogos ;
- Aumentar a nossa comunidade digital baseada na comunidade.
- Provar o conceito de procura de produtos específicos de pacote/ticket;
- Aumentar a lealdade da marca Vodacom no segmento jovem.

2.3. O campeonato de jogos eletronicos: vodacom liga dos gamers edição free fire vai premiar o concorrente que mais se destacar no campeonato. A selecção do vencedor será descrita na Secção 5 (COMO FUNCIONARA).

3. PROMOTOR DO CAMPEONATO.

3.1. A iniciativa é promovida pela Marca de Telefonia Móvel Vodacom Moçambique (Registada como VM SA) , com NUIT 400 111 200, morada fiscal na Rua dos Desportistas, nº 649, Edifício Vodacom, na Cidade de



Maputo em parceria com a SIGNUS PUBLICIDADE e pela TODOS GAMERS, situado na Av. Rua 1301, n.º 61 Sommerschild Maputo 1102, Maputo, com o NUIT: 400824037

3.2. Os prémios referidos na Secção 11 ("PRÉMIOS") serão da exclusiva responsabilidade do Promotor do campeonato de jogos eletrónicos: vodacom liga dos gamers edição free fire.

4. PÚBLICO-ALVO

4.1. Os destinatários campeonato de jogos eletrónicos: vodacom liga dos gamers edição free fire, são todos os Moçambicanos (homens e mulheres), a partir de 14 anos de idade.

5. COMO FUNCIONARA O CAMPEONATO

5.1. O campeonato ocorrerá em três fases (fase de grupos, fase semi-final e fase final).

5.2. A fase de grupos ocorrerá da seguinte maneira:

5.2.1. O campeonato ocorrerá em formato de equipas de 4 integrantes;

5.2.2. Cada sala deverá conter 12 equipas de 4 integrantes;

5.2.3. As equipas poderão inscrever-se no link que será disponibilizado;

5.2.4. Por dia ocorrerão três jogos em 3 salas diferentes e horários diferentes;

5.2.5. Serão 8 dias com 3 jogos por dia, totalizando 24 jogos;

5.2.6. Por cada sala sairá uma equipa vencedora totalizando 24 equipas vencedoras;

5.2.7. As equipas vencedoras serão aquelas que tiver sobrevivido e que tiver maior pontuação no jogo (VIDE na secção pontuação);

5.2.8. As 12 equipas vencedoras na fase de grupos estarão apuradas para a fase semi-final;

5.2.9. É proibida a utilização de emuladores no campeonato.

5.3. Fase semi final:

5.3.1. A fase semi final ocorrerá em duas salas em 2 dias;

5.3.2. Cada sala deve conter 12 equipas semi finalista totalizando 24 equipas;

5.3.3. As equipas vencedoras serão aquelas que tiver sobrevivido e que tiver maior pontuação no jogo (VIDE na secção pontuação);

5.3.4. Em cada sala sairá uma equipa vencedora, totalizando duas equipas;

5.3.5. As duas equipas vencedoras da fase semi final passarão para a fase final.

5.4. Fase Final:



5.4.1. A fase final ocorrerá em 1 dia e será presencial;

5.4.2. Na sala deve conter 2 equipas ;

5.4.3. A equipe vencedora será aquela que tiver sobrevivido e que tiver maior pontuação no jogo(VIDE na secção pontuação).

6. REGAS GERAIS DO CAMPEONATO

6.1. O torneio terá um limite máximo de participantes, divididos entre categorias de elite e acesso. Sendo estas equipas convidadas pela organização e/ou equipas inscritas através de formulário.

6.2. Nenhuma organização ou equipe é “dona” e/ou detentora de direitos sobre vagas no torneio, ou seja, não podem transferir, emprestar ou vender vagas.

6.3. A Staff Vodacom se reserva o direito de convidar e/ou remover equipas de acordo com seus critérios e/ou que descumpram as regras descritas neste documento.

6.4. Cada equipa precisa ter no mínimo 5 jogadores registrados, sendo que é necessário que um deles seja o capitão do equipa (o capitão é o membro do equipa que a Staff irá entrar em contacto). Um equipa pode ter no máximo:

- 4 Jogadores titulares (um deles precisa ser o capitão)
- 2 jogadores reservas (é obrigatório ter pelo menos 1 jogador reserva)

6.5. Depois de inscritos, não será permitido alterar ou incluir novos jogadores.

6.6. Remake do jogo

Existem algumas condições em que os administradores podem considerar um remake, tais como:

- Caso o servidor venha a falhar e nenhum jogador consiga reconectar;
- Se 10 ou mais jogadores forem desconectados ao mesmo tempo por problemas internos do próprio jogo;
- O organizador pode optar por fazer remakes por outros temas adversos a seu julgamento;
- Ping alto: Não será permitido que os participantes venham a pedir pausas ou remakes no decorrer do jogo por problemas pessoais de internet.

7. CRITERIOS A TER EM CONTA PARA PARTICIPAR NO CAMPEONATO.

7.1. Qualquer equipa que queira participar de um torneio da Vodacom precisa estar com os seus jogadores dentro das seguintes condições ou a equipa inteira será desclassificado:

- Os jogadores precisam ter uma conta de jogo no mínimo no nível 25;
- É recomendado que os jogadores não usem caracteres especiais no seu Nickname;



- Os jogadores precisam ser participantes de uma única equipa;
- Fazer apenas um registo da equipa no torneio;
- Após o lançamento de um novo recurso disponibilizado pelo jogo, o mesmo deverá ser avaliado pelo staff. Caso seja utilizado sem um posicionamento do staff está sujeito à penalização pela equipa infratora;
- Todas as armas do jogo, são permitidas;
- Aceitar tudo imposto pela Vodacom e pelo livro de Regras a qualquer momento do torneio.

8. REGRAS DE PONTUAÇÃO DO CAMPEONATO.

8.1. A pontuação dos jogos será contabilizada mediante o moderador responsável pela partida, entretanto, é obrigatório que os equipas façam captura da tela de pontuação ao fim de cada jogo. Essas capturas podem ser solicitadas a qualquer momento pelos moderadores da Vodacom para averiguação. A tabela utilizada será:

Posição	Pontos
1º	20
2º	14
3º	10
4º	8
5º	7
6º	6
7º	5
8º	4
9º	3
10º	2
11º	1
12º	0

ABATE: 2 PONTOS

8.2. Se tiver 2 (dois) ou mais equipas empatados em pontos o desempate será decidido pelos seus pontos de abate, caso permaneçam empatados, o segundo critério torna-se a ser os pontos de colocação, se ainda assim os equipas permanecerem empatados, o desempate será mediante a posição em que os equipas ficaram na última partida da série.

9. CÓDIGO DE CONDUTA E COMPORTAMENTO DO JOGADOR

9.1. Todos os participantes dos torneios deverão seguir todas as regras de conduta descritas neste regulamento e nos termos de uso. Qualquer pessoa que falhe em segui-las estará sujeito a advertências, ser penalizado ou até mesmo desqualificado.

9.2. Toda e qualquer informação tratada directo com a organização e seus colaboradores, seja através dos grupos, discord ou privado, é particular e restrita, não podendo ser divulgada ou repassada por qualquer



meio. Qualquer pessoa que descumpra essa regra estará sujeita a ser penalizada da forma em que o moderador achar conveniente.

9.3. Os participantes não podem usar nenhum tipo de linguagem que contenha palavras obscenas, difamatórias, machistas, vulgares, libidinosas e/ou racistas que sejam ofensivas com o próximo. Os participantes não serão permitidos a usar esse tipo de linguagem em qualquer evento voltado para o público, entrevistas ou em suas redes sociais.

9.4. Abusar de moderadores, outros participantes, ou qualquer pessoa que esteja relacionado a competição não será tolerado. Todos os participantes e seus convidados (se tiver) devem tratar todos os indivíduos com o máximo de respeito.

9.5. Qualquer pessoa que descumpra essas regras estará sujeita a ser penalizada da forma em que o moderador achar conveniente.

9.6. Pontualidade

9.6.1. Todos os participantes precisam estar prontos em todas as ocasiões que tenham horário marcado para se apresentarem.

9.6.2. Todos os times são obrigados a seguir o cronograma estipulado para as partidas, caso algum time não o faça eles não poderão pedir por remake. Os times serão penalizados caso o atraso ou ausência no evento ocorra.

9.6.3. O Staff tem total flexibilidade para atrasar ou adiantar qualquer partida que possa vir a acontecer, caso isso aconteça, será informado aos jogadores.

9.6.4. Se um time não aparecer no tempo estipulado para participar de um jogo, esse time estará sujeito a penalidades e caso a partida inicie e não entrem por falta com o horário, não poderão pedir qualquer remake ou fazer reclamações posteriores.

10. REGRAS DE FUNCIONAMENTO DAS EQUIPAS

10.1. O nome de uma equipa não precisa ser exclusivo, no entanto, a staff tem o direito de recusar nomes que são parecidos a equipas bem conhecidos no cenário (exemplo: "Faz o P" com "Faz o L").

10.2. A staff também pode negar nomes de equipas que são considerados vulgares, ofensivos, discriminatórios ou que infrinjam direitos autorais. Caso o nome do equipa ofenda alguma dessas regras citadas anteriormente, a Vodacom reserva o direito de trocar o nome do equipa imediatamente ou desclassificá-lo.



10.3. Depois de registado, o nome da equipa ou nick do jogador não pode ser mudado, exceto que haja prévia autorização do staff. Caso um ou mais jogadores entrem no Lobby com nick diferente do inscrito, a equipe será removida do Lobby.

10.4. Só pode haver um equipa inscrito com o mesmo nome e o mesmo brasão de equipe na Vodacom.

10.5. São obrigações de todas as equipas

- Jogar todos os jogos propostos;
- Jogar todos os jogos com o squad completo;
- Todos os jogadores devem ter a tag da equipe;
- Todos devem divulgar o torneio em suas redes sociais todas as datas de jogos e demais imagens proporcionadas.

11. OS PRÉMIOS

11.1. Para a equipe vencedora terá os seguintes prémios:

- Um trofeu em formato de Taça;
- 4 Medalhas banhadas a ouro;
- Premio monetário no valor de 20,000.00MT;
- 4 celulares Samsung S21;
- 4 Mobile game controller;
- 4 camisetas , 4 bones , stikers, etc.

11.2. A equipe que ficara em segundo lugar terá os seguintes prémios:

- 4 Medalhas banhadas a prata;
- 4 celulares Redim note 9 pro;
- 4 Mobile game controller

12. EXCLUSÃO DO DESAFIO

12.1. O Promotor reserva-se no direito de excluir qualquer Participante que defraude, dificulte, altere ou inutilize o bom funcionamento e o decurso normal e regular do concurso ,ou que acredite, com razoável grau de probabilidade, não ter cumprido o presente Regulamento, e/ou ainda, qualquer participante que



coloque, ou possa colocar em causa, de forma directa ou indirecta, o bom nome ou a reputação da Vodacom, do seu direito de propriedade industrial e/ou dos seus colaboradores ou trabalhadores.

- 12.2. Em qualquer caso, independentemente de terem sido ou não excluídos, os Participantes serão exclusivamente responsáveis por todos os seus actos e omissões que sejam criminalmente puníveis, contrários à lei ou susceptíveis de causar danos ou prejuízos a terceiros ou violem os seus direitos, de propriedade industrial, intelectual ou outros durante a sua participação no campeonato.
- 12.3. A Vodacom não se responsabiliza pelas participações perdidas, atrasadas, incompletas, inválidas, extraviadas ou corrompidas, as quais não serão consideradas para efeitos de participação no concurso.
- 12.4. A Vodacom não é responsável por transmissões electrónicas incompletas ou que tenham sofrido falhas, bem como por falhas técnicas de qualquer tipo, incluindo, mas não limitadas ao mau funcionamento de qualquer rede, "hardware" ou "software".
- 12.5. O Promotor do Campeonato de jogos eletronicos: vodacom liga dos gamers edição free fire não se responsabiliza pelos custos em que os participantes incorram para participarem desta iniciativa. Estes custos são de inteira responsabilidade dos participantes.
- 12.6. Não poderão participar no Campeonato de jogos eletronicos: vodacom liga dos gamers edição free fire: trabalhadores, colaboradores e/ou membros dos órgãos sociais da Vodacom Moçambique, ou de sociedades em relação de domínio ou grupo com a mesma, nem trabalhadores ou colaboradores de outras entidades que prestem serviços às referidas sociedades, nem familiares em primeiro grau de qualquer uma das pessoas abrangidas pela presente cláusula;

13. DIREITOS DE PROPRIEDADE & CONFIDENCIALIDADE

13.1. Responsabilização pelos conteúdos e gastos

Em nenhuma circunstância a Vodacom será responsável pelos conteúdos disponibilizados pelos Participantes nos seus perfis nas redes sociais ou por qualquer outro meio, considerando-se que são da exclusiva responsabilidade destes últimos, designadamente, os danos causados à imagem, reputação e bom nome de terceiros: Da mesma forma, em nenhuma circunstância, a utilização de marcas, logótipos, desenhos, fotografias, músicas, vídeos ou quaisquer outros elementos protegidos por direitos de propriedade industrial ou direitos de autor ou conexos de terceiros, em conteúdos produzidos e/ ou divulgados pelos participantes, são da responsabilidade da Vodacom ou qualquer das entidades organizadoras do Passatempo as quais não se responsabilizam por eventuais violações de direitos de propriedade intelectual e industrial em que os participantes possam ocorrer..

13.2. Direitos de autor



- 13.2.1.** Por estar participando de um torneio organizado pela Vodacom, todos os times e participantes precisam aceitar que a Vodacom, empresas do mesmo grupo e/ou parceiras possam usar a imagem deles em materiais promocionais. Tais como: brasão do time; fotos dos participantes; vídeos de entrevista; entre outros.
- 13.2.2.** O direito de autor sobre as imagens do campeonato é exclusivo da produtora, Vodacom, não sendo permitido a retransmissão das imagens, seja em re-stream, react ou POV durante os jogos. A única transmissão permitida é a oficial disponibilizada pela produtora.
- 13.2.3.** Os Participantes reconhecem que a sua participação no Campeonato de jogos eletronicos: vodacom liga dos gamers edição free fire: free fire determinará que todos os vídeos criados durante a iniciativa, independentemente da sua forma ou suporte, incluindo os que constam nos seus perfis nas redes sociais através da plataforma Instagram, e que apresentem uma conexão directa ou indirecta com o Campeonato de jogos eletronicos: vodacom liga dos gamers edição free fire: free fire serão considerados propriedade da Vodacom.
- 13.2.4.** Em consequência do número anterior, sem prejuízo dos direitos de carácter moral que assistam aos Participantes, são da exclusiva titularidade da Vodacom, ou de quem esta vier a designar, todos os direitos de carácter patrimonial inerentes aos materiais criados no decurso do Campeonato de jogos eletronicos: vodacom liga dos gamers edição free fire e que apresentem conexão directa ou indirecta com o mesmo.
- 13.2.5.** Para efeitos do disposto no número anterior, consideram-se incluídas na normal utilização dos conteúdos criados pelos Participantes todas as utilizações que venham a ser efectuadas em campanhas publicitárias ou quaisquer outras formas de promoção da Vodacom/Campeonato de jogos eletronicos: vodacom liga dos gamers edição free fire pelo que a utilização das mesmas não conferirá, em nenhuma circunstância, direito a uma remuneração especial;

13.3. Dados pessoais

- 13.3.1.** Os Participantes autorizam expressamente que os seus respectivos dados pessoais (nome completo, data de nascimento, sexo, morada completa, número de telefone móvel e endereço de correio electrónico) sejam tratados pela Vodacom, nos termos constantes da Política de Privacidade do Campeonato de jogos eletronicos: vodacom liga dos gamers edição free fire
- 13.3.2.** Os Participantes garantem que os dados pessoais transmitidos no âmbito do Campeonato de jogos eletronicos: vodacom liga dos gamers edição free fire são verdadeiros e exactos.



- 13.3.3.** O responsável pelo tratamento dos dados pessoais recolhidos é a Vodacom. A recolha e conservação dos dados pessoais pela Vodacom fica sujeita ao disposto na legislação de protecção dos dados pessoais e assegurada com total confidencialidade.
- 13.3.4.** Os dados pessoais solicitados e fornecidos durante o Campeonato de jogos eletronicos: vodacom liga dos gamers edição free fire, poderão também ser utilizados em acções de marketing promovidas pela Vodacom, nos termos definidos na Política de Privacidade.
- 13.3.5.** Os Participantes dão o seu consenequipanto expresso à utilização, publicação, divulgação e reprodução do seu nome e da sua imagem, em todo o mundo e sem limitação, por parte da Vodacom e a Golo Moçambique, no website e/ou a qualquer tipo de publicidade, promoção, publicação e/ou meio, com fins promocionais, comerciais ou informativos, no âmbito do Campeonato de jogos eletronicos: vodacom liga dos gamers edição free fire, não havendo lugar ao pagamento de qualquer tipo de remuneração ou compensação por esse facto.
- 13.3.6.** Se não consentir no tratamento dos dados pessoais o Participante não poderá entrar no desafio Campeonato de jogos eletronicos: vodacom liga dos gamers edição free fire.

13.4. Confidencialidade

Os Participantes obrigam-se a manter a máxima confidencialidade relativamente a todos os aspectos relacionados com o Campeonato de jogos eletronicos: vodacom liga dos gamers edição free fire, até que estes sejam objecto de divulgação pública pelo Promotor, nomeadamente no que concerne ao início da campanha, à sua duração, conteúdo, objectivos, meios, resultados dos desafios antes do início dos mesmos e todas as indicações ou informações dadas pela equipa de produção do Campeonato de jogos eletronicos: vodacom liga dos gamers edição free fire, obrigando-se a indemnizar o Promotor pelos prejuízos causados, decorrentes revelação antecipada de tais informações.

14. ALTERAÇÕES AO REGULAMENTO

A Vodacom reserva-se no direito de introduzir quaisquer alterações ao presente Regulamento, que considerem justificadas ou necessárias, e/ou sempre que as mesmas não causem transtorno desproporcionado aos Participantes, assumindo a obrigação de informar os Participantes sobre as referidas alterações, devendo estes aceitar as mesmas sob pena de exclusão do Campeonato de jogos eletronicos: vodacom liga dos gamers edição free fire.



15. DISPOSIÇÃO FINAL

Todas as dúvidas sobre a interpretação e casos omissos no Regulamento relativos ao Campeonato de jogos eletrónicos: vodacom liga dos gamers edição free fire: free fire serão analisadas e esclarecidas pelo Promotor Vodacom.

16. CONTACTOS

Esclarecimentos e informações adicionais acerca deste Concurso poderão ser solicitados pelo endereço de email digital&vas@vm.co.mz.