



❏ Regulamento Oficial – Campeonato Multiclass

KPS Racing Team / KPS Gameplay

Apresentação

O Multiclass KPS nasce com uma proposta diferente: descobrir quem é o piloto mais completo quando o desafio vai muito além de dominar apenas um carro.

O campeonato contará com quatro categorias do universo de Gran Turismo: GR.4, GR.3, GR.2 e Hypercars GR.1. Cada uma apresenta características próprias de potência, aerodinâmica, velocidade e dirigibilidade, exigindo que os competidores se adaptem constantemente durante a temporada.

A proposta do campeonato busca responder à seguinte pergunta:

“Quem conseguirá ser competitivo pilotando carros tão diferentes?”

Na GR.4, os pilotos enfrentarão carros mais próximos dos modelos de produção. Na GR.3, encontrarão máquinas desenvolvidas especialmente para as pistas. A GR.2 elevará o nível de velocidade e pressão aerodinâmica. Por fim, os Hypercars GR.1 representarão o desafio máximo do campeonato, com carros extremamente rápidos e tecnológicos.

Para tornar a disputa ainda mais imprevisível, serão criados três combos de veículos. Cada piloto receberá o seu combo por meio de sorteio e poderá escolher quais carros utilizar dentro das opções disponíveis. Nas duas corridas da mesma categoria, não será obrigatório utilizar o mesmo veículo, permitindo diferentes escolhas e estratégias.

O campeonato também contará com grid invertido pela classificação. O líder largará em último, o segundo colocado em penúltimo e assim sucessivamente. Na primeira corrida, a ordem de largada será definida por sorteio.

O Multiclass KPS não será apenas uma disputa de velocidade. Será um campeonato de adaptação, estratégia, regularidade e evolução.

Quatro categorias, diferentes desafios e apenas um campeão.

Propósito do Campeonato

O campeonato tem como objetivo oferecer aos seguidores do canal **KPS Gameplay**, no YouTube, uma experiência de interação, descontração e competitividade saudável.

Mais do que vencer, o foco está em **união, colaboração e diversão** entre todos os participantes.

Ao realizar sua inscrição, o piloto **declara estar ciente e de acordo com todos os termos deste regulamento**, comprometendo-se a cumprir integralmente suas regras, direitos, deveres e penalidades.

Para garantir essa competitividade saudável, este regulamento traz um sistema de penalidades e análise de incidentes que será aplicado de forma imparcial pela organização.

Formato e Estrutura

Campeonato Pago: R\$ 50,00

Chave Pix: f63c5c45-d936-424f-b188-b48fad62c5cc

Premiação:

Troféus: 1º, 2º e 3º lugar

3 Sorteios por grid para pilotos que participarem de no mínimo 7 etapas, sendo:

1º sorteio: R\$ 70,00

2º sorteio: R\$ 50,00

3º sorteio: R\$ 30,00

Após o pagamento da taxa, enviar o comprovante para o

email kpsgameplay.oficial@gmail.com, a não confirmação do pagamento em 48hs implicará na exclusão de sua inscrição.

Setup: Fechado (com permissão de ajustes no balanço dos freios).

Limite técnico: Não haverá.

Etapas: 8 etapas oficiais sendo realizadas na semana terças e quintas.

Piloto Reserva: Não haverá piloto reserva neste campeonato, o não comparecimento do mesmo resultará em perda da corrida. Serão 14 pilotos no grid ultrapassando a quantidade será aberto outro grid assim sucessivamente.

Grids:

- **Terças-feiras:** Elite (Grid 2).
- **Quintas-feiras:** Prime (Grid 1).

Definição dos grids:

Divisão de grid: Será feita pelo histórico já da KPS, assim separando mais lentos para o Grid 2 (Elite), e os mais rápidos para o Grid 1 (Prime).

Definição dos grids de largada:

O campeonato também contará com grid invertido pela classificação. O líder largará em último, o segundo colocado em penúltimo e assim sucessivamente. Na primeira corrida, a ordem de largada será definida por sorteio.

Horário das provas:

- Início:
 - **Terças 20:00 (horário de Brasília).**
 - **Quintas 20:00 (horário de Brasília).**
- Entrada na sala:
 - **19:45, Terças (para ajuste de grid, com início às 20:00 com máximo de 5 minutos de espera, ou seja, no máximo às 20:05, e o não comparecimento até este horário resultará em perca da etapa).**
 - **19:45, Quintas (para ajuste de grid, com início às 20:00 com máximo de 5 minutos de espera, ou seja, no máximo às 20:05, e o não comparecimento até este horário resultará em perca da etapa).**
- **Duração:**
 - Etapas de 1 a 6 terão em média 40 minutos de corrida, tendo número fixo de voltas para cada etapa.
 - Etapas 7 e 8 terão em média 60 minutos de corrida, tendo um número fixo de voltas para cada etapa.
- **Vagas:** 14 pilotos por grid

Inscrição obrigatória no site www.kpsgameplay.com.br/inscricao

Formulário contendo nome, PSN ID, nome de piloto, carro e telefone.

Multiclass se trata de um campeonato pago.

Condições de Conexão e Procedimentos

- Em caso de queda de conexão do **organizador antes de 50% + 1 volta**, haverá relargada conforme o grid inicial.
- Caso o problema persista até 20h30, a etapa será cancelada e **50% dos pontos** serão atribuídos conforme grid inicial.
- Se a queda ocorrer **após 50% + 1 volta**, a prova será **encerrada** e validados **100% dos pontos**.
- Caso um piloto perca a conexão antes da largada, **não haverá espera após 20h05**.
- Caso piloto perca conexão após largada será considerado como abandono da corrida e não pontuará na etapa.

Recomendações de estabilidade:

1. Sempre que possível, use **conexão via cabo** (evite Wi-Fi).
2. Reinicie o modem ao menos **1 hora antes** da prova.
3. **Limpe o cache do GT7** antes da corrida:

Menu GT → Opções → Rede → Limpar cache.

Pontuação e Desempate

As pontuações seguirão conforme nossa tabela para as corridas de 1 a 6, já para as corridas 7 e 8 (que serão de 1 hora) a pontuação será de, em média com números inteiros, 30 % maiores que o padrão das demais. EX: no Casa Barão o primeiro colocado leva 25 pontos, para estas duas corridas o primeiro levará 32 pontos.

Etapas de 1 a 6		Etapas 7 e 8 Pontuação normal +30%	
Posição	Pontos	30% dos Pontos	Pontos
1°	25	7,50	33
2°	22	6,60	29
3°	20	6,00	26
4°	18	5,40	23
5°	16	4,80	21
6°	14	4,20	18
7°	12	3,60	16
8°	10	3,00	13
9°	8	2,40	10
10°	6	1,80	8
11°	4	1,20	5
12°	3	0,90	4
13°	2	0,60	3
14°	1	0,30	1
DQ (Desclassificado)	0	0,00	0
NP (Não Participou)	0	0,00	0
NT (Não Terminou)	0	0,00	0
VMR (Volta Mais Rápida)	1	-	1

Pontuações Extras:

- **Volta Mais Rápida: +1 ponto**

Critérios de desempate:

1. Maior número de vitórias.
2. Caso empate, maior número de segundos lugares.
3. Persistindo o empate, número de terceiros lugares, e assim sucessivamente.

Pilotos que pararem nos boxes com intuito de abandonar a corrida, e na(s) última(s) volta(s) sair do box com a intenção de cruzar a linha de chega e receber pontuação, **não** será válida e será classificada como abandono podendo incidir nas penalidades no quesito “Esportividade”.

Pilotos desconectados ou que abandonarem a prova antes da bandeirada **não** pontuarão na etapa, ainda que apareçam no resultado final do jogo (NT).

Pilotos que não participarem da etapa aparecerão na classificação como NP (Não Pontuou)

Briefing e Entrevistas

- **Briefing:** A participação é **obrigatória** antes de cada etapa em “Party” 10 minutos antes do evento. O não comparecimento, sem justificativa prévia a qualquer membro ADM, resultará em advertência e, em caso de reincidência, **penalidade – 2 pontos para cada reincidência**.
- **Perfil Online:** Todos os pilotos devem manter o **perfil visível (online)** para facilitar a organização.
- **Entrevistas:** Ao final de cada corrida haverá entrevista com os três primeiros colocados. É obrigatório **permitir saída de áudio na live** para não atrasar a transmissão caso esteja sem fone/microfones avisar a ADM antecipadamente.

Conduta e Penalidades

Etiqueta de corrida:

- Pilotos iniciantes... mantenham a calma! A corrida não será decidida na primeira volta!
- Pilotos experientes... calma com os iniciantes! Vocês sabem que a corrida não se decide na primeira volta!
- Reações agressivas ou retaliações não serão toleradas!
- Durante as etapas está proibido dar cavalos de pau, passar a linha de chegada em marcha ré e realizar qualquer outra atitude considerada antiesportiva no evento, ficando assim sujeita as regras de penalidade no quesito “Esportividade”.
- Reclamações devem ser enviadas à **Comissão de Análise de Incidentes** até o final do dia subsequente à etapa.

Pinturas (Livery):

- É **proibido** qualquer conteúdo político, ofensivo, sexual, discriminatório ou alusivo às drogas. Violações acarretam **desclassificação imediata** e, em reincidência, **banimento** do campeonato.

Comissários:

- O campeonato contará com pelo menos **4 comissários oficiais** da KPS Gameplay, responsáveis por análises e decisões em casos de incidentes.

Largadas:

Todas as largadas serão em movimento. O campeonato contará com grid invertido de acordo com a classificação: o líder largará em último, o segundo colocado em penúltimo e assim sucessivamente. Na primeira corrida, a ordem de largada será definida por sorteio.

Uso de compostos diferentes no mesmo momento:

Totalmente proibido, exemplo: Macio na frente e Médio atrás.
Passível de penalidade.

Carros e Regras Técnicas

- Setup **FECHADO**.
- Campeonato com BOP ligado.
- **Liberado** ajuste de balanceamento de freios.
- Pneus utilizáveis: Corrida (Macio, Médio, Duro, Intermediário e Chuva Pesada)
- Desgaste de pneus: 6x
- Consumo de combustível: 6x
- Velocidade de reabastecimento: 3lts/s
- Troca de composto: Obrigatório

Em caso de abandono, o piloto deve **retirar-se totalmente do evento ou permanecer seu veículo nos boxes até o final da prova**, sem gerar bandeira amarela. Se atente no quesito “Esportividade”, há penalidade para isto!

Serão disponibilizados três combos de carros, e cada piloto receberá o seu por meio de sorteio. Dentro do combo sorteado, haverá liberdade para escolher qual veículo utilizar em cada corrida, inclusive podendo trocar de carro entre as duas provas da mesma categoria.

Quatro categorias. Três combos. Um campeão.

Veja os combos no documento anexo.



COMBO 2

Gr4



Honda
NSX Gr.4



Hyundai
Genesis Gr.4



Jaguar
F-type Gr.4



Alfa Romeo
4C Gr.4



Subaru
WRX Gr.4

Gr3



Honda
NSX Gr.3



Hyundai
Genesis Gr.3



Jaguar
F-type Gr.3



Alfa Romeo
4C Gr.3



Subaru
WRX Gr.3

Gr2



Honda
NSX GT500 '08

Gr1



Ferrari
499P '23



COMBO 3

Gr4



Nissan
GT-R Gr.4



Lamborghini
Huracán Gr.4



McLaren
650S Gr.4



Ford
Mustang Gr.4



Mazda
Atenza Gr.4

Gr3



Nissan
GT-R NISMO GT3 '16



Lamborghini
Huracán GT3 '15



McLaren
650S GT3 '15



Ford
Mustang Gr.3



Mazda
Atenza Gr.3

Gr2



Nissan
GT-R GT500 '08

Gr1



Ferrari
499P '23



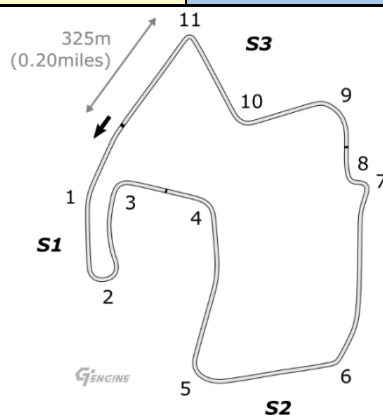
Etapas

Estão previstas 8 etapas para o campeonato com diferentes pistas e diferentes configurações sendo descritas a seguir:

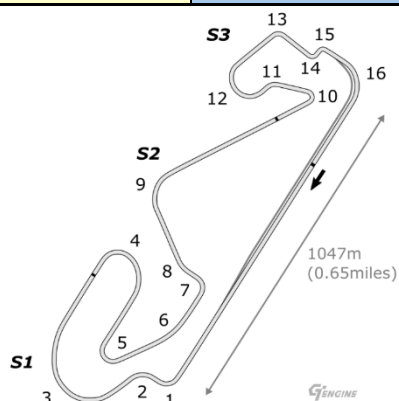
ETAPAS	DATAS	CIRCUITO
ETAPA 1	20/10 e 22/10/26	Laguna Seca (GR4)
ETAPA 2	27/10 e 29/10/26	Barcelona c/ chicane (GR4)
ETAPA 3	03/11 e 05/11/26	Watkins Glen (GR3)
ETAPA 4	10/11 e 12/11/26	SPA (GR3)
ETAPA 5	17/11 e 19/11/26	Interlagos (GR2)
ETAPA 6	24/11 e 26/11/26	Monza c/ chicane (GR2)
ETAPA 7	01/12 e 03/12/26	Daytona completa (GR1)
ETAPA 8	08/12 e 10/12/26	La Sarthe (GR1)

Descrições

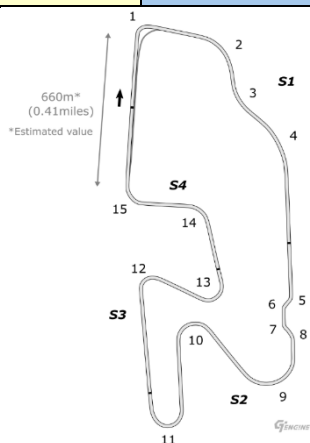
ETAPA 1 - 20/10 e 22/10/26			
Pista	Laguna Seca (GR4)	Degaste de pneu	6x
Qualificação	Não haverá	Consumo de combustível	6x
Tempo de corrida	26 voltas	Combustível inicial	100 l
Tipo de largada	Em movimento	Veloc. abastecimento	3 l/s
Clima	Aleatório, Tarde	Toca de composto	Obrigatório
Veloc. clima	4x	Pneus utilizáveis	Corrida



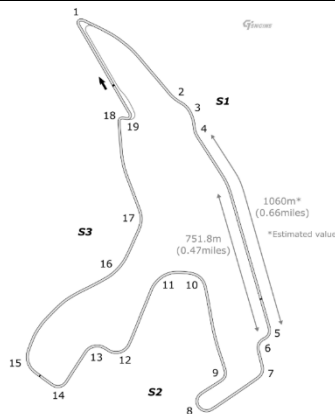
ETAPA 2 - 27/10 e 29/10/26			
Pista	Barcelona c/ chicane (GR4)	Degaste de pneu	6x
Qualificação	Não haverá	Consumo de combustível	6x
Tempo de corrida	21 voltas	Combustível inicial	100 l
Tipo de largada	Em movimento	Veloc. abastecimento	3 l/s
Clima	Aleatório, Tarde	Toca de composto	Obrigatório
Veloc. clima	9x	Pneus utilizáveis	Corrida



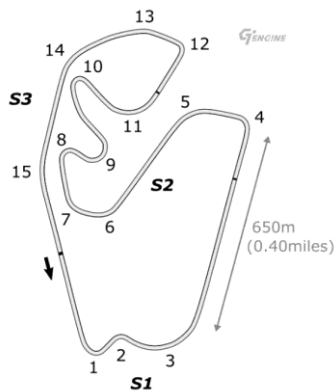
ETAPA 3 - 03/11 e 05/11/26			
Pista	Watkins Glen (GR3)	Degaste de pneu	6x
Qualificação	Não haverá	Consumo de combustível	6x
Tempo de corrida	22 voltas	Combustível inicial	100 l
Tipo de largada	Em movimento	Veloc. abastecimento	3 l/s
Clima	Aleatório, Tarde	Toca de composto	Obrigatório
Veloc. clima	9x	Pneus utilizáveis	Corrida



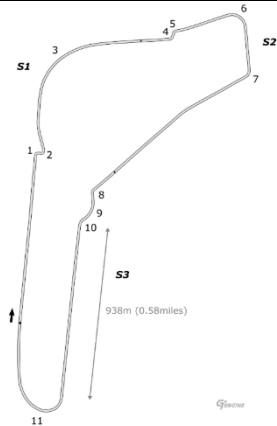
ETAPA 4 - 10/11 e 12/11/26			
Pista	SPA (GR3)	Degaste de pneu	6x
Qualificação	Não haverá	Consumo de combustível	6x
Tempo de corrida	17 voltas	Combustível inicial	100 l
Tipo de largada	Em movimento	Veloc. abastecimento	3 l/s
Clima	Aleatório, Tarde	Toca de composto	Obrigatório
Veloc. clima	9x	Pneus utilizáveis	Corrida



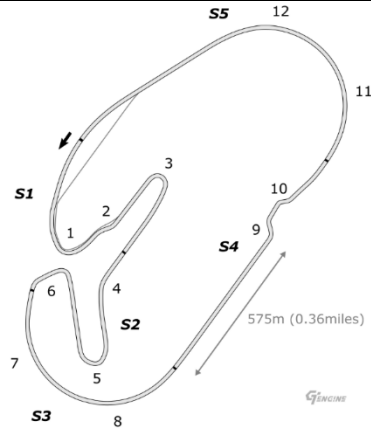
ETAPA 5 – 17/11 e 19/11/26			
Pista	Interlagos (GR2)	Degaste de pneu	6x
Qualificação	Não haverá	Consumo de combustível	6x
Tempo de corrida	27 voltas	Combustível inicial	100 l
Tipo de largada	Em movimento	Veloc. abastecimento	3 l/s
Clima	Aleatório, Final da manhã	Toca de composto	Obrigatório
Veloc. clima	9x	Pneus utilizáveis	Corrida



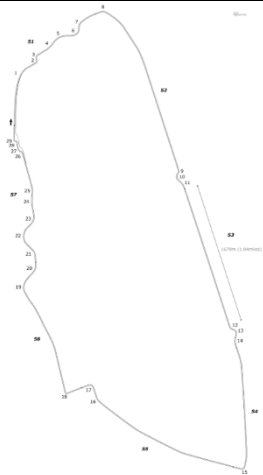
ETAPA 6 – 24/11 e 26/11/26			
Pista	Monza c/ chicane (GR2)	Degaste de pneu	6x
Qualificação	Não haverá	Consumo de combustível	6x
Tempo de corrida	23 voltas	Combustível inicial	100 l
Tipo de largada	Em movimento	Veloc. abastecimento	3 l/s
Clima	Aleatório, Tarde	Toca de composto	Obrigatório
Veloc. clima	9x	Pneus utilizáveis	Corrida



ETAPA 7 – 01/12 e 03/12/26			
Pista	Daytona completa (GR1)	Degaste de pneu	6x
Qualificação	Não haverá	Consumo de combustível	6x
Tempo de corrida	37 voltas	Combustível inicial	100 l
Tipo de largada	Em movimento	Veloc. abastecimento	3 l/s
Clima	Aleatório, Tarde	Toca de composto	Obrigatório
Veloc. clima	24x	Pneus utilizáveis	Corrida

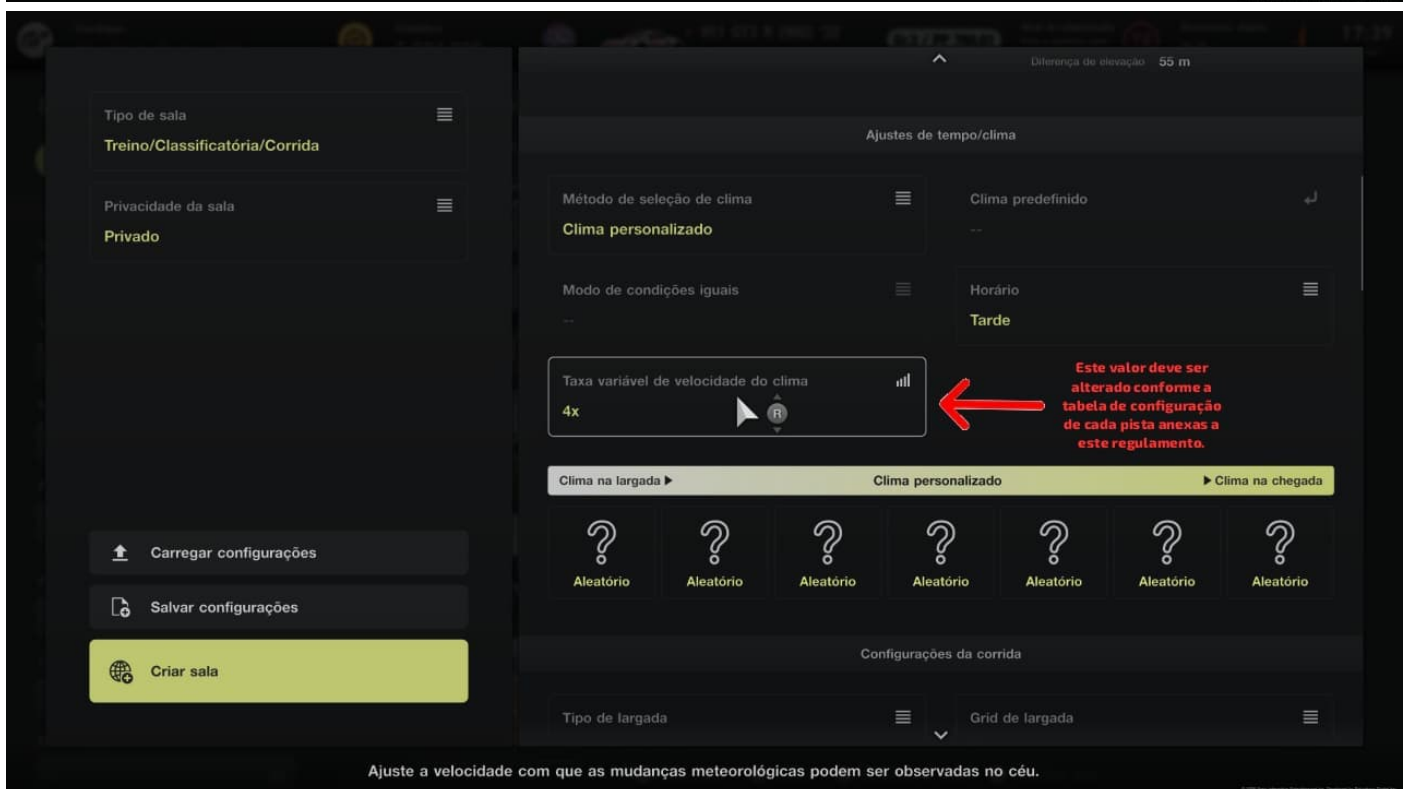
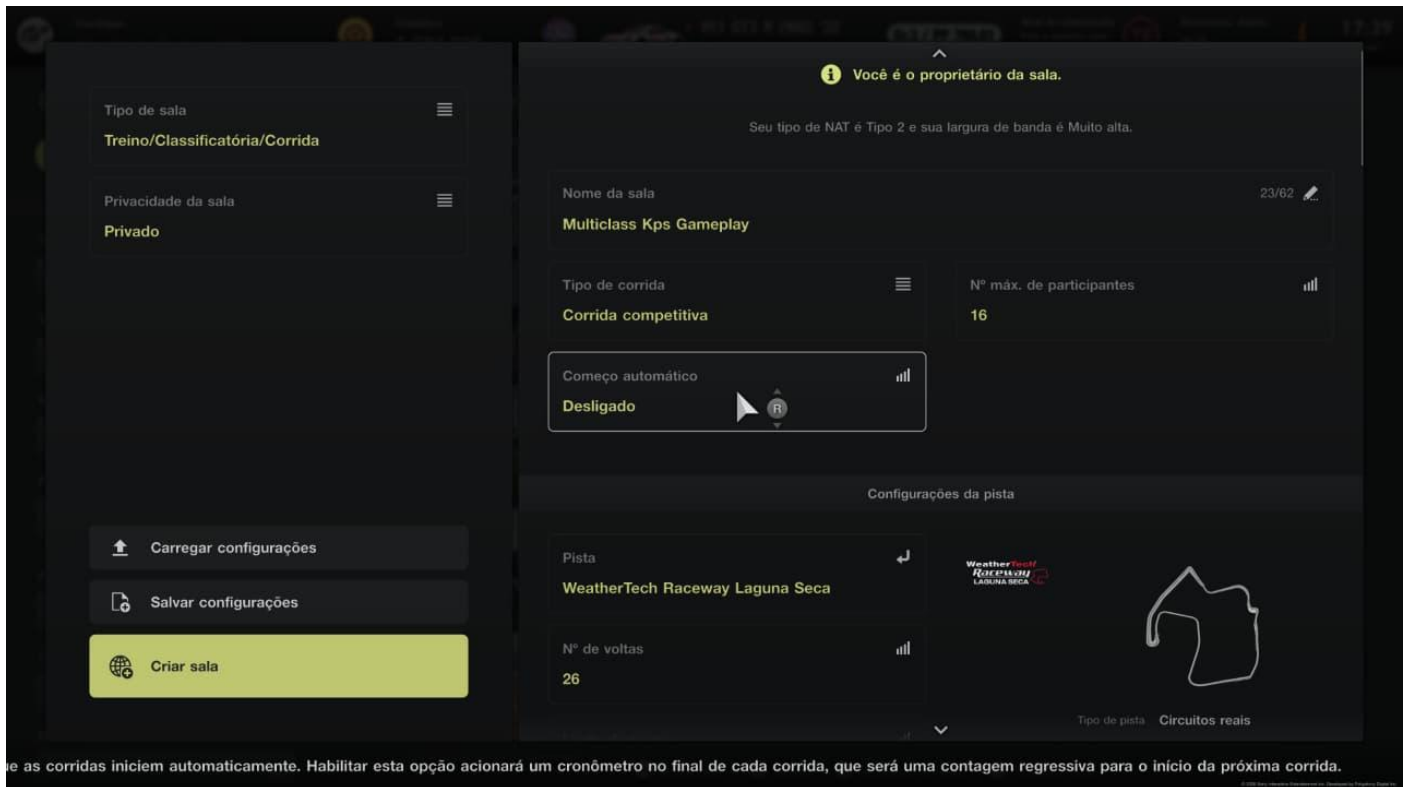


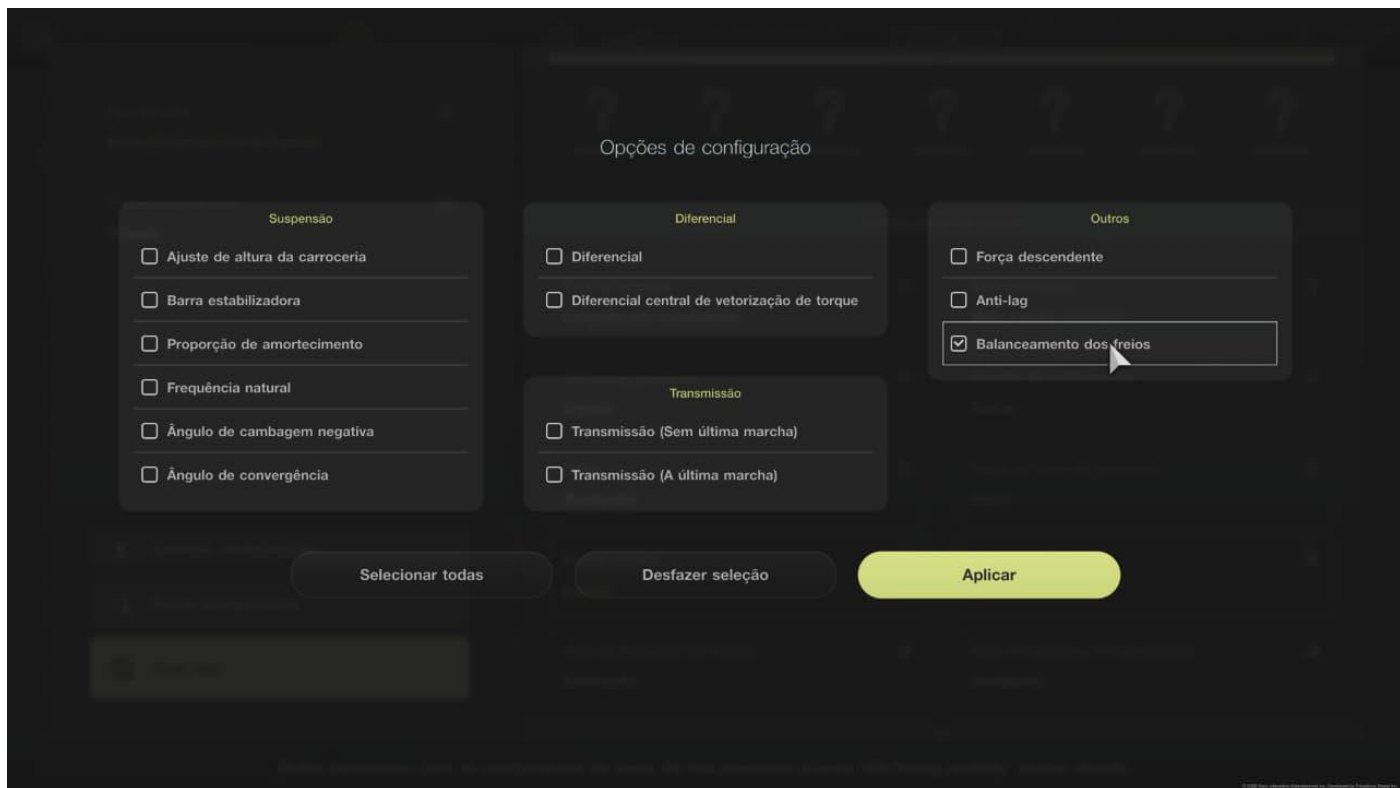
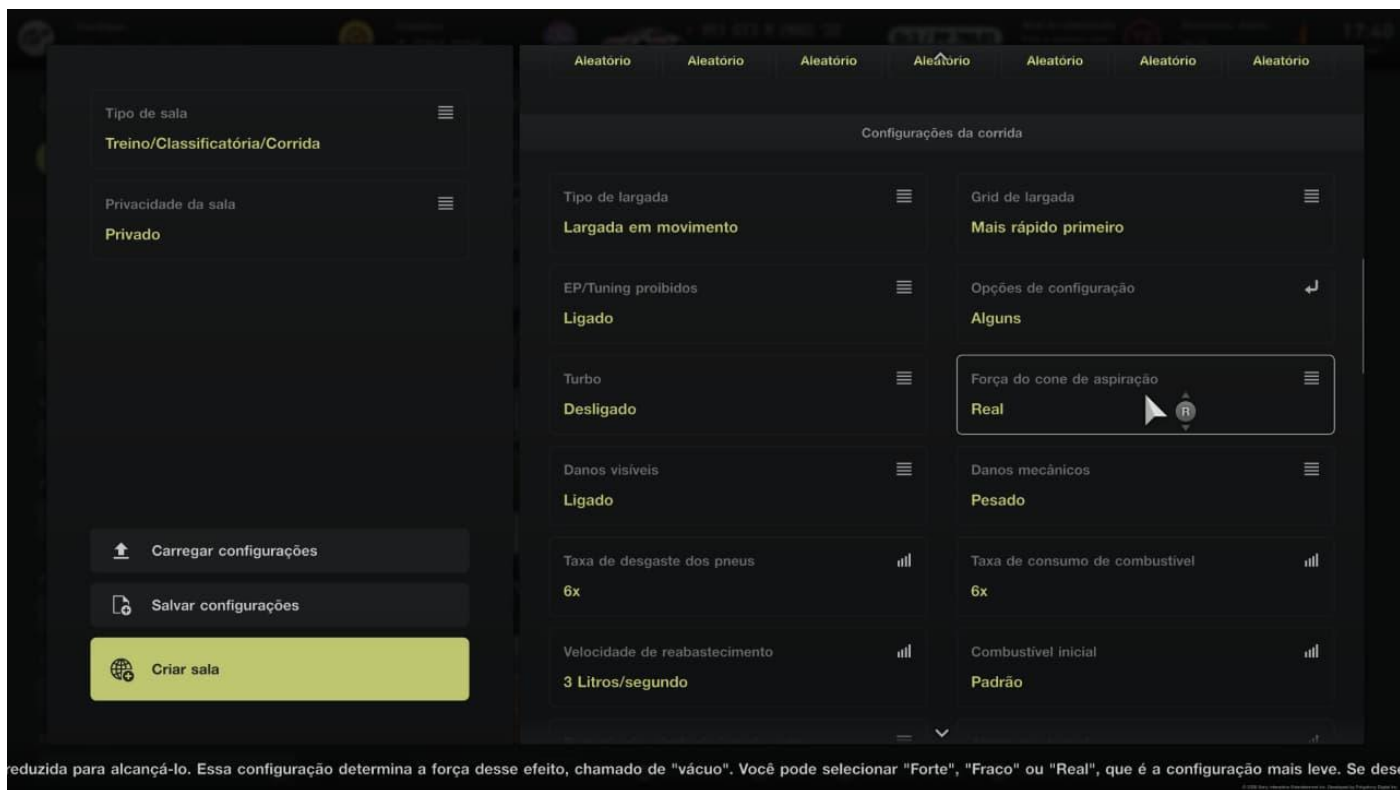
ETAPA 8 – 08/12 e 10/12/26			
Pista	La Sarthe (GR1)	Degaste de pneu	6x
Qualificação	Não haverá	Consumo de combustível	6x
Tempo de corrida	17 voltas	Combustível inicial	100 l
Tipo de largada	Em movimento	Veloc. abastecimento	3 l/s
Clima	Aleatório, Fim da tarde	Toca de composto	Obrigatório
Veloc. clima	24x	Pneus utilizáveis	Corrida

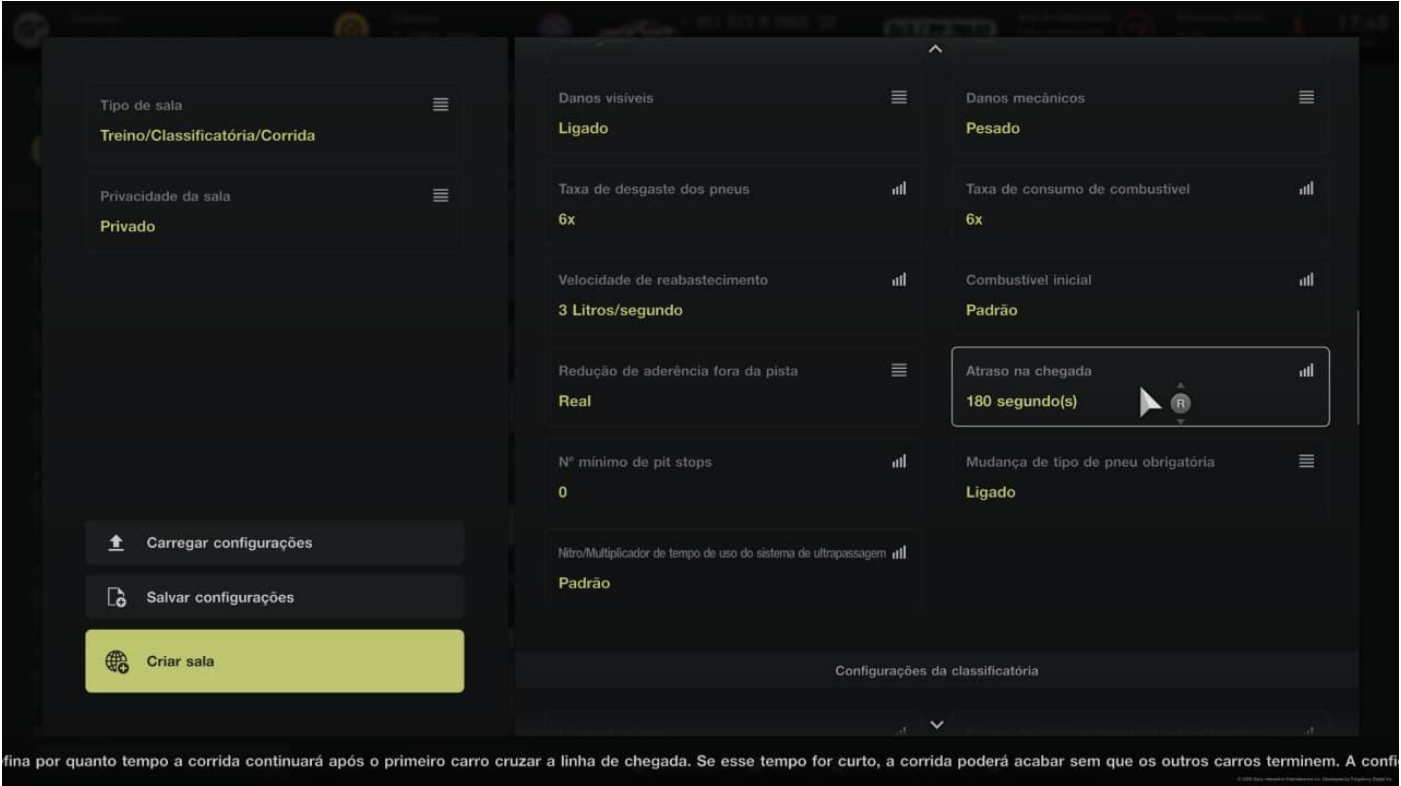
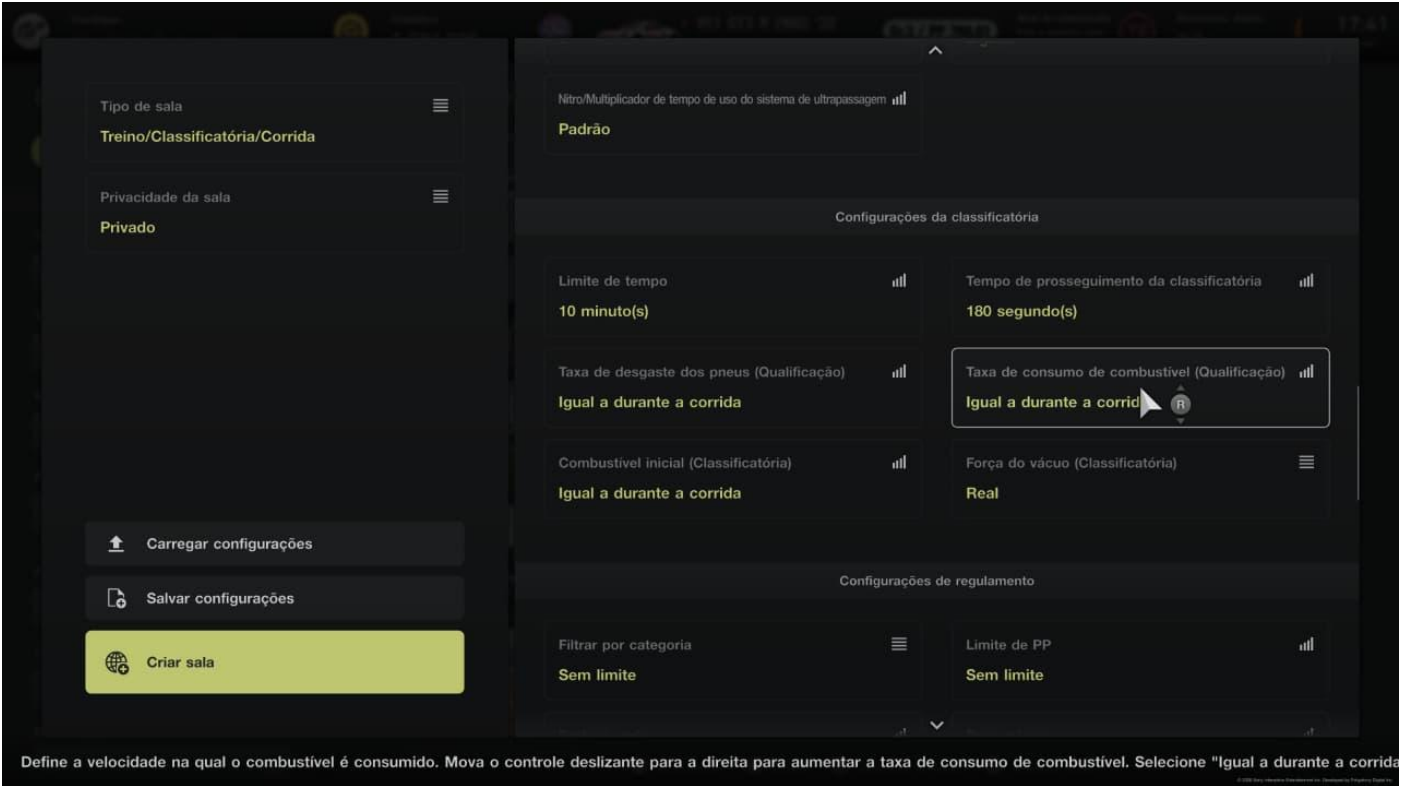


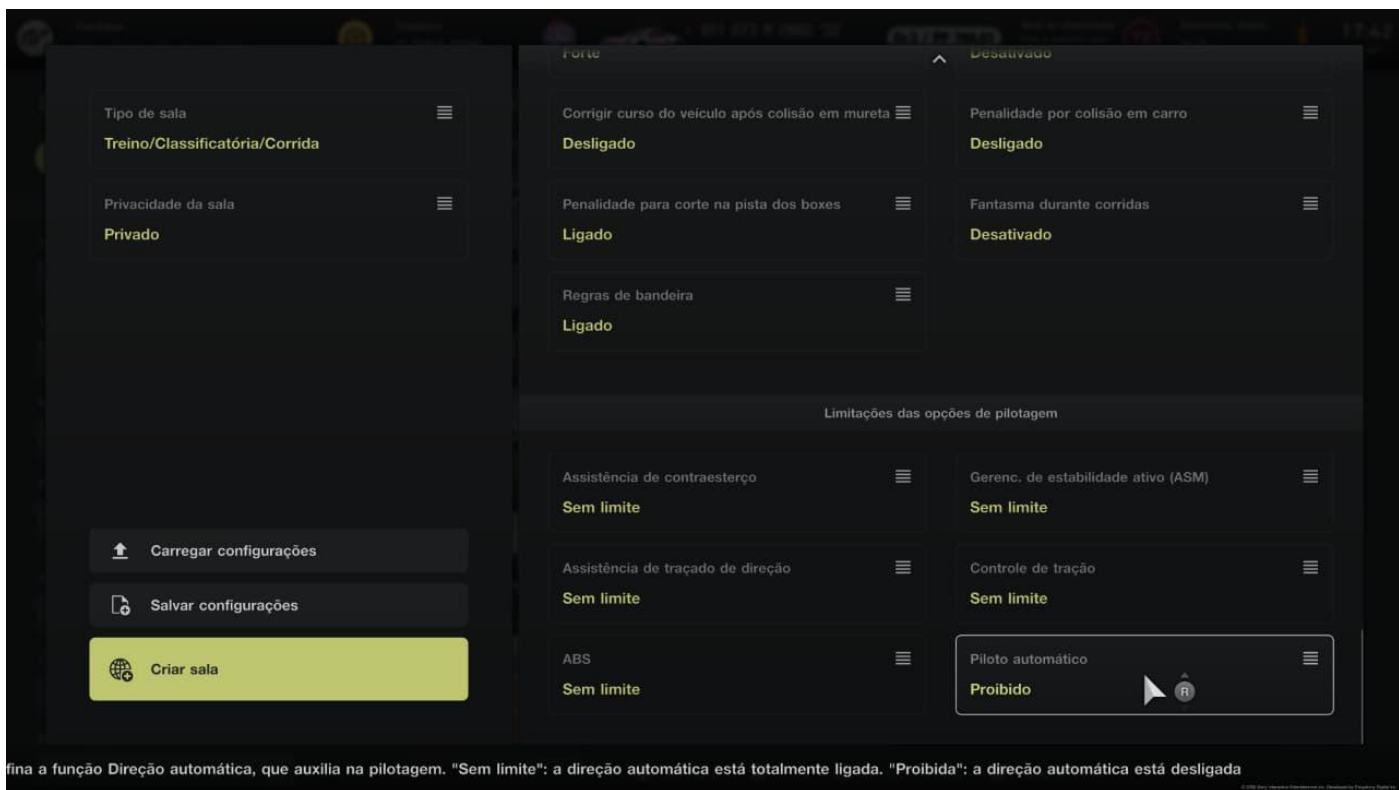
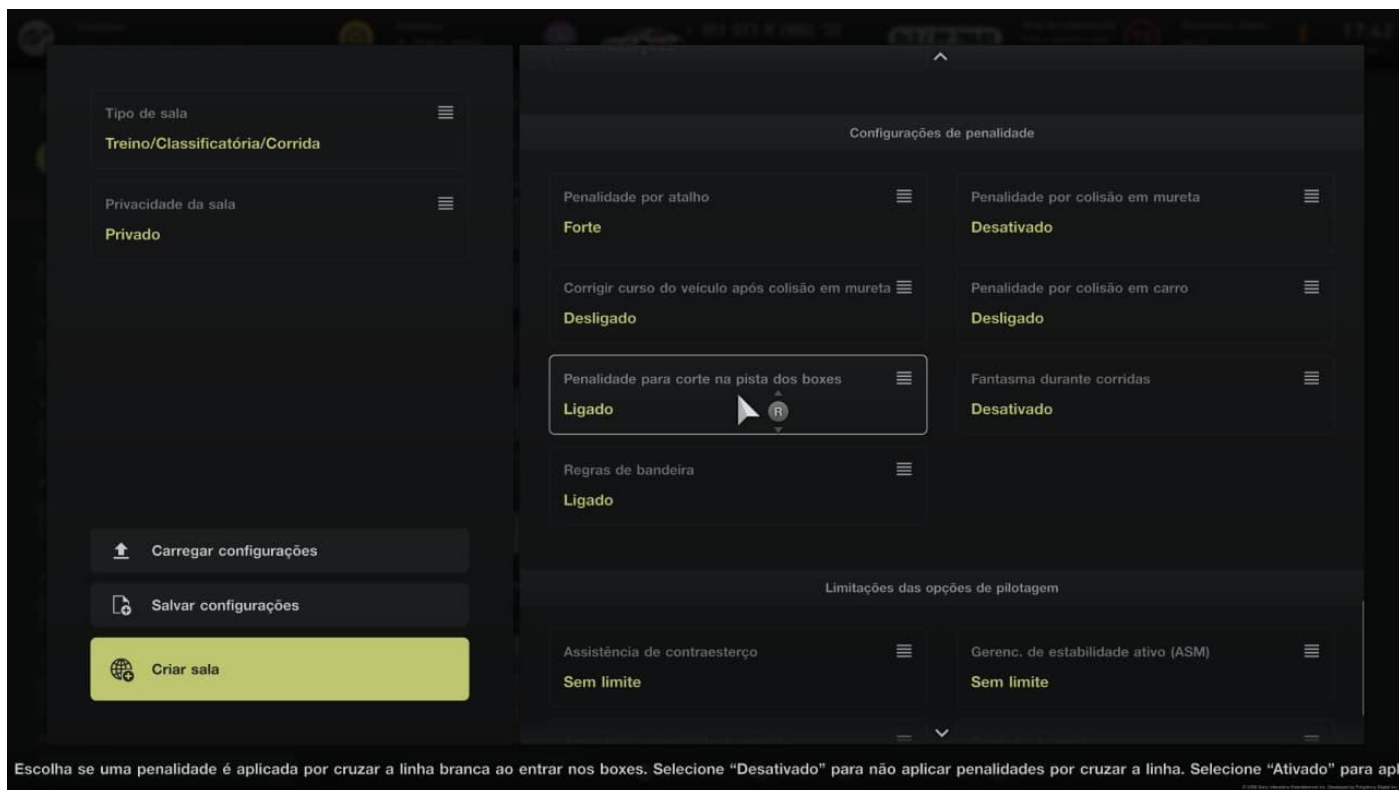
Configurações das Salas

As salas seguirão o padrão oficial **KPS Gameplay** obedecendo as regras deste regulamento. Conforme exemplo a seguir:











Penalidades e Procedimentos de Análise de Incidentes

Em caso de **incidentes** que causem **danos, discussões ou prejuízos** a competidores durante o evento, será avaliada a necessidade de aplicação de **penalidades** pelos **Comissários da KPS Gameplay** ou pelo **Organizador da sala**.

Todo piloto tem o **direito de solicitar a revisão** de um incidente em até **24 horas após o término da corrida**.

A solicitação deverá ser feita **diretamente ao organizador** do evento ou a **um membro da administração**.



Procedimento para Solicitação de Revisão de Incidente

O piloto que deseja abrir um processo de análise deverá, **dentro de 24 horas após o fim do evento**, enviar:

1.  **Relato escrito** explicando claramente o incidente, o motivo da solicitação e a **penalidade** que acredita ser aplicável (conforme tabela de penalidades abaixo).
2.  **Vídeo do momento ocorrido**, contendo:
 - Informações completas de corrida (posição, tempo, pilotos próximos, etc.);
 - Classificação no momento do incidente;
 - Telemetria visível.

 **Importante:** Envie apenas o trecho necessário — alguns segundos antes e depois do incidente — para facilitar a análise dos comissários.



Direito de Defesa do Acusado

O piloto acusado será **notificado** sobre a denúncia e terá **24 horas após o prazo do solicitante** para enviar sua defesa, composta por:

1.  **Relato escrito** apresentando sua versão dos fatos.
2.  **Vídeo do momento do incidente**, com as mesmas informações exigidas do solicitante (corrida, classificação e telemetria).

 **Atenção:**

1. Caso o **solicitante** não envie **ambos os itens (texto e vídeo)** dentro do prazo, o incidente **não será analisado**.
2. Caso o **acusado** não envie **ambos os itens** no prazo, a análise será feita **sem sua perspectiva**.

Prazo de Análise

Após o recebimento de todas as informações, os **Comissários da KPS Gameplay** terão até **48 horas** para concluir a análise, determinar possíveis penalidades e comunicar a decisão às partes envolvidas.

Tabela de Penalidades

A seguir serão listados os **tipos de incidentes** previamente definidos pela organização do campeonato e seus **respectivos pontos e penalidades** (a serem aplicados conforme a gravidade do caso e avaliação dos comissários).

"Freadas"		"Mergulhos"	
1. Piloto de trás acerto o piloto da frente na zona de frenagem. Não há danos. Não há ganho de posição.	- 1 ponto	1. Piloto de trás realiza um mergulho e bate na entrada da curva tirando o adversário do traçado.	- 2 pontos
2. Piloto de trás acerto o piloto da frente na zona de frenagem. Não há danos. Há ganho de posição.	- 2 pontos	2. Piloto de trás realiza um mergulho e bate na entrada da curva jogando o adversário fora da pista.	- 4 pontos
3. Piloto de trás acerto o piloto da frente na zona de frenagem. Há danos.	- 3 pontos	3. Piloto de trás realiza um mergulho e bate na entrada da curva jogando o adversário e outro piloto fora da pista.	- 6 pontos
4. Piloto de trás acerto o piloto da frente que acerta outro piloto. Não há danos. Não há ganho de posição.	- 2 pontos	4. Piloto de trás realiza um mergulho e bate no meio da curva tirando o adversário do traçado ideal. Toque mínimo, será considerado lance de corrida.	- 4 pontos
5. Piloto de trás acerto o piloto da frente que acerta outro piloto. Não há danos. Há ganho de posição.	- 4 pontos	5. Piloto de trás realiza um mergulho e bate no meio da curva tirando o adversário do traçado ideal. Usou de freio o carro do adversário.	- 5 pontos
6. Piloto de trás acerto o piloto da frente que acerta outro piloto. Há danos.	- 6 pontos	6. Piloto de trás realiza um mergulho e bate no meio da curva jogando o adversário fora da pista.	- 6 pontos
		7. Piloto de trás realiza um mergulho e bate no meio da curva jogando o adversário e outro piloto fora da pista.	- 8 pontos

"Ataques"	
1. Piloto de trás empurra o piloto da frente, no meio ou no final da curva. Não há danos. Há ganho de posição.	- 3 pontos
2. Piloto de trás empurra o piloto da frente, no meio ou no final da curva. Há danos.	- 6 pontos
3. Piloto de trás empurra o piloto da frente, no meio ou no final da curva e acerta outro piloto. Não há danos. Há ganho de posição.	- 4 pontos
4. Piloto de trás empurra o piloto da frente, no meio ou no final da curva e acerta outro piloto. Há danos.	- 8 pontos

"Defesas"	
1. Mudança brusca do piloto da frente na zona de frenagem na tentativa de defesa de posição.	- 2 pontos
2. Mudança brusca do piloto da frente na zona de frenagem na tentativa de defesa de posição. Há danos.	- 4 pontos
3. Mudança brusca do piloto da frente na zona de frenagem na tentativa de defesa de posição. Há danos a outro piloto.	- 6 pontos
4. Mais de um movimento de defesa em reta a fim de tirar o vácuo de piloto de trás (zig-zag)	- 1 ponto
5. Defesa tardia em reta fazendo o piloto de trás tirar o pé do acelerador.	- 2 pontos
6. Defesa tardia em reta causando um incidente ao piloto de trás.	- 4 pontos

"Disputas em Curvas"	
1. Piloto de dentro da curva força a tomada aberta, não deixando espaço para o oponente.	- 2 pontos
2. Piloto de dentro da curva força a tomada aberta, tirando o oponente para fora da pista.	- 4 pontos
3. Em curvas consecutivas, o piloto que iniciou por fora, fica por dentro da próxima curva mas não deixa espaço para o oponente.	- 3 pontos
4. Em curvas consecutivas, o piloto que iniciou por fora, fica por dentro da próxima curva mas não deixa espaço para o oponente forçando-o a sair da pista.	- 5 pontos
5. Em curvas consecutivas, o piloto que iniciou por fora, perdeu o espaço e forçou para recuperar na curva seguinte, tirando o oponente do traçado ideal.	- 3 pontos
6. Em curvas consecutivas, o piloto que iniciou por fora, perdeu o espaço e forçou para recuperar na curva seguinte, tirando o oponente para fora da pista.	- 6 pontos

"Esportividade"	
1. Ignorar bandeira azul em dois setores seguidos atrapalhando a ultrapassagem.	- 2 pontos
2. Conduzir o carro no piloto automático apertando "start"	- 8 pontos
3. Bater propositalmente para prejudicar ou revidar algo ocorrido.	Desclassificação da etapa.
4. Ocasionar um incidente em bandeiras azuis, seja para o piloto que irá ultrapassar ou o piloto ultrapassado. Não há danos.	- 4 pontos
5. Ocasionar um incidente em bandeiras azuis, seja para o piloto que irá ultrapassar ou o piloto ultrapassado. Há danos.	- 8 pontos
6. Usar palavras de baixo calão durante a corrida prejudicando a imagem de outros pilotos ou do grupo.	- 10 pontos
7. Apertar o botão de "start" durante o período de qualificação para voltar aos boxes	- 2 pontos
8. Realizar qualquer atitude como conduzir o carro de marcha ré ao passar pela linha de chegada dar cavalos de pau e qualquer outra atitude considerada antiesportiva	1ª vez Advertência 2ª reincidência -2 pontos 3ª vez -3 pontos 4ª vez desclassificação da etapa 5ª vez desclassificação do campeonato

"Esportividade"	
9. Fazer freada em falso para prejudicar ou revidar algo ocorrido.	Desclassificação da etapa.
10. Pagar penalidade por fora da zona para ganhar tempo.	-10 pontos
11. Pagar penalidade por fora da zona para ganhar tempo.	-10 pontos
12. Em caso de uso de Nitro é terminantemente proibido parar nos boxes e não realizar a troca de pneu.	- 8 pontos
13. Abandonar o carro no meio da pista, sem estacioná-lo nos boxes. Havendo reincidência	- 10 pontos Reincidência = descl prox etapa
14. Utilização de muros e guard rails como apoios	- 4 pontos
15. Utilização de diferentes compostos no mesmo momento	- 4 pontos

⊘ Conduta e Sanções no Grupo

Nota Importante!

Salientamos que havendo qualquer tipo de desrespeito por parte dos competidores ou participantes do grupo de Whatsapp com algum membro, participante, administrador ou organizador, será avaliado o ocorrido, podendo gerar desclassificação, expulsão e bloqueio da pessoa em questão, sem quaisquer reembolsos de valores pagos pela inscrição.

Salientamos também que qualquer desistência ou desclassificação por qualquer motivo do campeonato, também não haverá quaisquer reembolsos de valores pagos pela inscrição.

🔑 Considerações Finais

A **KPS Gameplay** reserva-se o direito de ajustar este regulamento sempre que necessário, com o objetivo de **manter o equilíbrio, a competitividade e a harmonia** entre os participantes, as alterações serão avisadas no grupo do WhatsApp com 24 horas de antecedência da próxima etapa.

👤 Agradecimentos

Agradecemos a todos os inscritos, todos que colaboram ou já colaboraram com nossa liga! Sem vocês não faz sentido todo nosso esforço!

Que Deus abençoe a todos!

Solicitamos o apoio de todos ao canal no Youtube KPS GamePlay!

Nos apoiem!

Links:

www.kpsgameplay.com.br

<https://www.instagram.com/kpsgameplay?igsh=MTU5M25oaWE2dGI5cA==>

<https://youtube.com/@kpsgameplay?si=9II9PpUuPIBgxJyn>

<https://m.twitch.tv/kpsgameplay?desktop-redirect=true>