

Rocket League Championship Series — Regras Oficiais da Temporada de 2022-23

1. Introdução e Aceitação

1.1 Introdução

Estas Regras Oficiais da Rocket League Championship Series — Temporada 2022-23 (“**Regras**”) regem todas as etapas do Rocket League Championship Series — Temporada 2022-23 (“**Torneio**” ou “**RLCS 2022-23**”), fornecidas pela Psyonix LLC (“**Psyonix**”).

Estas Regras foram criadas para garantir a integridade de jogo competitivo da Rocket League (“**Rocket League**”) em conexão com o Torneio e seu objetivo é promover competição vigorosa e ajudar a garantir que todas as jogadas competitivas da Rocket League sejam divertidas, justas e livres de Comportamento Tóxico (conforme definição abaixo).

Estas Regras podem ser traduzidas para outros idiomas. No caso de qualquer conflito ou incoerência entre qualquer versão traduzida destas Regras e a versão em inglês destas regras, a versão em inglês prevalecerá, regerá e controlará. A inscrição neste Torneio não constitui inscrição em qualquer outro torneio, competição, concurso ou sorteio.

1.2 Aceitação

Para participar do Torneio, cada jogador precisa concordar (ou se for Menor (conforme definido abaixo), o pai/mãe ou representante legal do jogador precisa concordar em nome do jogador) em seguir estas Regras o tempo todo, inclusive o Código de Conduta da Seção 7 (“**Jogador**”). Um Jogador (ou se for Menor, o pai/mãe ou representante legal do Jogador) precisa aceitar estas Regras como parte do formulário de registro do Torneio, disponível em <https://esports.rocketleague.com/rlcs-rules/>. Ao participar de qualquer Jogo ou Partida (conforme definido abaixo) que faça parte do Torneio, o Jogador confirma que (ou, se for um Menor, seu pai/mãe ou representante legal) aceitou estas Regras em conformidade com esta Seção 1.2.

Estas Regras também se aplicam a cada Equipe que foi autorizada a participar do Torneio e seu(s) proprietário(s) (“**Proprietário**”), gerente (“**Gerente**”) e treinador (“**Treinador**”). O(s) Proprietário(s) de uma Equipe podem ser pessoas físicas ou jurídicas, e estas Regras se aplicam igualmente a ambos. A participação em qualquer Torneio por uma Equipe está condicionada à aceitação destas Regras pelo(s) Proprietário(s), Gerente e Treinador da Equipe.

1.3 Aplicação

A Psyonix tem a responsabilidade principal de impor estas Regras e poderá, trabalhando em conjunto com os Administradores do Torneio (conforme definido abaixo), aplicar sanções a Jogadores, Proprietários, Gerentes, Treinadores e Equipes por violações destas Regras, conforme descrito mais detalhadamente na Seção 8.

1.4 Alterações

A Psyonix pode atualizar, revisar, alterar ou modificar estas Regras periodicamente. A participação no Torneio após qualquer atualização, revisão, alteração ou modificação destas Regras será considerada como aceitação destas Regras, incluindo qualquer atualização, revisão, alteração ou modificação.

2. Estrutura do Torneio

2.1 Definição de Termos

“**APAC**”: significa Bangladesh, Butão, Brunei, Índia, Indonésia, Japão, Laos, Malásia, Mongólia, Myanmar, Paquistão, Filipinas, Singapura, Coreia do Sul, Tailândia, Timor-Leste e Vietnã.

“**Melhor de X**”: significa uma Partida que tenha um número X de Jogos, e a Equipe que vence a maioria dos Jogos é declarada a vencedora. Quando uma Equipe vence o número de Jogos necessário para atingir a maioria necessária, a Equipe será declarada a vencedora da Partida, e quaisquer Jogos que não tenham sido jogados a essa altura não serão jogados. Em uma partida Melhor de Três, por exemplo, depois que uma Equipe vence dois Jogos, essa Equipe é imediatamente declarada a vencedora dessa Partida.

“**Área de Qualificação**”: significa APAC, Europa, MENA (conforme definido abaixo), América do Norte, Oceania, América do Sul e SSA (conforme definido abaixo).

“**Europa**”: significa Andorra, Albânia, Armênia, Áustria, Bélgica, Bósnia e Herzegovina, Bulgária, Croácia, República Tcheca, Dinamarca, Estônia, Finlândia, França, Geórgia, Alemanha, Grécia, Hungria, Islândia, República da Irlanda, Itália, Letônia, Liechtenstein, Lituânia, Luxemburgo, Macedônia, Malta, Moldávia, Mônaco, Montenegro, Holanda, Noruega, Polônia, Portugal, Romênia, Rússia (sujeito à Seção 4.4), San Marino, Sérvia, Eslováquia, Eslovênia, Espanha, Suécia, Suíça, Turquia (sujeito à Seção 4.4), Ucrânia (exceto as regiões da Crimeia, Donetsk e Luhansk), Reino Unido da Grã-Bretanha e Irlanda do Norte.

“**Jogo**”: significa uma única competição entre duas Equipes.

“**Partida**”: significa jogo de Torneio entre duas Equipes que podem se envolver em vários Jogos, conforme descrito na Seção 2.3.

“**MENA**”: significa Argélia, Azerbaijão, Bahrein, Chade, Djibuti, Egito, Israel, Jordânia, Cazaquistão, Quirguistão, Kuwait, Líbia, Mauritânia, Níger, Omã, Palestina, Catar, Arábia Saudita, Tajiquistão, Tunísia, Turcomenistão, Emirados Árabes Unidos e Uzbequistão.

“**América do Norte**”: significa Bahamas, Canadá (excluindo Nunavut, Territórios do Noroeste e Yukon), Costa Rica, Dominica, República Dominicana, El Salvador, Guatemala, Honduras, Jamaica, México, Nicarágua, Panamá e Estados Unidos (incluindo Porto Rico e Ilhas Virgens Americanas).

“**Oceania**”: significa Austrália, Fiji, Polinésia Francesa, Kiribati, Ilhas Marshall, Micronésia, Nauru, Nova Caledônia, Nova Zelândia, Ilha Norfolk, Palau, Papua-Nova Guiné, Samoa, Ilhas Salomão, Tonga, Tuvalu, Vanuatu, e Ilhas Wallis e Futuna.

“**Chave Page Playoff**”: significa uma fase do Torneio em que as Equipes são distribuídas usando as Partidas Round Robin (conforme definido abaixo) e as melhores Equipes jogam uma combinação de Chave de Eliminação Única e Chave de Eliminação Dupla (cada uma conforme definido abaixo).

“**Região Restrita para Prêmios**”: significa Rússia e Turquia.

“**Região**”: significa a região do servidor RLCS na qual um Jogador ou Equipe compete.

“**Site para Inscrição**”: significa o site start.gg ou qualquer URL subsequente que possa substituir esse site de tempos em tempos.

“**RLCS**”: significa Rocket League Championship Series.

“**Pontos RLCS**”: significa os pontos atribuídos a uma Equipe com base em sua posição final em um Regional ou Major (cada um conforme definido abaixo).

“**Round Robin**”: significa uma fase do Torneio onde cada Equipe joga contra cada uma das outras Equipes.

“**Site de Regras**”: significa o site <https://esports.rocketleague.com/rlcs-rules/> ou qualquer URL subsequente que possa substituir esse site de tempos em tempos.

“**América do Sul**”: significa Argentina, Bolívia, Brasil, Chile, Colômbia, Equador, Guiana, Paraguai, Peru, Suriname, Uruguai e Venezuela.

“**SSA**”: significa Angola, Benin, Botswana, Burkina Faso, Camarões, Cabo Verde, República Centro-Africana, Comores, Congo (Brazzaville), Congo (República Democrática), Costa do Marfim, Guiné Equatorial, Etiópia, Gabão, Gâmbia, Gana, Guiné-Bissau, Lesoto, Madagascar, Malawi, Mali, Maurício, Moçambique, Namíbia, Nigéria, Reunião, Ruanda, São Tomé e Príncipe, Senegal, Seychelles, África do Sul, Suazilândia, Togo, Uganda e Zâmbia.

“**Suíço**”: significa uma etapa do Torneio com várias rodadas, onde as Equipes podem não jogar necessariamente contra cada uma das outras Equipes.

“**Equipe**”: significa um grupo de Jogadores que compete em conjunto, como uma unidade, no Torneio. Uma descrição dos requisitos para Equipes é fornecida na Seção 6.

“**Administrador do Torneio**”: significa qualquer funcionário da Psyonix ou membro da equipe de administração, equipe de transmissão, equipe de produção, equipe de evento ou qualquer outra pessoa empregada ou contratada de outro modo com a finalidade de administrar o Torneio (incluindo, sem limitação, ESL Gaming GmbH (“**ESL**”).

“**Entidades do Torneio**”: significa a Psyonix, os Administradores do Torneio, qualquer patrocinador oficial do Torneio e cada uma de suas respectivas entidades matrizes, subsidiárias e coligadas, fornecedores, agentes e representantes e os executivos, diretores e funcionários de todas essas entidades.

“**Jogador Vencedor**”: significa qualquer Jogador que (a) não reside em uma Região Restrita para Prêmios e (b) é oficialmente declarado Jogador Vencedor pela Psyonix, conforme previsto na Seção 4.

2.2 Programação e Formato

Conforme previsto mais detalhadamente na Seção 2.3, o Torneio consiste em três (3) divisões separadas (individualmente “**Divisão**”), sendo que cada uma delas inclui (a) três (3) torneios regionais RLCS 2022-23 (individualmente “**Regional**” e um maior (individualmente “**Major**”) e (b) uma Eliminatória Aberta e um Evento Principal (todos definidos abaixo). O RLCS 2022-23 termina no Campeonato Mundial RLCS 2022-23 (conforme definido abaixo).

2.3 Datas do Torneio

2.3.1 Período do Torneio

A programação que corresponde a cada etapa do Torneio é descrita nesta Seção. As datas abaixo são mostradas no fuso horário da região aplicável.

2.3.2 Reprogramação

A Psyonix poderá, a seu critério exclusivo, reorganizar a programação e/ou alterar a data de qualquer Partida ou sessão do Torneio (ou alterar qualquer modo de Jogo a ser jogado em conexão com o Torneio). No entanto, se a programação do Torneio for modificada, a Psyonix informará todos os Jogadores assim que for conveniente.

2.3.3 Divisão 1

Regionais da APAC

Divisão 1 Regional 1

- 1ª Eliminatória Aberta da APAC (1º de outubro de 2022)
- 2ª Eliminatória Aberta da APAC (2 de outubro de 2022)
- Evento Principal da APAC – Dia 1 (8 de outubro de 2022)
- Evento Principal da APAC – Dia 2 (9 de outubro de 2022)

Divisão 1 Regional 2

- 1ª Eliminatória Aberta da APAC (15 de outubro de 2022)
- 2ª Eliminatória Aberta da APAC (16 de outubro de 2022)

- Evento Principal da APAC – Dia 1 (22 de outubro de 2022)
- Evento Principal da APAC – Dia 2 (23 de outubro de 2022)

Divisão 1 Regional 3

- Evento Principal da APAC — Dia 1 (5 de novembro de 2022)
- Evento Principal da APAC — Dia 2 (6 de novembro de 2022)

Regionais da MENA

Divisão 1 Regional 1

- 1ª Eliminatória Aberta da MENA (30 de setembro de 2022)
- 2ª Eliminatória Aberta da MENA (1 de outubro de 2022)
- Evento Principal da MENA — Dia 1 (6 de outubro de 2022)
- Evento Principal da MENA — Dia 2 (7 de outubro de 2022)

- Evento Principal da MENA — Dia 3 (8 de outubro de 2022)

Divisão 1 Regional 2

- 1ª Eliminatória Aberta da MENA (14 de outubro de 2022)
- 2ª Eliminatória Aberta da MENA (15 de outubro de 2022)
- Evento Principal da MENA — Dia 1 (20 de outubro de 2022)
- Evento Principal da MENA — Dia 2 (21 de outubro de 2022)
- Evento Principal da MENA — Dia 3 (22 de outubro de 2022)

Divisão 1 Regional 3

- Evento Principal da MENA — Dia 1 (3 de novembro de 2022)
- Evento Principal da MENA — Dia 2 (4 de novembro de 2022)
- Evento Principal da MENA — Dia 3 (5 de novembro de 2022)

Regionais da América do Norte

Divisão 1 Regional 1

- 1ª Eliminatória Aberta da América do Norte (30 de setembro de 2022)
- 2ª Eliminatória Aberta da América do Norte (1 de outubro de 2022)
- 3ª Eliminatória Aberta da América do Norte (2 de outubro de 2022)
- Evento Principal da América do Norte – Dia 1 (7 de outubro de 2022)
- Evento Principal da América do Norte – Dia 2 (8 de outubro de 2022)
- Evento Principal da América do Norte – Dia 3 (9 de outubro de 2022)

Divisão 1 Regional 2

- 1ª Eliminatória Aberta da América do Norte (14 de outubro de 2022)
- 2ª Eliminatória Aberta da América do Norte (15 de outubro de 2022)
- 3ª Eliminatória Aberta da América do Norte (16 de outubro de 2022)
- Evento Principal da América do Norte — Dia 1 (21 de outubro de 2022)
- Evento Principal da América do Norte — Dia 2 (22 de outubro de 2022)
- Evento Principal da América do Norte — Dia 3 (23 de outubro de 2022)

Divisão 1 Regional 3

- Evento Principal da América do Norte — Dia 1 (4 de novembro de 2022)
- Evento Principal da América do Norte — Dia 2 (5 de novembro de 2022)
- Evento Principal da América do Norte — Dia 3 (6 de novembro de 2022)

Regionais da Europa

Divisão 1 Regional 1

- 1ª Eliminatória Aberta da Europa (7 de outubro de 2022)
- 2ª Eliminatória Aberta da Europa (8 de outubro de 2022)
- 3ª Eliminatória Aberta da Europa (9 de outubro de 2022)
- Evento Principal da Europa — Dia 1 (14 de outubro de 2022)
- Evento Principal da Europa — Dia 2 (15 de outubro de 2022)
- Evento Principal da Europa — Dia 3 (16 de outubro de 2022)

Divisão 1 Regional 2

- 1ª Eliminatória Aberta da Europa (21 de outubro de 2022)
- 2ª Eliminatória Aberta da Europa (22 de outubro de 2022)
- 3ª Eliminatória Aberta da Europa (23 de outubro de 2022)
- Evento Principal da Europa — Dia 1 (28 de outubro de 2022)
- Evento Principal da Europa — Dia 2 (29 de outubro de 2022)
- Evento Principal da Europa — Dia 3 (30 de outubro de 2022)

Divisão 1 Regional 3

- Evento Principal da Europa — Dia 1 (11 de novembro de 2022)
- Evento Principal da Europa — Dia 2 (12 de novembro de 2022)
- Evento Principal da Europa — Dia 3 (13 de novembro de 2022)

Regionais da Oceania

Divisão 1 Regional 1

- 1ª Eliminatória Aberta da Oceania (1 de outubro de 2022)
- 2ª Eliminatória Aberta da Oceania (2 de outubro de 2022)
- Evento Principal da Oceania — Dia 1 (14 de outubro de 2022)
- Evento Principal da Oceania — Dia 2 (15 de outubro de 2022)
- Evento Principal da Oceania — Dia 3 (16 de outubro de 2022)

Divisão 1 Regional 2

- 1ª Eliminatória Aberta da Oceania (22 de outubro de 2022)
- 2ª Eliminatória Aberta da Oceania (23 de outubro de 2022)
- Evento Principal da Oceania — Dia 1 (28 de outubro de 2022)

- Evento Principal da Oceania — Dia 2 (29 de outubro de 2022)
- Evento Principal da Oceania — Dia 3 (30 de outubro de 2022)

Divisão 1 Regional 3

- Evento Principal da Oceania — Dia 1 (11 de novembro de 2022)
- Evento Principal da Oceania — Dia 2 (12 de novembro de 2022)
- Evento Principal da Oceania — Dia 3 (13 de novembro de 2022)

Regionais da América do Sul

Divisão 1 Regional 1

- 1ª Eliminatória Aberta da América do Sul (8 de outubro de 2022)
- 2ª Eliminatória Aberta da América do Sul (9 de outubro de 2022)
- Evento Principal da América do Sul — Dia 1 (14 de outubro de 2022)
- Evento Principal da América do Sul — Dia 2 (15 de outubro de 2022)
- Evento Principal da América do Sul — Dia 3 (16 de outubro de 2022)

Divisão 1 Regional 2

- 1ª Eliminatória Aberta da América do Sul (22 de outubro de 2022)
- 2ª Eliminatória Aberta da América do Sul (23 de outubro de 2022)
- Evento Principal da América do Sul — Dia 1 (28 de outubro de 2022)
- Evento Principal da América do Sul — Dia 2 (29 de outubro de 2022)
- Evento Principal da América do Sul — Dia 3 (30 de outubro de 2022)

Divisão 1 Regional 3

- Evento Principal da América do Sul — Dia 1 (4 de novembro de 2022)
- Evento Principal da América do Sul — Dia 2 (5 de novembro de 2022)
- Evento Principal da América do Sul — Dia 3 (6 de novembro de 2022)

Regionais da SSA

Divisão 1 Regional 1

- 1ª Eliminatória Aberta da SSA (8 de outubro de 2022)
- 2ª Eliminatória Aberta da SSA (9 de outubro de 2022)
- Evento Principal da SSA — Dia 1 (14 de outubro de 2022)

- Evento Principal da SSA — Dia 2 (15 de outubro de 2022)
- Evento Principal da SSA — Dia 3 (16 de outubro de 2022)

Divisão 1 Regional 2

- 1ª Eliminatória Aberta da SSA (22 de outubro de 2022)
- 2ª Eliminatória Aberta da SSA (23 de outubro de 2022)
- Evento Principal da SSA — Dia 1 (28 de outubro de 2022)
- Evento Principal da SSA — Dia 2 (29 de outubro de 2022)
- Evento Principal da SSA — Dia 3 (30 de outubro de 2022)

Divisão 1 Regional 3

- Evento Principal da SSA — Dia 1 (11 de novembro de 2022)
- Evento Principal da SSA — Dia 2 (12 de novembro de 2022)
- Evento Principal da SSA — Dia 3 (13 de novembro de 2022)

2.3.3.1 Eliminatórias Abertas da Divisão 1 Regional 1

Primeiro as equipes serão inscritas na etapa de Eliminatórias Abertas da Divisão 1 Regional 1 da região aplicável na qual se inscreveram (“**Eliminatórias Abertas da Divisão 1 Regional 1**”).

2.3.3.1.1 Eliminatória Aberta da Divisão 1 Regional 1 (Europa e América do Norte)

Cada Eliminatória Aberta da Divisão 1 Regional 1 consiste em até três (3) dias de Partidas, e a classificação para cada dia de uma Eliminatória Aberta da Divisão 1 Regional 1 será de terminada pela Psyonix e/ou pelos Administradores do Torneio, a critério deles.

O Dia 1 consistirá em uma chave de eliminação dupla (“**Chave de Eliminação Dupla**”), o que significa que uma Equipe não estará qualificada para avançar se perder duas Partidas na chave. As quarenta e oito (48) melhores Equipes avançarão para o Dia 2 das Eliminatórias Abertas da Divisão 1 Regional 1.

O Dia 1 também consistirá em um grupo separado de dezesseis (16) Equipes, com cada Equipe competindo em Partidas no Sistema Suíço contra outras Equipes do grupo. Se uma Equipe vencer três (3) Partidas durante essa etapa, ela avançará para o Evento Principal da Divisão 1 (conforme definido abaixo). Se uma Equipe vencer três (3) Partidas durante essa etapa, ela avançará para o Dia 3 da Eliminatória Aberta da Divisão 1 do Regional 1. Cada Partida será com base na Melhor de Cinco.

O Dia 2 consistirá em uma Chave de Eliminação Dupla com as oito (8) Equipes melhores avançando para o Dia 3 das Eliminatórias Abertas da Divisão 1 Regional 1. Todas as partidas do Dia 2 serão com base na Melhor de Cinco.

O Dia 3 consistirá em um grupo de dezesseis (16) Equipes, com cada Equipe competindo em Partidas no Sistema Suíço contra outras Equipes do grupo. Se uma Equipe vencer três (3) Partidas durante essa etapa,

ela avançará para o Evento Principal da Divisão 1. Todas as Partidas do Dia 3 serão Melhor de Cinco. Salvo disposição em contrário, as oito (8) Equipes finais restantes na conclusão do Dia 3 se qualificarão para participar do Evento Principal da Divisão 1.

Não obstante o acima exposto, um quarto dia de Eliminatórias Abertas da Divisão 1 Regional 1 poderá ser adicionado a critério da Psyonix e/ou do Administrador do Torneio e, nesse caso, as melhores Equipes do Dia 3 avançarão para o Dia 4 para participar de uma Chave de Eliminação Dupla da Eliminatória Aberta da Divisão 1 Regional 1. Todas as Partidas do Dia 4 (se aplicável) serão Melhor de Cinco. As Equipes finais restantes na conclusão do Dia 4 (se aplicável) se qualificarão para participar do Evento Principal da Divisão 1.

2.3.3.1.2 Eliminatória Aberta da Divisão 1 Regional 1 (APAC, MENA, Oceania, América do Sul e SSA)

A Eliminatória Aberta da Divisão 1 Regional 1 consiste em até dois (2) dias de Partidas, e a classificação para cada dia de uma Eliminatória Aberta da Divisão 1 Regional 1 será determinada pela Psyonix e/ou pelos Administradores do Torneio, a critério deles.

O Dia 1 consistirá em uma Chave de Eliminação Dupla em que as oito (8) melhores Equipes do Dia 1 avançarão para o Dia 2.

O Dia 1 também consistirá em um grupo separado de dezesseis (16) Equipes, com cada Equipe competindo em Partidas no Sistema Suíço contra outras Equipes do grupo. Se uma Equipe vencer três (3) Partidas durante essa etapa, ela avançará para o Evento Principal da Divisão 1. Se uma Equipe perder três (3) Partidas durante essa etapa, ela avançará para o Dia 2 da Eliminatória Aberta da Divisão 1 do Regional 1. Cada Partida será com base na Melhor de Cinco.

O Dia 2 consistirá em um grupo de dezesseis (16) Equipes, com cada Equipe competindo em Partidas no Sistema Suíço contra outras Equipes do grupo. Se uma Equipe vencer três (3) Partidas durante essa etapa, ela avançará para o Evento Principal da Divisão 1. Todas as partidas do Dia 2 serão com base na Melhor de Cinco. Salvo disposição em contrário, as oito (8) Equipes finais restantes na conclusão do Dia 2 se qualificarão para participar do Evento Principal da Divisão 1.

Não obstante o acima exposto, um terceiro dia de Eliminatórias Abertas da Divisão 1 Regional 1 poderá ser adicionado a critério da Psyonix e/ou do Administrador do Torneio e, nesse caso, as melhores Equipes do Dia 2 avançarão para o Dia 3 para participar de uma Chave de Eliminação Dupla da Eliminatória Aberta da Divisão 1 Regional 1. Todas as Partidas do Dia 3 (se aplicável) serão Melhor de Cinco. As Equipes finais restantes na conclusão do Dia 3 (se aplicável) se qualificarão para participar do Evento Principal da Divisão 1.

2.3.3.2 Eliminatórias Abertas da Divisão 1 Regional 2

Primeiro as equipes serão inscritas na etapa de Eliminatórias Abertas da Divisão 1 Regional 2 da região aplicável na qual se inscreveram (“**Eliminatórias Abertas da Divisão 1 Regional 2**”).

2.3.3.2.1 Eliminatórias Abertas da Divisão 1 Regional 2 (Europa e América do Norte)

Cada Eliminatória Aberta da Divisão 1 Regional 2 consiste em até três (3) dias de Partidas, e a classificação para cada dia de uma Eliminatória Aberta da Divisão 1 Regional 2 será determinada pela Psyonix e/ou pelos Administradores do Torneio, a critério deles.

O Dia 1 consistirá em uma Chave de Eliminação Dupla e cada Partida será com base na Melhor de Três, exceto para as Finais dos Vencedores e as Semifinais dos Perdedores. Todas as Partidas das Finais dos Vencedores e das Semifinais dos Perdedores serão com base na Melhor de Cinco. As quarenta e oito (48) melhores Equipes do Dia 1 avançarão para o Dia 2.

O Dia 2 consistirá em uma Chave de Eliminação Dupla e cada Partida será com base na Melhor de Cinco. As oito (8) melhores Equipes do Dia 2 avançarão para o Dia 3, juntando-se às Equipes classificadas do 9º ao 16º lugar em pontos RLCS.

O Dia 3 consistirá em um grupo de dezesseis (16) Equipes, com cada Equipe competindo em Partidas no Sistema Suíço contra outras Equipes do grupo. Se uma Equipe vencer três (3) Partidas durante essa etapa, ela avançará para o Evento Principal da Divisão 1. Todas as Partidas do Dia 3 serão Melhor de Cinco. Salvo disposição em contrário, as oito (8) Equipes finais restantes na conclusão do Dia 3 se qualificarão para participar do Evento Principal da Divisão 1.

Não obstante o acima exposto, um quarto dia de Eliminatórias Abertas da Divisão 1 Regional 2 poderá ser adicionado a critério da Psyonix e/ou do Administrador do Torneio e, nesse caso, as melhores Equipes do Dia 3 avançarão para o Dia 4 para participar de uma Chave de Eliminação Dupla da Eliminatória Aberta da Divisão 1 Regional 2. Todas as Partidas do Dia 4 (se aplicável) serão Melhor de Cinco. As Equipes finais restantes na conclusão do Dia 4 (se aplicável) se qualificarão para participar do Evento Principal da Divisão 1.

2.3.3.2 Eliminatórias Abertas da Divisão 1 Regional 2 (APAC, MENA, Oceania, América do Sul e SSA)

A Eliminatória Aberta da Divisão 1 Regional 2 consiste em até dois (2) dias de Partidas, e a classificação para cada dia de uma Eliminatória Aberta da Divisão 1 Regional 2 será determinada pela Psyonix e/ou pelos Administradores do Torneio, a critério deles.

O Dia 1 consistirá em uma Chave de Eliminação Dupla em que as oito (8) melhores Equipes do Dia 1 avançarão para o Dia 2, juntando-se às equipes classificadas do 9º ao 16º lugar em Pontos RLCS.

O Dia 2 consistirá em um grupo de dezesseis (16) Equipes, com cada Equipe competindo em Partidas no Sistema Suíço contra outras Equipes do grupo. Se uma Equipe vencer três (3) Partidas durante essa etapa, ela avançará para o Evento Principal da Divisão 1. Todas as partidas do Dia 2 serão com base na Melhor de Cinco. Salvo disposição em contrário, as oito (8) Equipes finais restantes na conclusão do Dia 2 se qualificarão para participar do Evento Principal da Divisão 1.

Não obstante o acima exposto, um terceiro dia de Eliminatórias Abertas da Divisão 1 Regional 2 poderá ser adicionado a critério da Psyonix e/ou do Administrador do Torneio e, nesse caso, as melhores Equipes do Dia 2 avançarão para o Dia 3 para participar de uma Chave de Eliminação Dupla da Eliminatória Aberta da Divisão 1 Regional 2. Todas as Partidas do Dia 3 (se aplicável) serão Melhor de Cinco. As Equipes finais restantes na conclusão do Dia 3 (se aplicável) se qualificarão para participar do Evento Principal da Divisão 1.

2.3.3.3 Convites da Divisão 1 Regional 3 (Todas as Regiões)

As dezesseis (16) melhores Equipes em pontos RLCS receberão um convite para participar do Dia 1 da Divisão 1 Regional 3 (“**Divisão 1 Regional 3**”).

Em caso de empate entre Equipes convidadas para participar da Divisão 1 Regional 3, uma partida de desempate será disputada, conforme estabelecido na Seção 2.3.7.

Não obstante o acima exposto, caso menos de dezesseis (16) Equipes receberem pontos RLCS, as Equipes sem pontos RLCS participarão de uma Chave de Eliminação Dupla da Eliminatória Aberta da Divisão 1 Regional 3. As Equipes finais restantes se qualificarão para participar do Evento Principal da Divisão 1.

2.3.3.4 Evento Principal da Divisão 1

Na etapa do Evento Principal da Divisão 1 (“**Evento Principal da Divisão 1**”), dezesseis (16) Equipes competirão em um total de duas (2) etapas, e a classificação para cada etapa do Evento Principal da Divisão 1 será determinada pela Psyonix e/ou pelos Administradores do Torneio, a critério deles. Não será possível entrar no Evento Principal da Divisão 1 sem avançar das Eliminatórias Abertas da Divisão 1 Regional ou receber um convite para a Divisão 1 Regional 3, conforme estabelecido nas Seções 2.3.3.1, 2.3.3.2 ou 2.3.3.3 (conforme aplicável).

A primeira etapa do Evento Principal da Divisão 1 consistirá em um grupo de dezesseis (16) Equipes, com cada Equipe competindo em Partidas no Sistema Suíço contra outras Equipes do grupo. Se uma Equipe vencer três (3) Partidas durante essa etapa, ela avançará para a segunda etapa do Evento Principal da Divisão 1. Se uma Equipe perder três (3) Partidas durante essa etapa, será eliminada do Torneio. Oito (8) equipes do grupo avançarão para a segunda etapa do Evento Principal da Divisão 1.

Todas as Partidas da primeira etapa do Evento Principal da Divisão 1 serão Melhor de Cinco.

A segunda etapa do Evento Principal da Divisão 1 consistirá em uma chave de eliminação única (“**Chave de Eliminação Única**”) com oito (8) Equipes. Todas as Partidas da segunda fase do Evento Principal da Divisão 1 serão Melhor de Sete.

2.3.3.5 Fall Major

A Divisão 1 culminará com o RLCS 2022-23 Fall Major (“**Fall Major**”) composto pelas dezesseis (16) Equipes em Pontos RLCS acumulados para a Divisão 1 de todas as Regiões, como segue:

- América do Norte: Cinco (5) Equipes
- Europa: Cinco (5) Equipes
- Oceania: Duas (2) Equipes
- América do Sul: Duas (2) Equipes
- APAC: Uma (1) Equipe
- MENA: Uma (1) Equipe

No Fall Major, dezesseis (16) Equipes competirão em um total de duas (2) etapas, e a classificação para cada fase do Fall Major será determinada usando-se o método estabelecido na Seção 2.3.9.

A primeira etapa do Fall Major consistirá em um grupo de dezesseis (16) Equipes, com cada Equipe competindo em Partidas no Sistema Suíço contra outras Equipes do grupo. Se uma Equipe vencer três (3) Partidas durante essa etapa, ela avançará para a segunda etapa do Fall Major. Se uma Equipe perder três (3) Partidas durante essa etapa, será eliminada do Torneio.

Todas as Partidas da primeira etapa do Fall Major serão Melhor de Cinco.

A segunda etapa do Fall Major consistirá em uma Chave de Eliminação Única com oito (8) Equipes. Todas as Partidas da segunda etapa serão Melhor de Sete.

2.3.3.6 Estrutura de Pontos

Divisão 1			
Lugar	Total de Equipes	Pontos Regionais	Pontos para Majors
1º	1	16	32
2º	1	12	24
T-3º	2	9	18
T-5º	4	6	12
T-9º	3	4	8
T-12º	3	3	6
T-15º	2	2	4
Total de Pontos		95	190

2.3.4 Divisão 2

Regionais da APAC

Divisão 2 Regional 1

- 1ª Eliminatória Aberta da APAC (21 de janeiro de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da APAC (22 de janeiro de 2023)
- Evento Principal da APAC — Dia 1 (28 de janeiro de 2023)
- Evento Principal da APAC — Dia 2 (29 de janeiro de 2023)

Divisão 2 Regional 2

- 1ª Eliminatória Aberta da APAC (4 de fevereiro de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da APAC (5 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da APAC — Dia 1 (11 de fevereiro de 2023)

- Evento Principal da APAC — Dia 2 (12 de fevereiro de 2023)

Divisão 2 Regional 3

- Evento Principal da APAC — Dia 1 (25 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da APAC — Dia 2 (26 de fevereiro de 2023)

Regionais da MENA

Divisão 2 Regional 1

- 1ª Eliminatória Aberta da MENA (27 de janeiro de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da MENA (28 de janeiro de 2023)
- Evento Principal da MENA — Dia 1 (2 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da MENA — Dia 2 (3 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da MENA — Dia 3 (4 de fevereiro de 2023)

Divisão 2 Regional 2

- 1ª Eliminatória Aberta da MENA (10 de fevereiro de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da MENA (11 de fevereiro de 2023)

- Evento Principal da MENA — Dia 1 (16 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da MENA — Dia 2 (17 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da MENA — Dia 3 (18 de fevereiro de 2023)

Divisão 2 Regional 3

- Evento Principal da MENA — Dia 1 (2 de março de 2023)
- Evento Principal da MENA — Dia 2 (3 de março de 2023)
- Evento Principal da MENA — Dia 3 (4 de março de 2023)

Regionais da América do Norte

Divisão 2 Regional 1

- 1ª Eliminatória Aberta da América do Norte (27 de janeiro de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da América do Norte (28 de janeiro de 2023)
- 3ª Eliminatória Aberta da América do Norte (29 de janeiro de 2023)
- Evento Principal da América do Norte — Dia 1 (3 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da América do Norte — Dia 2 (4 de fevereiro de 2023)

- Evento Principal da América do Norte — Dia 3 (5 de fevereiro de 2023)

Divisão 2 Regional 2

- 1ª Eliminatória Aberta da América do Norte (10 de fevereiro de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da América do Norte (11 de fevereiro de 2023)
- 3ª Eliminatória Aberta da América do Norte (12 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da América do Norte — Dia 1 (17 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da América do Norte — Dia 2 (18 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da América do Norte — Dia 3 (19 de fevereiro de 2023)

Divisão 2 Regional 3

- Evento Principal da América do Norte — Dia 1 (3 de março de 2023)
- Evento Principal da América do Norte — Dia 2 (4 de março de 2023)
- Evento Principal da América do Norte — Dia 3 (5 de março de 2023)

Regionais da Europa

Divisão 2 Regional 1

- 1ª Eliminatória Aberta da Europa (20 de janeiro de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da Europa (21 de janeiro de 2023)
- 3ª Eliminatória Aberta da Europa (22 de janeiro de 2023)
- Evento Principal da Europa — Dia 1 (27 de janeiro de 2023)
- Evento Principal da Europa — Dia 2 (28 de janeiro de 2023)
- Evento Principal da Europa — Dia 3 (29 de janeiro de 2023)

Divisão 2 Regional 2

- 1ª Eliminatória Aberta da Europa (3 de fevereiro de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da Europa (4 de fevereiro de 2023)
- 3ª Eliminatória Aberta da Europa (5 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da Europa — Dia 1 (10 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da Europa — Dia 2 (11 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da Europa — Dia 3 (12 de fevereiro de 2023)

Divisão 2 Regional 3

- Evento Principal da Europa — Dia 1 (24 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da Europa — Dia 2 (25 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da Europa — Dia 3 (26 de fevereiro de 2023)

Regionais da Oceania

Divisão 2 Regional 1

- 1ª Eliminatória Aberta da Oceania (28 de janeiro de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da Oceania (29 de janeiro de 2023)
- Evento Principal da Oceania — Dia 1 (3 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da Oceania — Dia 2 (4 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da Oceania — Dia 3 (5 de fevereiro de 2023)

Divisão 2 Regional 2

- 1ª Eliminatória Aberta da Oceania (11 de fevereiro de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da Oceania (12 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da Oceania — Dia 1 (17 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da Oceania — Dia 2 (18 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da Oceania — Dia 3 (19 de fevereiro de 2023)

Divisão 2 Regional 3

- Evento Principal da Oceania — Dia 1 (3 de março de 2023)
- Evento Principal da Oceania — Dia 2 (4 de março de 2023)
- Evento Principal da Oceania — Dia 3 (5 de março de 2023)

Regionais da América do Sul

Divisão 2 Regional 1

- 1ª Eliminatória Aberta da América do Sul (21 de janeiro de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da América do Sul (22 de janeiro de 2023)
- Evento Principal da América do Sul — Dia 1 (27 de janeiro de 2023)
- Evento Principal da América do Sul — Dia 2 (28 de janeiro de 2023)
- Evento Principal da América do Sul — Dia 3 (29 de janeiro de 2023)

Divisão 2 Regional 2

- 1ª Eliminatória Aberta da América do Sul (4 de fevereiro de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da América do Sul (5 de fevereiro de 2023)

- Evento Principal da América do Sul — Dia 1 (10 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da América do Sul — Dia 2 (11 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da América do Sul — Dia 3 (12 de fevereiro de 2023)

Divisão 2 Regional 3

- Evento Principal da América do Sul — Dia 1 (24 de fevereiro de 2023)

- Evento Principal da América do Sul — Dia 2 (25 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da América do Sul — Dia 3 (26 de fevereiro de 2023)

Regionais da SSA

Divisão 2 Regional 1

- 1ª Eliminatória Aberta da SSA (21 de janeiro de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da SSA (22 de janeiro de 2023)
- Evento Principal da SSA — Dia 1 (27 de janeiro de 2023)
- Evento Principal da SSA — Dia 2 (28 de janeiro de 2023)
- Evento Principal da SSA — Dia 3 (29 de janeiro de 2023)

Divisão 2 Regional 2

- 1ª Eliminatória Aberta da SSA (4 de fevereiro de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da SSA (5 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da SSA — Dia 1 (10 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da SSA — Dia 2 (11 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da SSA — Dia 3 (12 de fevereiro de 2023)

Divisão 2 Regional 3

- Evento Principal da SSA — Dia 1 (24 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da SSA — Dia 2 (25 de fevereiro de 2023)
- Evento Principal da SSA — Dia 3 (26 de fevereiro de 2023)

2.3.4.1 Eliminatórias Abertas da Divisão 2 Regionais 1 e 2 (Europa e América do Norte)

As equipes serão inscritas na etapa de Eliminatórias Abertas da Divisão 2 Regional 1 e/ou Divisão 2 Regional 2 da região aplicável na qual se inscreveram (conforme aplicável, “**Eliminatória Aberta da Divisão 2 Regional 1**” e “**Eliminatória Aberta da Divisão 2 Regional 2**”, e coletivamente,

“Eliminatórias Abertas da Divisão 2”). Cada Eliminatória Aberta da Divisão 2 consiste em até três (3) dias de Partidas, e a classificação para cada dia de uma Eliminatória Aberta da Divisão 2 será determinada pela Psyonix e/ou pelos Administradores do Torneio, a critério deles.

O Dia 1 consistirá em uma Chave de Eliminação Dupla e cada Partida será com base na Melhor de Três, exceto para as Finais dos Vencedores e as Semifinais dos Perdedores. Todas as Partidas das Finais dos Vencedores e das Semifinais dos Perdedores serão com base na Melhor de Cinco. As quarenta e oito (48) melhores Equipes do Dia 1 avançarão para o Dia 2.

O Dia 2 consistirá em uma Chave de Eliminação Dupla e cada Partida será com base na Melhor de Cinco. As oito (8) melhores Equipes do Dia 2 avançarão para o Dia 3, juntando-se às Equipes classificadas do 9º ao 16º lugar em pontos RLCS.

O Dia 3 consistirá em um grupo de dezesseis (16) Equipes, com cada Equipe competindo em Partidas no Sistema Suíço contra outras Equipes do grupo. Se uma Equipe vencer três (3) Partidas durante essa etapa, ela avançará para o Evento Principal da Divisão 2 (conforme definido abaixo). Todas as Partidas do Dia 3 serão Melhor de Cinco. Salvo disposição em contrário, as oito (8) Equipes finais restantes na conclusão do Dia 3 se qualificarão para participar do Evento Principal da Divisão 2.

Não obstante o acima exposto, um quarto dia de Eliminatórias Abertas da Divisão 2 poderá ser adicionado a critério da Psyonix e/ou do Administrador de Torneio e, nesse caso, as melhores Equipes do Dia 3 avançarão para o Dia 4 para participar de uma Chave de Eliminação Dupla da Eliminatória Aberta da Divisão 2 final. Todas as Partidas do Dia 4 (se aplicável) serão Melhor de Cinco. As Equipes finais restantes na conclusão do Dia 4 (se aplicável) se qualificarão para participar do Evento Principal da Divisão 2.

2.3.4.2 Eliminatórias Abertas da Divisão 2 Regionais 1 e 2 (APAC, MENA, Oceania, América do Sul e SSA)

As equipes serão inscritas na etapa de Eliminatória Aberta da Divisão 2 Regional 1 e/ou Eliminatória Aberta da Divisão 2 Regional 2 da região aplicável na qual se inscreveram. Cada Eliminatória Aberta da Divisão 2 consiste em até dois (2) dias de Partidas, e a classificação para cada dia de uma Eliminatória Aberta da Divisão 2 será determinada pela Psyonix e/ou pelos Administradores do Torneio, a critério deles.

O Dia 1 consistirá em uma Chave de Eliminação Dupla em que as oito (8) melhores Equipes do Dia 1 avançarão para o Dia 2, juntando-se às equipes classificadas do 9º ao 16º lugar em Pontos RLCS.

O Dia 2 consistirá em um grupo de dezesseis (16) Equipes, com cada Equipe competindo em Partidas no Sistema Suíço contra outras Equipes do grupo. Se uma Equipe vencer três (3) Partidas durante essa etapa, ela avançará para o Evento Principal da Divisão 2. Todas as partidas do Dia 2 serão com base na Melhor de Cinco. Salvo disposição em contrário, as oito (8) Equipes finais restantes na conclusão do Dia 2 se qualificarão para participar do Evento Principal da Divisão 2.

Não obstante o acima exposto, um terceiro dia de Eliminatórias Abertas da Divisão 2 poderá ser adicionado a critério da Psyonix e/ou do Administrador do Torneio e, nesse caso, as melhores Equipes do Dia 2 avançarão para o Dia 3 para participar de uma Chave de Eliminação Dupla da Eliminatória Aberta da Divisão 2. Todas as Partidas do Dia 3 (se aplicável) serão Melhor de Cinco. As Equipes finais restantes na conclusão do Dia 3 (se aplicável) se qualificarão para participar do Evento Principal da Divisão 2.

2.3.4.3 Convites da Divisão 2 Regional 3 (Todas as Regiões)

As dezesseis (16) melhores Equipes em pontos RLCS receberão um convite para participar do Dia 1 da Divisão 2 Regional 3 (“**Divisão 2 Regional 3**”).

Em caso de empate entre Equipes convidadas para participar da Divisão 2 Regional 3, uma partida de desempate será disputada, conforme estabelecido na Seção 2.3.7.

Não obstante o acima exposto, caso menos de dezesseis (16) Equipes receberem pontos RLCS, as Equipes sem pontos RLCS participarão de uma Chave de Eliminação Dupla da Eliminatória Aberta da Divisão 2 Regional 3. As Equipes finais restantes se qualificarão para participar do Evento Principal da Divisão 2.

2.3.4.4 Evento Principal da Divisão 2

Na etapa do Evento Principal da Divisão 2 (“**Evento Principal da Divisão 2**”), dezesseis (16) Equipes competirão em um total de duas (2) etapas, e a classificação para cada etapa do Evento Principal da Divisão 2 será determinada usando-se o método estabelecido na Seção 2.3.8. Não será possível entrar no Evento Principal da Divisão 2 sem avançar das Eliminatórias Abertas da Divisão 2 Regional ou receber um convite para a Divisão 2 Regional 3, conforme estabelecido nas Seções 2.3.4.1, 2.3.4.2 ou 2.3.4.3 (conforme aplicável).

A primeira etapa do Evento Principal da Divisão 2 consistirá em quatro (4) grupos de quatro (4) equipes, com cada Equipe competindo em Partidas Round Robin contra todas as outras Equipes de seu grupo. Todas as Partidas Round Robin serão Melhor de Cinco.

A Equipe em primeiro lugar de cada grupo avançará para as Quartas de Final da segunda etapa do Evento Principal da Divisão 2. As equipes em segundo e terceiro lugar avançarão para a Rodada 1 da segunda etapa do Evento Principal da Divisão 2. A Equipe em quarto lugar será eliminada do Torneio. Em caso de empate entre Equipes dentro de um grupo, uma partida de desempate será disputada, conforme estabelecido na Seção 2.3.4.4.1.

A segunda etapa do Evento Principal da Divisão 2 consistirá em uma Chave de Eliminação Dupla de doze (12) Equipes. Todas as Partidas nas Rodada 1 serão Melhor de Cinco. Todas as Partidas das Quartas de Final, Semifinais e Grandes Finais serão Melhor de Sete.

2.3.4.4.1 Partidas de Desempate do Evento Principal da Divisão 2

Em caso de empate na conclusão de qualquer Partida Round Robin do Evento Principal da Divisão 2, as Equipes empatadas dentro de um grupo serão classificadas obedecendo a seguinte ordem:

1. Campanha (em partidas)
2. Diferença (em jogos) entre as equipes empatadas
3. Diferença (em jogos)

4. Classificação inicial

No caso de três (3) Equipes estarem empatadas, para que o empate entre as três (3) Equipes seja desfeito, de modo que apenas duas (2) Equipes permaneçam empatadas, a Psyonix e/ou os Administradores do Torneio retornarão à Etapa 1 e aplicarão os critérios de desempate às duas (2) Equipes restantes.

2.3.4.5 Winter Major

A Divisão 2 culminará com o RLCS 2022-23 Winter Major (“**Winter Major**”) composto pelas dezesseis (16) melhores Equipes em pontos RLCS acumulados para a Divisão 2 de todas as Regiões, como segue:

- América do Norte: Cinco (5) Equipes
- Europa: Cinco (5) Equipes
- Oceania: Duas (2) Equipes
- América do Sul: Duas (2) Equipes
- APAC: Uma (1) Equipe
- MENA: Uma (1) Equipe

No Winter Major, dezesseis (16) Equipes competirão em um total de duas (2) etapas, e a classificação para cada fase do Winter Major será determinada usando-se o método estabelecido na Seção 2.3.9.

A primeira etapa do Winter Major consistirá em quatro (4) grupos de quatro (4) Equipes, com cada Equipe competindo em Partidas Round Robin contra todas as outras Equipes de seu grupo. Todas as Partidas Round Robin serão Melhor de Cinco.

A Equipe em primeiro lugar de cada grupo avançará para as Quartas de Final da segunda etapa do Winter Major. As equipes em segundo e terceiro lugar avançarão para a Rodada 1 da segunda etapa do Winter Major. A Equipe em quarto lugar será eliminada do Torneio. Em caso de empate entre Equipes dentro de um grupo, uma Partida de desempate será disputada, conforme estabelecido na Seção 2.3.4.5.1.

A segunda etapa do Winter Major consistirá em uma Chave de Eliminação Simples de doze (12) Equipes. Todas as Partidas nas Rodada 1 serão Melhor de Cinco. Todas as Partidas das Quartas de Final, Semifinais e Grandes Finais serão Melhor de Sete.

2.3.4.5.1 Partidas de Desempate do Winter Major

Em caso de empate na conclusão de qualquer Partida Round Robin do Winter Major, as Equipes empatadas dentro de um grupo serão classificadas na seguinte ordem:

1. Campanha (em partidas)
2. Diferença (em jogos) entre as equipes empatadas
3. Diferença (em jogos)
4. Classificação inicial

2.3.4.6 Estrutura de Pontos

Divisão 2			
Lugar	Total de Equipes	Pontos Regionais	Pontos para Majors
1º	1	20	40
2º	1	16	32
T-3º	2	12	24
T-5º	4	8	16

T-9º	4	5	10
T-13º	4	3	6
Total de Pontos		124	248

2.3.5 Divisão 3

Regionais da APAC

Divisão 3 Regional 1

- 1ª Eliminatória Aberta da APAC (6 de maio de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da APAC (7 de maio de 2023)

- Evento Principal da APAC — Dia 1 (13 de maio de 2023)
- Evento Principal da APAC — Dia 2 (14 de maio de 2023)

Divisão 3 Regional 2

- 1ª Eliminatória Aberta da APAC (20 de maio de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da APAC (21 de maio de 2023)
- Evento Principal da APAC — Dia 1 (27 de maio de 2023)
- Evento Principal da APAC — Dia 2 (28 de maio de 2023)

Divisão 3 Regional 3

- Evento Principal da APAC — Dia 1 (10 de junho de 2023)
- Evento Principal da APAC — Dia 2 (11 de junho de 2023)

Regionais da MENA

Divisão 3 Regional 1

- 1ª Eliminatória Aberta da MENA (28 de abril de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da MENA (29 de abril de 2023)
- Evento Principal da MENA — Dia 1 (4 de maio de 2023)
- Evento Principal da MENA — Dia 2 (5 de maio de 2023)
- Evento Principal da MENA — Dia 3 (6 de maio de 2023)

Divisão 3 Regional 2

- 1ª Eliminatória Aberta da MENA (12 de maio de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da MENA (13 de maio de 2023)

- Evento Principal da MENA — Dia 1 (18 de maio de 2023)
- Evento Principal da MENA — Dia 2 (19 de maio de 2023)
- Evento Principal da MENA — Dia 3 (20 de maio de 2023)

Divisão 3 Regional 3

- Evento Principal da MENA — Dia 1 (1º de junho de 2023)
- Evento Principal da MENA — Dia 2 (2 de junho de 2023)
- Evento Principal da MENA — Dia 3 (3 de junho de 2023)

Regionais da América do Norte

Divisão 3 Regional 1

- 1ª Eliminatória Aberta da América do Norte (28 de abril de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da América do Norte (29 de abril de 2023)
- 3ª Eliminatória Aberta da América do Norte (30 de abril de 2023)
- Evento Principal da América do Norte — Dia 1 (5 de maio de 2023)
- Evento Principal da América do Norte — Dia 2 (6 de maio de 2023)
- Evento Principal da América do Norte — Dia 3 (7 de maio de 2023)

Divisão 3 Regional 2

- 1ª Eliminatória Aberta da América do Norte (12 de maio de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da América do Norte (13 de maio de 2023)
- 3ª Eliminatória Aberta da América do Norte (14 de maio de 2023)
- Evento Principal da América do Norte — Dia 1 (19 de maio de 2023)
- Evento Principal da América do Norte — Dia 2 (20 de maio de 2023)
- Evento Principal da América do Norte — Dia 3 (21 de maio de 2023)

Divisão 3 Regional 3

- Evento Principal da América do Norte — Dia 1 (2 de junho de 2023)
- Evento Principal da América do Norte — Dia 2 (3 de junho de 2023)
- Evento Principal da América do Norte — Dia 3 (4 de junho de 2023)

Regionais da Europa

Divisão 3 Regional 1

- 1ª Eliminatória Aberta da Europa (5 de maio de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da Europa (6 de maio de 2023)
- 3ª Eliminatória Aberta da Europa (7 de maio de 2023)
- Evento Principal da Europa — Dia 1 (12 de maio de 2023)
- Evento Principal da Europa — Dia 2 (13 de maio de 2023)
- Evento Principal da Europa — Dia 3 (14 de maio de 2023)

Divisão 3 Regional 2

- 1ª Eliminatória Aberta da Europa (19 de maio de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da Europa (20 de maio de 2023)
- 3ª Eliminatória Aberta da Europa (21 de maio de 2023)
- Evento Principal da Europa — Dia 1 (26 de maio de 2023)
- Evento Principal da Europa — Dia 2 (27 de maio de 2023)
- Evento Principal da Europa — Dia 3 (28 de maio de 2023)

Divisão 3 Regional 3

- Evento Principal da Europa — Dia 1 (9 de junho de 2023)
- Evento Principal da Europa — Dia 2 (10 de junho de 2023)
- Evento Principal da Europa — Dia 3 (11 de junho de 2023)

Regionais da Oceania

Divisão 3 Regional 1

- 1ª Eliminatória Aberta da Oceania (29 de abril de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da Oceania (30 de abril de 2023)
- Evento Principal da Oceania — Dia 1 (5 de maio de 2023)
- Evento Principal da Oceania — Dia 2 (6 de maio de 2023)
- Evento Principal da Oceania — Dia 3 (7 de maio de 2023)

Divisão 3 Regional 2

- 1ª Eliminatória Aberta da Oceania (13 de maio de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da Oceania (14 de maio de 2023)
- Evento Principal da Oceania — Dia 1 (19 de maio de 2023)
- Evento Principal da Oceania — Dia 2 (20 de maio de 2023)
- Evento Principal da Oceania — Dia 3 (21 de maio de 2023)

Divisão 3 Regional 3

- Evento Principal da Oceania — Dia 1 (2 de junho de 2023)
- Evento Principal da Oceania — Dia 2 (3 de junho de 2023)
- Evento Principal da Oceania — Dia 3 (4 de junho de 2023)

Regionais da América do Sul

Divisão 3 Regional 1

- 1ª Eliminatória Aberta da América do Sul (6 de maio de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da América do Sul (7 de maio de 2023)

- Evento Principal da América do Sul — Dia 1 (12 de maio de 2023)
- Evento Principal da América do Sul — Dia 2 (13 de maio de 2023)
- Evento Principal da América do Sul — Dia 3 (14 de maio de 2023)

Divisão 3 Regional 2

- 1ª Eliminatória Aberta da América do Sul (20 de maio de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da América do Sul (21 de maio de 2023)

- Evento Principal da América do Sul — Dia 1 (26 de maio de 2023)
- Evento Principal da América do Sul — Dia 2 (27 de maio de 2023)
- Evento Principal da América do Sul — Dia 3 (28 de maio de 2023)

Divisão 3 Regional 3

- Evento Principal da América do Sul — Dia 1 (9 de junho de 2023)
- Evento Principal da América do Sul — Dia 2 (10 de junho de 2023)
- Evento Principal da América do Sul — Dia 3 (11 de junho de 2023)

Regionais da SSA

Divisão 3 Regional 1

- 1ª Eliminatória Aberta da SSA (6 de maio de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da SSA (7 de maio de 2023)

- Evento Principal da SSA — Dia 1 (12 de maio de 2023)

- Evento Principal da SSA — Dia 2 (13 de maio de 2023)
- Evento Principal da SSA — Dia 3 (14 de maio de 2023)

Divisão 3 Regional 2

- 1ª Eliminatória Aberta da SSA (20 de maio de 2023)
- 2ª Eliminatória Aberta da SSA (21 de maio de 2023)
- Evento Principal da SSA — Dia 1 (26 de maio de 2023)
- Evento Principal da SSA — Dia 2 (27 de maio de 2023)
- Evento Principal da SSA — Dia 3 (28 de maio de 2023)

Divisão 3 Regional 3

- Evento Principal da SSA — Dia 1 (9 de junho de 2023)
- Evento Principal da SSA — Dia 2 (10 de junho de 2023)
- Evento Principal da SSA — Dia 3 (11 de junho de 2023)

2.3.5.1 Eliminatórias Abertas da Divisão 3 Regionais 1 e 2 (Europa e América do Norte)

As equipes serão inscritas na etapa de Eliminatórias Abertas da Divisão 3 Regional 1 e/ou Divisão 3 Regional 2 da região aplicável na qual se inscreveram (conforme aplicável, “**Eliminatória Aberta da Divisão 3 Regional 1**” e “**Eliminatória Aberta da Divisão 3 Regional 2**”, e coletivamente, “**Eliminatórias Abertas da Divisão 3**”). Cada Eliminatória Aberta da Divisão 3 consiste em até três (3) dias de Partidas, e a classificação para cada dia de uma Eliminatória Aberta da Divisão 3 será determinada pela Psyonix e/ou pelos Administradores do Torneio, a critério deles.

O Dia 1 consistirá em uma Chave de Eliminação Dupla e cada Partida será com base na Melhor de Três, exceto para as Finais dos Vencedores e as Semifinais dos Perdedores. Todas as Partidas das Finais dos Vencedores e das Semifinais dos Perdedores serão com base na Melhor de Cinco. As quarenta e oito (48) melhores Equipes do Dia 1 avançarão para o Dia 2. Todas as partidas do Dia 2 serão com base na Melhor de Cinco.

O Dia 2 consistirá em uma Chave de Eliminação Dupla e cada Partida será com base na Melhor de Cinco. As oito (8) melhores Equipes do Dia 2 avançarão para o Dia 3, juntando-se às equipes classificadas do 9º ao 16º lugar em Pontos RLCS.

O Dia 3 consistirá em um grupo de dezesseis (16) Equipes, com cada Equipe competindo em Partidas no Sistema Suíço contra outras Equipes do grupo. Se uma Equipe vencer três (3) Partidas durante essa etapa, ela avançará para o Evento Principal da Divisão 3 (conforme definido abaixo). Todas as Partidas do Dia 3 serão Melhor de Cinco. Salvo disposição em contrário, as oito (8) Equipes finais restantes na conclusão do Dia 3 se qualificarão para participar do Evento Principal da Divisão 3.

Não obstante o acima exposto, um quarto dia de Eliminatórias Abertas da Divisão 3 poderá ser adicionado a critério da Psyonix e/ou do Administrador de Torneio e, nesse caso, as melhores Equipes do Dia 3 avançarão para o Dia 4 para participar de uma Chave de Eliminação Dupla da Eliminatória Aberta da

Divisão 3 final. Todas as Partidas do Dia 4 (se aplicável) serão Melhor de Cinco. As Equipes finais restantes na conclusão do Dia 4 (se aplicável) se qualificarão para participar do Evento Principal da Divisão 3.

2.3.5.2 Eliminatórias Abertas da Divisão 3 Regionais 1 e 2 (APAC, MENA, Oceania, América do Sul e SSA)

As equipes serão inscritas na etapa de Eliminatória Aberta da Divisão 3 Regional 1 e/ou Eliminatória Aberta da Divisão 3 Regional 2 da região aplicável na qual se inscreveram. Cada Eliminatória Aberta da Divisão 3 consiste em até dois (2) dias de Partidas, e a classificação para cada dia de uma Eliminatória Aberta da Divisão 3 será determinada pela Psyonix e/ou pelos Administradores do Torneio, a critério deles.

O Dia 1 consistirá em uma Chave de Eliminação Dupla em que as oito (8) melhores Equipes do Dia 1 avançarão para o Dia 2, juntando-se às equipes classificadas do 9º ao 16º lugar em Pontos RLCS.

O Dia 2 consistirá em um grupo de dezesseis (16) Equipes, com cada Equipe competindo em Partidas no Sistema Suíço contra outras Equipes do grupo. Se uma Equipe vencer três (3) Partidas durante essa etapa, ela avançará para o Evento Principal da Divisão 3. Todas as partidas do Dia 2 serão com base na Melhor de Cinco. Salvo disposição em contrário, as oito (8) Equipes finais restantes na conclusão do Dia 2 se qualificarão para participar do Evento Principal da Divisão 3.

Não obstante o acima exposto, um terceiro dia de Eliminatórias Abertas da Divisão 3 poderá ser adicionado a critério da Psyonix e/ou do Administrador do Torneio e, nesse caso, as melhores Equipes do Dia 2 avançarão para o Dia 3 para participar de uma Chave de Eliminação Dupla da Eliminatória Aberta da Divisão 3. Todas as Partidas do Dia 3 (se aplicável) serão Melhor de Cinco. As Equipes finais restantes na conclusão do Dia 3 (se aplicável) se qualificarão para participar do Evento Principal da Divisão 3.

2.3.5.3 Divisão 3 Regional 3 (Todas as Regiões)

As dezesseis (16) melhores Equipes em pontos RLCS receberão um convite para participar do Dia 1 da Divisão 3 Regional 3 (“**Divisão 3 Regional 3**”).

Em caso de empate entre Equipes convidadas para participar da Divisão 3 Regional 3, uma partida de desempate será disputada, conforme estabelecido na Seção 2.3.7.

Não obstante o acima exposto, caso menos de dezesseis (16) Equipes receberem pontos RLCS, as Equipes sem pontos RLCS participarão de uma Chave de Eliminação Dupla da Eliminatória Aberta da Divisão 3 Regional 3. As Equipes finais restantes se qualificarão para participar do Evento Principal da Divisão 3.

2.3.5.4 Evento Principal da Divisão 3

Na etapa do Evento Principal da Divisão 3 (“**Evento Principal da Divisão 3**”), dezesseis (16) Equipes competirão em uma (1) etapa, e a classificação para cada etapa do Evento Principal da Divisão 3 será determinada usando-se o método estabelecido na Seção 2.3.8. Não será possível entrar no Evento Principal da Divisão 3 sem avançar das Eliminatórias Abertas da Divisão 3 Regional ou receber um convite para a Divisão 3 Regional 3, conforme estabelecido nas Seções 2.3.5.1, 2.3.5.2 ou 2.3.5.3 (conforme aplicável).

O Evento Principal da Divisão 3 consistirá em um grupo de dezesseis (16) Equipes, com cada Equipe competindo em uma Chave de Eliminação Dupla. Todas as Partidas serão Melhor de Cinco, exceto para as Quartas de Final dos Perdedores, Semifinais dos Perdedores, Finais dos Perdedores, Semifinais dos Vencedores, Finais dos Vencedores e Grandes Finais, que serão Melhor de Sete.

2.3.5.5 Spring Major

A Divisão 3 culminará com o RLCS 2022-23 Spring Major (“**Spring Major**”) composto pelas dezesseis (16) melhores Equipes em pontos RLCS acumulados para a Divisão 3 de todas as Regiões, como a seguir:

- América do Norte: Cinco (5) Equipes
- Europa: Cinco (5) Equipes
- Oceania: Duas (2) Equipes
- América do Sul: Duas (2) Equipes
- APAC: Uma (1) Equipe
- MENA: Uma (1) Equipe

No Spring Major, dezesseis (16) Equipes competirão em um total de uma (1) etapa, e a classificação para cada fase do Spring Major será determinada usando-se o método estabelecido na Seção 2.3.9.

As Equipes competirão em uma Chave de Eliminação Dupla. Todas as Partidas para o Spring Major serão Melhor de Cinco, exceto para as Quartas de Final dos Perdedores, Semifinais dos Perdedores, Finais dos Perdedores, Semifinais dos Vencedores, Finais dos Vencedores e Grandes Finais, que serão Melhor de Sete.

2.3.5.6 Estrutura de Pontos

Divisão 3			
Lugar	Total de Equipes	Pontos Regionais	Pontos para Majors
1º	1	24	48
2º	1	20	40
3º	1	16	32
4º	1	13	26
T-5º	2	11	22
T-7º	2	9	18
T-9º	4	6	12
T-13º	4	4	8
Total de Pontos		124	306

2.3.6 Campeonato Mundial da RLCS

No Campeonato Mundial RLCS 2022-23 (“**Campeonato Mundial da RLCS**”), dezesseis (16) equipes competirão em um total de duas (2) etapas.

As oito (8) melhores Equipes em pontos RLCS acumulados de todas as regiões se qualificarão automaticamente para participar do Campeonato Mundial da RLCS (individualmente “**Equipe de Avanço no Campeonato Mundial da RLCS**”) conforme estabelecido na Seção 2.3.6.1.

Além disso, as dezesseis (16) Equipes com os próximos totais mais altos de Pontos RLCS acumulados de todas as Regiões competirão no Campeonato Mundial Wildcard da RLCS 2022-23 (“**Campeonato Mundial Wildcard da RLCS**”), conforme estabelecido na Seção 2.3.6.2, para determinar as oito (8) Equipes finais que se qualificarão para participar do Campeonato Mundial da RLCS.

2.3.6.1 Equipes de Avanço no Campeonato Mundial da RLCS

O avanço automático para o Campeonato Mundial da RLCS será determinado pelos pontos RLCS acumulados ganhos por uma equipe na conclusão do Regional ou Major aplicável.

Na conclusão de cada Major durante a Divisão aplicável, as equipes ganharão pontos RLCS para o conjunto de oito (8) vagas para Equipes de Avanço no Campeonato Mundial da RLCS (“**Vagas**”) para sua respectiva Região com base na colocação de cada equipe em relação às outras Equipes dentro de sua Região. Apenas a título de exemplo:

- Se uma Equipe Norte-Americana ficar em primeiro lugar (1º) no Fall Major, a Vaga NA1 receberá 32 Pontos RLCS.
- Se uma Equipe Norte-Americana ficar em segundo lugar (2º) após perder para uma Equipe Europeia no Winter Major, a Vaga NA1 receberá 32 Pontos RLCS (para um total de 64 Pontos RLCS).
- Se uma Equipe Norte-Americana ficar em segundo lugar (2º) após perder para outra Equipe Norte-Americana no Spring Major, a Vaga NA1 receberá 48 Pontos RLCS (para um total de 112 Pontos RLCS) e a Vaga NA2 receberá 40 Pontos RLCS.

Para maior clareza, várias Equipes podem contribuir com Pontos RLCS para a mesma Vaga em vários Majors, desde que essas Equipes sejam da mesma Região.

Na conclusão do Spring Major, (a) cada Vaga será alocada a uma Equipe da Região associada a essa Vaga (usando o exemplo acima, a melhor Vaga seria alocada para uma Equipe Norte-Americana); e (b) as oito (8) melhores Equipes em Pontos RLCS acumulados das Regiões aplicáveis preencherão cada uma dessas Vagas e se qualificarão para participar do Campeonato Mundial da RLCS como uma Equipe de Avanço no Campeonato Mundial da RLCS.

2.3.6.2 Campeonato Mundial Wildcard da RLCS

As dezesseis (16) melhores Equipes em Pontos RLCS acumulados que não se qualificaram como Equipe de Avanço no Campeonato Mundial da RLCS competirão no Campeonato Mundial Wildcard da RLCS para determinar as oito (8) Equipes finais que se qualificarão para participar do Campeonato Mundial da RLCS. O grupo de Equipes será constituído da seguinte forma:

- América do Norte: Três (3) Equipes
- Europa: Três (3) Equipes
- Oceania: Duas (2) Equipes
- América do Sul: Duas (2) Equipes
- APAC: Duas (2) Equipes

- MENA: Duas (2) Equipes
- SSA: Duas (2) Equipes

As equipes competirão em Partidas no Sistema Suíço contra outras Equipes do grupo. Se uma Equipe vencer três (3) Partidas durante essa etapa, ela avançará para o Campeonato Mundial da RLCS. Se uma Equipe perder três (3) Partidas durante essa etapa, será eliminada do Torneio.

2.3.6.3 Campeonato Mundial da RLCS

No Campeonato Mundial da RLCS, as oito (8) Equipes de Avanço no Campeonato Mundial da RLCS e as oito (8) Equipes que avançaram no Campeonato Mundial Wildcard da RLCS competirão como um grupo de dezesseis (16) Equipes em um total de duas (2) etapas, e a classificação para cada etapa do Campeonato Mundial da RLCS será determinada usando o método estabelecido na Seção 2.3.9. Não será possível entrar no Campeonato Mundial da RLCS sem se qualificar como Equipe de Avanço no Campeonato Mundial da RLCS ou avançar do Campeonato Mundial Wildcard da RLCS, conforme estabelecido nas Seções 2.3.6.1 ou 2.3.6.2 (conforme aplicável).

A primeira etapa do Campeonato Mundial da RLCS consistirá em dois grupos de oito (8) Equipes, com cada equipe competindo em uma Chave de Eliminação Dupla. Todas as Partidas da primeira etapa do Campeonato Mundial da RLCS serão Melhor de Sete.

A segunda etapa do Campeonato Mundial da RLCS consistirá em uma Chave de Eliminação Única com oito (8) Equipes. Todas as Partidas da segunda etapa do Campeonato Mundial da RLCS serão Melhor de Sete.

2.3.7 Desempates para Qualificação no Regional da RLCS, Major ou no Campeonato Mundial da RLCS

Em caso de empate na qualificação para uma vaga para um Regional, um Major ou para o Campeonato Mundial da RLCS, uma Partida Melhor de Sete será disputada entre as Equipes empatadas.

Se mais de duas (2) Equipes estiverem empatadas, uma chave será criada para acomodar o número de Equipes empatadas, com as Equipes “passando para o estágio seguinte” de acordo com o sistema de classificação estabelecido na Seção 2.3.8 ou 2.3.9 (conforme aplicável) (cada chave, uma “**Chave de Qualificação**”). Todas as partidas em uma Chave de Qualificação serão Melhor de Sete.

2.3.8 Classificação para Chaves de Qualificação no Regional da RLCS e Regional, Major e Campeonato Mundial da RLCS

Para fins de classificação em Chaves de Qualificação no Regional da RLCS ou um Regional, Major ou no Campeonato Mundial da RLCS, as Equipes serão organizadas de acordo com os seguintes parâmetros:

1. Pontos RLCS acumulados dos três (3) eventos de Torneio mais recentes, incluindo Regionais e Majors.
2. Pontos RLCS acumulados.
3. A Equipe que obtiver a melhor colocação na etapa mais recente de um Torneio, seguida pela próxima etapa, até que ocorra o desempate. Fora das etapas de um Evento Principal, a Etapa Suíça de uma Eliminatória Aberta também será considerado para fins de classificação.

2.3.9 Classificação para Majors da RLCS e Regional e Campeonato Mundial da RLCS

Para fins de classificação em uma Major da RLCS ou Campeonato Mundial da RLCS, as Equipes serão organizadas de acordo com os seguintes parâmetros:

1. Pontos Major acumulados por Vaga.
2. A Vaga que obtiver a melhor colocação na etapa mais recente de um Evento Major.

Não obstante o acima exposto, para fins de distribuição no Fall Major, as Equipes serão organizadas na seguinte ordem:

1. EU1
2. NA1
3. NA2
4. SAM1
5. EU2
6. NA3
7. EU3
8. NA4
9. MENA1
10. NA5
11. EU4
12. SAM2
13. OCE1
14. EU5
15. OCE2
16. APAC1

3. Regras de Jogadas no Jogo

Esta Seção define as “**Regras de Jogadas no Jogo**” que regem o jogo durante o Torneio.

3.1 Configurações de Partidas

3.1.1 Configurações de Jogo

- Arena padrão: DFH Stadium
- Tamanho da Equipe: 3v3
- Dificuldade de Bot: Sem Bots
- Mutações: Nenhuma
- Tempo de Partida: 5 Minutos
- Acessível por: Nome/Senha
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam ou Xbox
- Servidor: US-East/US-West (NA League), Europe (EU League), South America (SAM League), Oceania (OCE League), Middle-East (MENA League), Asia-East ou Asia-SE Maritime (APAC) e South Africa (SSA League)

3.1.2 Controladores

Todos os controladores padrão, incluindo mouse e teclado, são legais. Funções macro (por exemplo, botões turbo) não são permitidas. Observe que não se permitem controladores sem fio em nenhum evento presencial do Torneio. Em qualquer evento presencial do Torneio, todos os controladores estão sujeitos à aprovação da Psyonix e/ou dos Administradores do Torneio.

3.1.3 Arenas

Na Eliminatória Aberta, todos os Jogos são realizados no DFH Stadium. Em todas as demais etapas do Torneio, a rotação do mapa será escolhida nas arenas padrão, escolhidas pelos Administradores do Torneio a seu critério exclusivo. Para Partidas transmitidas, as Equipes podem pedir para evitar uma arena devido a problemas de desempenho, e precisam enviar uma solicitação detalhada aos Administradores do Torneio pelo menos 24 horas antes do horário de início da Partida. Os Administradores do Torneio reservam-se o direito de rejeitar por qualquer razão e a seu critério exclusivo qualquer solicitação feita pelas Equipes para evitar uma arena.

3.2 Procedimentos para Partidas

3.2.1 Hospedagem e Cores da Equipe

Os Administradores do Torneio especificarão qual Equipe é azul e qual Equipe é laranja. Na Eliminatória Aberta, as Equipes receberão instruções sobre como hospedar a Partida. Em todas as outras etapas do Torneio, um Administrador do Torneio hospedará a Partida.

3.2.2 Re-Hospedagens

Entre Jogos de uma Partida, as Equipes podem solicitar que a Partida seja re-hospedada na mesma região do servidor devido a problemas de conexão. Durante um Evento Principal, antes que: (a) um gol tenha sido anotado ou (b) quinze (15) segundos tenham decorrido (o que ocorrer primeiro), as Equipes podem concordar mutuamente em cancelar o Jogo atual da Partida e re-hospedar a Partida com aprovação dos Administradores do Torneio. Os Administradores do Torneio reservam-se o direito de suspender e invalidar o Jogo atual da Partida para uma re-hospedagem a qualquer momento.

3.2.3 Servidores

3.2.3.1 Eliminatórias Abertas

- “US-East” será o servidor padrão para as Partidas de Eliminatórias Abertas da América do Norte, a não ser que ambas as Equipes concordem em jogar no “US-West”.
- Os servidores “Europe” sempre serão usados para as Partidas de Eliminatórias Abertas da Europa.
- Os servidores “South America” sempre serão usados para as Partidas de Eliminatórias Abertas da América do Sul.
- Os servidores “Oceania” sempre serão usados para as Partidas de Eliminatórias Abertas da Oceania.
- Os servidores “Middle-East” sempre serão usados para as Partidas de Eliminatórias Abertas da MENA.
- Os servidores “Asia-East” e “Asia-SE Maritime” sempre serão usados para as Partidas de Eliminatórias Abertas da APAC S.
- Os servidores “South Africa” sempre serão usados para as Partidas de Eliminatórias Abertas da

SSA.

3.2.3.2 Eventos Principais

- “RLCS USE-OHIO” será o servidor padrão para as Partidas do Evento Principal da América do Norte, a não ser que ambas as Equipes concordem em jogar em outra Região do Servidor RLCS na América do Norte.
- “RLCS EU-PARIS” será o servidor padrão para as Partidas do Evento Principal da Europa, a não ser que ambas as Equipes concordem em jogar em outra Região do Servidor RLCS na Europa.
- “RLCS SAM-SaoPaulo” será o servidor padrão para as Partidas do Evento Principal da América do Sul, a não ser que ambas as Equipes concordem em jogar em outro servidor da América do Sul.
- “RLCS PCE-Sydney” será o servidor padrão para as Partidas do Evento Principal da Oceania, a não ser que ambas as Equipes concordem em jogar em outro servidor da Oceania.

As Partidas do Evento Principal da MENA, APAC e SSA usarão o servidor padrão, conforme determinado pela Psyonix e/ou pelos Administradores do Torneio, a critério deles.

3.2.4 Início do Jogo

Em Partidas de Eliminatórias Abertas, os Jogadores não podem entrar no seu lado designado até que três Jogadores de cada Equipe tenham entrado no Jogo. Em Partidas de Eventos Principais, os Jogadores não podem entrar no seu lado designado até serem instruídos por um Administrador do Torneio.

3.2.5 Substituições

Uma “**Substituição**” é definida como alterar a formação de Jogadores após o início de uma Partida.

3.2.5.1 Eliminatórias Abertas

Não se permitem substituições durante uma Partida nas Eliminatórias Abertas, exceto no caso de uma desconexão. As Equipes podem iniciar uma Partida com qualquer combinação de três (3) Jogadores de sua Lista de Membros registrados (conforme definição abaixo).

3.2.5.2 Eventos Principais

Substituições só podem ser feitas entre Jogos de uma Partida ou antes de uma Partida, e as Equipes estão limitadas a uma Substituição por Partida. As Equipes devem informar os Administradores do Torneio sobre qualquer alteração na escalação entre as Partidas.

3.2.6 Relatórios de Pontuação

Durante a etapa de Eliminatórias Abertas, após a conclusão de uma Partida, a Equipe Vencedora precisa enviar o resultado da Partida aos Administradores do Torneio em uma sala de chat designada. A Equipe perdedora também precisa confirmar o resultado da Partida. É necessário fazer um instantâneo da tela de resultados ou salvar o arquivo de replay da Partida para o caso de contestação dos resultados. Se uma Equipe contestar uma Partida alegando vitória e enviar prova de sua alegação, a outra Equipe deve enviar prova de sua defesa para evitar exclusão automática da Partida. Equipes ou Jogadores que tenham enviado resultados falsos ou adulterados estarão sujeitos a ação disciplinar, conforme descrito na Seção 8.2.

3.2.7 Observadores

Para todos os Regionais, incluindo Eliminatórias Abertas, Eventos Principais e Majors, não são permitidos observadores no jogo, exceto Administradores do Torneio e seus designados. As equipes que compartilharem detalhes de lobby com o objetivo de permitir que um observador não autorizado participe da Partida estarão sujeitas a medidas disciplinares, conforme descrito em mais detalhes na Seção 8.2.

Mediante solicitação e aprovação por escrito da Psyonix (e-mail é suficiente), um Jogador ou Equipe poderá transmitir a cobertura ao vivo de seu Jogo nas Eliminatórias Abertas e/ou no Dia 1 do Evento Principal aplicável por meio de uma plataforma de streaming on-line (por ex., Twitch, YouTube etc.).

3.2.8 Problemas Técnicos

Devido à natureza e escala da competição on-line, salvo disposição em contrário dos Administradores do Torneio a seu exclusivo critério, as Partidas não serão reiniciadas ou anuladas devido a bugs, desconexões intencionais, crashes do servidor ou desconexões não intencionais. Salvo disposição em contrário dos Administradores do Torneio a seu exclusivo critério, quaisquer problemas técnicos ou bugs devem ser resolvidos. Se uma Equipe solicitar uma revanche devido a um problema técnico ou bug, essa Equipe deverá salvar o replay e enviá-lo aos Administradores do Torneio para revisão. Durante uma Partida transmitida, os Administradores de Torneio podem interromper a Jogada para revisar e subsequentemente reiniciar o Jogo, se for considerado necessário pelos Administradores de Torneio, a seu exclusivo critério.

Além disso, os Jogadores reconhecem e concordam que, ao participar de um evento competitivo da Rocket League, o Jogador individual determina apenas qual plataforma usar (ou seja, PC ou console (conforme aplicável)) e entende que pode enfrentar Jogadores competindo em um plataforma diferente. Os Jogadores reconhecem também que as diferentes plataformas podem oferecer recursos, como controladores, interface de Jogador e/ou capacidade de individualizar algumas configurações/sensibilidades do jogo etc., o que pode provavelmente proporcionar a uma plataforma uma vantagem competitiva sobre outra. Os jogadores reconhecem sua única escolha de plataforma competitiva e concordam e renunciam a qualquer responsabilidade ou obrigação da Psyonix em relação ao envolvimento desses Jogadores em uma competição multiplataforma, incluindo qualquer suposta vantagem competitiva de qualquer outra plataforma.

3.3 Lista de Membros da Equipe

3.3.1 Capitães da Equipe

Cada Equipe precisa declarar um membro de sua Lista de Membros como o “**Capitão da Equipe**” que representa a Equipe para todas as decisões oficiais e serve como o principal ponto de contato da Equipe, desde que uma Equipe possa designar seu Gerente ou Treinador (conforme aplicável) como o principal ponto de contato da Equipe.

3.3.2 Lista de Membros

As Equipes só podem usar Jogadores que estejam em sua Lista de Membros para uma Partida. Para inscrição no Torneio, as Listas de Membros devem conter pelo menos três (3) Jogadores, mas no máximo quatro (4) (ou seja, três Jogadores iniciais e um Jogador de reserva que pode ser usado como alternativa). As Listas de Membros também podem incluir um Gerente e/ou um Treinador que não jogue em Partidas do Torneio. Um indivíduo não pode fazer parte de mais de uma Lista de Membros simultaneamente, incluindo Treinadores e Gerentes.

3.3.3 Envio da Lista de Membros

As Listas de Membros Iniciais para cada Torneio precisam ser enviadas aos Administradores do Torneio pelo menos 24 horas antes do Jogo do dia em questão.

3.3.4 Período de Alteração da Lista de Membros/Prazo para Bloqueio da Lista de Membros

Salvo se expressamente previsto nestas Regras, as Listas de Membros da Equipe só podem ser alteradas durante os Períodos de Transferência (conforme definição abaixo). Todas as Listas de Membros serão consideradas bloqueadas após o encerramento do processo de inscrição no Torneio descrito na Seção 6.1.3 (“**Processo de Inscrição**”) em hora e data a serem especificadas no Site de Inscrição (em conjunto, essas horas e datas são denominadas “**Prazo de Bloqueio da Lista de Membros**”).

Se uma Equipe tiver um Gerente ou Treinador que gostaria de adicionar à Lista de Membros, essa Equipe precisa notificar os Administradores do Torneio antes do respectivo Prazo de Bloqueio da Lista de Membros. Se uma equipe tiver circunstâncias que a impeçam de fazer a Substituição dentro dos prazos previstos na Seção 3.2.5 e precisar de uma extensão de tempo, essa Equipe deverá notificar o Administrador do Torneio até o Prazo Final de Bloqueio da Lista de Membros aplicável. Caso contrário, nenhum Substituto poderá ser adicionado a essa Equipe após o Prazo de Bloqueio da Lista de Membros.

3.3.5 Alterações/Transferências na Lista de Membros

Conforme utilizado neste documento, “**Alterações na Lista de Membros**” significa a adição de um novo Jogador a uma Lista de Membros existente. Observe que a saída de um Jogador de uma Lista de Membros não será considerada uma Alteração na Lista de Membros, contanto que a Equipe mantenha no mínimo três (3) Jogadores.

As equipes terão permissão para fazer acréscimos na Lista de Membros durante dois “**Períodos de Transferência**” designados durante a temporada.

Período de Transferência 1: 13 de dezembro de 2022 às 12h PT — 8 de janeiro de 2023 às 23h59 PT

Período de Transferência 2: 11 de abril de 2023 às 12h PT — 24 de abril de 2023 às 23h59 PT

Durante cada Período de Transferência, as Equipes podem fazer apenas uma adição à sua Lista de Membros (não incluindo Gerente e Treinador), desde que o número máximo de Jogadores permitido em uma Equipe seja quatro (4). As equipes podem fazer uma adição à sua Lista de Membros por Período de Transferência (num total de duas (2) adições para toda a Temporada da RLCS). Se for determinado pela Psyonix e/ou um Administrador do Torneio que uma Equipe fez mais de uma adição em um único Período de Transferência, essa Equipe perderá todos os seus Pontos RLCS acumulados e se tornará uma Equipe inativa.

Não obstante o acima exposto, as Equipes também podem fazer uma adição “Isenta” às suas Listas de Membros (individualmente “**Adição Isenta**”) durante toda a temporada da RLCS. As Adições Isentas devem ser feitas em um dos dois (2) Períodos de Transferência e devem ser adicionados na posição “Substituto”. Além disso, as Adições Isentas devem atender aos seguintes critérios de elegibilidade:

- A Adição Isenta deve estar qualificada para competir em toda a Divisão imediatamente anterior ao Período de Transferência durante o qual a Adição Isenta está sendo feita.
- A Adição Isenta não pode ter ganho nenhum ponto RLCS durante essa Divisão.

Para fazer uma Adição Isenta, as Equipes devem enviar sua solicitação por e-mail para no endereço de e-mail aplicável listado abaixo (dependendo da Região) antes do encerramento do Período de Transferência aplicável.

- América do Norte: RLCSNA@eslgaming.gg.
- Europa: RLCSEU@eslgaming.gg.
- América do Sul: RLCSAM@eslgaming.gg.
- Oceania: RLCSOCE@eslgaming.gg.
- MENA: RLCSMENA@eslgaming.gg.
- APAC: RLCSAPAC@eslgaming.gg.
- SSA: RLCSSEA@eslgaming.gg.

3.3.6 Nomes de Jogadores e Equipes

Jogadores e Equipes não podem mudar seus Nomes de Usuário, nomes no jogo ou Nomes de Equipe sem aprovação dos Administradores do Torneio. Todos esses nomes devem estar em conformidade com estas Regras (incluindo, sem limitação, a Seção 5) e os Administradores do Torneio podem solicitar sua alteração a qualquer momento. Uma Lista de Membros não deve conter duplicatas do mesmo nome, nomes que consistem em somente símbolos ou nomes que sejam difíceis de distinguir um de outro.

3.3.7 Continuidade da Lista de Membros

“**Lista de Membros**” significa os três (3) ou 4 (quatro) Jogadores (conforme aplicável) que estão registrados em uma Equipe. Se uma Equipe tiver três (3) Jogadores, os três (3) Jogadores serão considerados “Titulares”. Se uma Equipe tiver quatro (4) Jogadores, três (3) Jogadores serão considerados “Titulares” e um (1) Jogador será considerado “Isento” ou “Substituto” (conforme aplicável).

3.4 Obrigações na Partida

3.4.1 Pontualidade

Todas as Equipes precisam ter três (3) Jogadores fisicamente presentes ou no saguão da Partida on-line até o horário de início da Partida estabelecido. As equipes que não tiverem três (3) Jogadores prontos para jogar após cinco (5) minutos do horário de início da Partida estarão sujeitas a medidas disciplinares conforme descrito na Seção 8.2. Durante as partidas do Evento Principal, o Capitão da Equipe deve estar pronto para responder na sala de bate-papo designada pelo menos dez (10) minutos antes da hora de início da Partida. Os horários de início da Partida podem ser ajustados pela Psyonix e/ou pelos Administradores do Torneio, a seu exclusivo critério, de acordo com qualquer aceleração ou atraso do Torneio.

3.4.2 Desistências

As Equipes não podem desistir voluntariamente de uma Partida sem autorização prévia dos Administradores do Torneio. Não obstante o acima exposto, mesmo com a autorização, essas Equipes estarão sujeitas a medidas disciplinares conforme descrito na Seção 8.2.

3.4.3 Comunicações

As Equipes se comunicarão com seus Treinadores, adversários e os Administradores do Torneio (conforme aplicável) em uma sala de chat designada durante todas as etapas on-line do Torneio. Para eventos ao vivo, depois que uma Partida tiver iniciado oficialmente, a comunicação com qualquer pessoa não designada

como jogadora na Partida atual (incluindo, sem limitação, os Treinadores) é estritamente proibida, podendo resultar em desqualificação imediata do(s) Jogador(es) ou da Equipe. A Psyonix e/ou os Administradores do Torneio notificarão os Jogadores da sala de chat designada antes do início de cada etapa do Torneio.

3.5 Interrupções de Partidas

3.5.1 Desconexões

3.5.1.1 Eliminatória Aberta

Se ocorrer uma desconexão na Eliminatória Aberta, a Equipe em desvantagem deverá continuar a jogar o Jogo individual da série de Partidas. O Jogador desconectado poderá entrar novamente durante o Jogo em que a desconexão ocorreu ou entre Jogos de uma série de Partidas, mas não poderá entrar no meio de Jogos subsequentes da série. Após uma desconexão, se o Jogador não puder entrar novamente durante o mesmo Jogo, o Jogador terá cinco minutos para entrar novamente antes do início do próximo Jogo da série de Partidas. Se o Jogador desconectado for incapaz de entrar no Jogo antes do próximo Jogo da série, a Equipe do Jogador poderá substituí-lo por outro Jogador de sua Lista de Membros (respeitando as regras de Substituição previstas na Seção 3.2.5) se essa for a primeira desconexão da Equipe durante a série.

3.5.1.2 Todas as Outras Etapas

Se ocorrer uma desconexão durante qualquer etapa do Torneio, exceto a Eliminatória Aberta, a Equipe em desvantagem deverá notificar imediatamente os Administradores do Torneio na sala de chat designada. Os Administradores do Torneio poderão pausar o Jogo após o recebimento da notificação de desconexão, a seu critério exclusivo. Para Partidas com espectadores/transmitidas, se os Administradores do Torneio identificarem que um Jogador foi desconectado sem ser notificado, poderão pausar a Partida para permitir que o Jogador se reconecte.

Quando o Jogo for pausado, o Jogador desconectado terá oito minutos para entrar novamente antes do reinício do Jogo. No caso de várias pausas por desconexões, o tempo total será considerado em relação aos oito minutos de tempo de reconexão. Se o Jogador não puder entrar novamente nesse momento, a Equipe em desvantagem será excluída do Jogo individual da série de Partidas.

Se o Jogador não puder entrar novamente durante o mesmo Jogo em que foi desconectado, o Jogador terá três minutos adicionais após o Jogo para entrar novamente antes do início do próximo Jogo da série de Partidas. O Jogador desconectado só poderá entrar novamente durante o Jogo em que a desconexão ocorreu ou entre Jogos de uma série de Partidas, mas não poderá entrar no meio de Jogos subsequentes da série. Se o Jogador desconectado for incapaz de entrar no Jogo antes do próximo Jogo da série, a Equipe do Jogador poderá substituí-lo por outro Jogador de sua lista de membros (respeitando as regras de Substituição previstas na Seção 3.2.5) ou ser excluída da Partida.

Quando o Jogador desconectado entra novamente no Jogo ou o tempo alocado para entrar novamente expira, as Equipes têm 30 segundos para confirmar com os Administradores do Torneio que cada Equipe está pronta para retomar. Depois que cada Equipe confirmar a prontidão, o Jogo será reiniciado a partir de um início neutro ou por continuação do jogo, conforme determinado pelos Administradores do Torneio.

Se uma Equipe não puder colocar uma equipe completa de três (3) Jogadores para continuar o jogo, será excluída do Jogo. Se uma Equipe não puder colocar uma equipe completa de três (3) Jogadores nos oito minutos subsequentes à exclusão do Jogo, será excluída da Partida.

3.5.2 Interrupção do Jogo

Os Administradores do Torneio podem pausar um Jogo ou Partida a qualquer momento e por qualquer razão. No caso de interrupção do jogo, os Jogadores devem permanecer em seus dispositivos, e não podem se comunicar com outros Jogadores até que o Jogo ou a Partida seja reiniciada. Cada Equipe pode ter no máximo uma solicitação de pausa por Partida.

3.5.3 Pausas

Para qualquer série Melhor de Sete, as Equipes podem solicitar uma (1) pausa (individualmente “**Pausa**”) entre os Jogos durante essas séries.

Para qualquer grupo Melhor de Cinco ou grupo Melhor de Sete, as Equipes podem solicitar uma (1) Pausa entre os Jogos durante o grupo (conforme aplicável).

Cada Pausa terá a duração de dois (2) minutos. Uma Equipe deve notificar um Administrador do Torneio imediatamente após a conclusão de um Jogo se decidir usar uma Pausa. Os Administradores do Torneio reservam-se o direito de negar uma Pausa a uma Equipe se essa Equipe não fizer sua escolha de acordo com os prazos estabelecidos nesta Seção 3.5.3. Após o término da Pausa, os Administradores do Torneio confirmarão se cada Equipe está pronta para continuar a série antes que o Jogo possa ser retomado.

Para maior clareza, Pausas não podem ser usadas em Eliminatórias Abertas nem durante o Jogo. Além disso, as Pausas não podem ser usadas para estender ou desconsiderar os cronômetros de desqualificação, conforme estabelecido na Seção 3.5.1.2.

3.5.4 Reinícios

Os Administradores do Torneio podem ordenar o reinício de um Jogo ou Partida devido a circunstâncias excepcionais, como se um bug afetar significativamente a capacidade de um Jogador de jogar ou o Jogo ou Partida for interrompida por Força Maior ou outro evento.

3.5.5 Envio de Log

Se um Jogador ou Equipe fizer uma reclamação que resulte no reinício de um Jogo ou Partida, eles fornecerão aos Administradores do Torneio arquivos de log do Jogo ou Partida. Esses arquivos de log estarão sujeitos a investigação e, se os Administradores do Torneio determinarem que o reinício foi falsamente solicitado, esse Jogador ou Equipe estará sujeito a medidas disciplinares conforme descrito na Seção 8.2.

4. Prêmios

4.1 Prêmios dos Regionais

Os seguintes prêmios serão concedidos a cada Equipe com base em sua colocação após a conclusão de cada Regional na Divisão 1:

América do Norte e Europa:

Colocação	Total de Equipes	Prêmio (USD)
-----------	------------------	--------------

1º	1	US\$ 30.000
2º	1	US\$ 20.000
T-3º	2	US\$ 8.500
T-5º	4	US\$ 4.000
T-9º	3	US\$ 3.000
T-12º	3	US\$ 2.000
T-15º	2	US\$ 1.000
Total:		US\$ 100.000

América do Sul, Oceania e MENA:

Colocação	Total de Equipes	Prêmio (USD)
1º	1	US\$ 9.000
2º	1	US\$ 6.000
T-3º	2	US\$ 3.900
T-5º	4	US\$ 1.800
Total:		US\$ 30.000

APAC e SSA:

Colocação	Total de Equipes	Prêmio (USD)
1º	1	US\$ 6.000
2º	1	US\$ 4.000
T-3º	2	US\$ 2.600
T-5º	4	US\$ 1.200
Total:		US\$ 20.000

Os seguintes prêmios serão concedidos a cada Equipe com base em sua colocação após a conclusão de cada Regional da Divisão 2.

América do Norte e Europa:

Colocação	Total de Equipes	Prêmio (USD)
1º	1	US\$ 30.000
2º	1	US\$ 20.000
T-3º	2	US\$ 9.000
T-5º	4	US\$ 4.000
T-9º	4	US\$ 3.000
T-13º	4	US\$ 1.000
Total:		US\$ 100.000

América do Sul, Oceania e MENA:

Colocação	Total de Equipes	Prêmio (USD)
1º	1	US\$ 9.000
2º	1	US\$ 6.000
T-3º	2	US\$ 3.900
T-5º	4	US\$ 1.800
Total:		US\$ 30.000

APAC e SSA:

Colocação	Total de Equipes	Prêmio (USD)
1º	1	US\$ 6.000
2º	1	US\$ 4.000
T-3º	2	US\$ 2.600
T-5º	4	US\$ 1.200
Total:		US\$ 20.000

Em conformidade com a Seção 4.4, os seguintes prêmios serão concedidos a cada Equipe com base em sua colocação após a conclusão de cada Regional da Divisão 3.

América do Norte e Europa:

Colocação	Total de Equipes	Prêmio (USD)
1º	1	US\$ 30.000
2º	1	US\$ 20.000
3º	1	US\$ 10.000
4º	1	US\$ 8.000
T-5º	2	US\$ 6.000
T-7º	2	US\$ 4.000
T-9º	4	US\$ 2.000
T-13º	4	US\$ 1.000
Total:		US\$ 100.000

América do Sul, Oceania e MENA:

Colocação	Total de Equipes	Prêmio (USD)
1º	1	US\$ 9.000
2º	1	US\$ 6.000
3º	1	US\$ 3.600
4º	1	US\$ 3.000
T-5º	2	US\$ 2.400
T-7º	2	US\$ 1.800
Total:		US\$ 30.000

APAC e SSA:

Colocação	Total de Equipes	Prêmio (USD)
1º	1	US\$ 6.000
2º	1	US\$ 4.500
3º	1	US\$ 2.400
4º	1	US\$ 2.000

T-5º	2	US\$ 1.600
T-7º	2	US\$ 1.200
Total:		US\$ 20.000

4.2 Prêmios dos Majors da RLCS

Os seguintes prêmios serão concedidos a cada Equipe com base em sua colocação após a conclusão do Fall Major:

Colocação	Total de Equipes	Prêmio (USD)
1º	1	US\$ 100.000
2º	1	US\$ 60.000
T-3º	2	US\$ 25.500
T-5º	4	US\$ 12.000
T-9º	3	US\$ 9.000
T-12º	3	US\$ 6.000
T-15º	2	US\$ 3.000
Total:		US\$ 310.000

Os seguintes prêmios serão concedidos a cada Equipe com base em sua colocação após a conclusão do Winter Major:

Colocação	Total de Equipes	Prêmio (USD)
1º	1	US\$ 100.000
2º	1	US\$ 60.000
T-3º	2	US\$ 27.000
T-5º	4	US\$ 12.000
T-9º	4	US\$ 9.000
T-13º	4	US\$ 3.000

Total:		US\$ 310.000
---------------	--	---------------------

Em conformidade com a Seção 4.4, os seguintes prêmios serão concedidos a cada Equipe com base em sua colocação após a conclusão do Spring Major:

Colocação	Total de Equipes	Prêmio (USD)
1º	1	US\$ 100.000
2º	1	US\$ 60.000
3º	1	US\$ 30.000
4º	1	US\$ 24.000
T-5º	2	US\$ 18.000
T-7º	2	US\$ 12.000
T-9º	4	US\$ 6.000
T-13º	4	US\$ 3.000
Total:		US\$ 310.000

4.3 Prêmios de Campeonatos Mundiais da RLCS 2022-23

Em conformidade com a Seção 4.4, os seguintes prêmios serão concedidos a cada Equipe com base em sua colocação após a conclusão do Campeonato Mundial Wildcard da RLCS:

Colocação	Total de Equipes	Prêmio (USD)
T-9º	3	US\$ 16.000
T-12º	3	US\$ 12.000
T-15º	2	US\$ 8.000
Total:		US\$ 100.000

Em conformidade com a Seção 4.4, os seguintes prêmios serão concedidos a cada Equipe com base em sua colocação após a conclusão do Campeonato Mundial da RLCS:

Colocação	Total de Equipes	Prêmio (USD)
1º	1	US\$ 600.000
2º	1	US\$ 400.000
T-3º	2	US\$ 200.000
T-5º	4	US\$ 100.000
T-9º	4	US\$ 30.000
T-13º	4	US\$ 20.000
Total:		US\$ 2.000.000

4.4 Região Restrita para Prêmios

NÃO OBSTANTE O ANTERIOR OU QUALQUER OUTRA DISPOSIÇÃO DESTAS REGRAS EM CONTRÁRIO, SE VOCÊ FOR UM INDIVÍDUO EM UMA REGIÃO RESTRITA PARA PRÊMIOS, VOCÊ RECONHECE E CONCORDA (E SE FOR UM MENOR, SEU PAI/SUA MÃE OU RESPONSÁVEL LEGAL RECONHECE E CONCORDA) QUE VOCÊ NÃO É QUALIFICADO NEM TEM O DIREITO DE GANHAR QUAISQUER PRÊMIOS RELACIONADOS AO TORNEIO.

4.5 Informações Sobre Prêmios

Somente os Jogadores Vencedores (conforme determinado pela Psyonix de acordo com esta Seção 4.5) se qualificarão para receber os prêmios aplicáveis previstos nas Seções 4.1, 4.2 e 4.3. (conforme aplicável). Nenhum outro Jogador de uma Equipe com pontuação/desempenho inferior aos Jogadores Vencedores ou que resida em uma Região Restrita para Prêmios terá, em qualquer momento ou em quaisquer circunstâncias, direito a ganhar quaisquer prêmios em conexão com o Torneio.

Para fins de clareza, os prêmios são concedidos “no estado em que se encontram”, sem nenhuma garantia, expressa ou implícita. Os prêmios não são transferíveis ou cedíveis, e não podem ser transferidos pelos Jogadores Vencedores. Prêmios não em espécie (se houver) não podem ser resgatados em dinheiro. Todos os detalhes do prêmio são a critério exclusivo da Psyonix. Os Jogadores Vencedores não têm direito a nenhum excedente entre o valor de varejo real do prêmio e o valor de varejo aproximado, e não será concedida nenhuma diferença entre o valor aproximado e o valor real do prêmio. Os Jogadores Vencedores são responsáveis por todos os custos e despesas associados à aceitação e uso dos prêmios não especificados como fornecidos neste documento. Os Jogadores Vencedores não podem substituir um prêmio, mas a Psyonix reserva-se o direito de, a seu critério exclusivo, no caso de motivos justificados, substituir um prêmio (ou parte dele) por outro de valor comparável ou maior. Termos e condições adicionais poderão se aplicar à aceitação e uso de um prêmio.

Mediante notificação formal da Psyonix, um Jogador Vencedor potencial terá 45 dias da data de envio dessa notificação por e-mail para responder e fornecer qualquer informação ou materiais solicitados pela Psyonix, inclusive a Quitação (conforme definição abaixo) para fins de verificação de qualificação de acordo com a Seção 5. Essa resposta de um Jogador Vencedor potencial deve ser entregue no endereço de e-mail do qual

a notificação da Psonix foi enviada ou, a critério exclusivo da Psonix, a outro endereço de e-mail especificado na notificação. Além disso, um Jogador Vencedor potencial deve manter a Conta Epic (conforme definição abaixo) que ele forneceu à Psonix, de acordo com a Seção 5.3, ativa ao longo do processo de verificação de qualificação.

A data de recebimento pela Psonix será decisiva para a conformidade do Jogador Vencedor potencial com os prazos previstos nesta Seção 4.5. Se (a) qualquer Jogador (i) não mantiver a Conta Epic que ele forneceu à Psonix, de acordo com a Seção 5.3, ativa ao longo do processo de verificação de qualificação ou (ii) não responder em tempo hábil a qualquer notificação ou solicitação de materiais ou informações; ou (b) for incapaz de aceitar ou receber o prêmio por qualquer razão (incluindo, sem limitação, falha em fornecer as informações necessárias de impostos e pagamento por meio dos fornecedores de processamento de impostos e pagamento aprovados da Psonix), em qualquer caso (item (a) ou (b)), esse Jogador será desqualificado e não terá direito a ganhar prêmios em conexão com o Torneio. Nesses casos, nenhum Jogador Vencedor alternativo será nomeado, e a Psonix terá o direito, a seu critério exclusivo e absoluto, de (y) conceder quaisquer valores de prêmios que teriam sido concedidos a esse Jogador desqualificado como parte de um futuro torneio Rocket League ou (z) doar esses valores de prêmios a causas e trabalhos sem fins lucrativos. O Jogador Vencedor só será anunciado depois que o processo de verificação de qualificação for concluído pela Psonix de acordo com estas Regras.

Os Jogadores também precisarão fornecer algumas informações de pagamento à Psonix, inclusive quaisquer formulários de informação sobre imposto exigidos para receber os prêmios. A Psonix pode reter o pagamento dos prêmios se o Jogador Vencedor não fornecer os formulários de pagamento aplicáveis à Psonix em tempo hábil.

OS PRÊMIOS ESTÃO SUJEITOS A IMPOSTOS INTERNACIONAIS, FEDERAIS, ESTADUAIS E LOCAIS APLICÁVEIS, (INCLUINDO, ENTRE OUTROS, IMPOSTO DE RENDA E IMPOSTO RETIDO NA FONTE) SENDO RESPONSABILIDADE DE CADA JOGADOR VENCEDOR (I) FALAR COM SEU CONSULTOR FISCAL LOCAL PARA DETERMINAR QUAIS IMPOSTOS SE APLICAM AO JOGADOR E (II) PAGAR ESSES IMPOSTOS À AUTORIDADE FISCAL COMPETENTE. É política da Psonix reter imposto de acordo com as alíquotas de retenção preventiva em vigor para residentes e não residentes dos EUA. A renda do prêmio e o imposto retido serão reportados nos formulários (y) 1099-MISC para residentes dos EUA e 1042-S para não residentes dos EUA, e (z) quaisquer outros formulários fiscais relevantes, conforme exigido pela lei aplicável.

A Psonix determinará o método de pagamento para os prêmios a seu critério exclusivo e, salvo exigência em contrário na lei aplicável, todos os pagamentos serão feitos diretamente ao Jogador Vencedor a título individual (ou se for um Menor, ao pai/mãe ou representante legal do Jogador Vencedor). Cada Jogador Vencedor receberá um Formulário de Aceitação de Prêmio e de Quitação (“**Quitação**”). Salvo restrição na legislação aplicável, cada Jogador Vencedor (ou se for um Menor, o pai/mãe ou representante legal do Jogador Vencedor) precisará preencher e enviar a Quitação de acordo com os prazos previstos nesta Seção 4.5.

5. Qualificação do Jogador

5.1 Idade do Jogador

- 5.1.1 Para se qualificar para participar de qualquer Torneio, o Jogador precisa ter pelo menos 15 anos de idade (ou outra idade maior que possa ser exigida no país de residência do Jogador). Se um Jogador for menor de 18 anos ou menor de idade conforme a maioria definida no país de residência do

Jogador (“**Menor**”), esse Jogador precisa ter permissão do pai/mãe ou representante legal para participar do Torneio.

- 5.1.2 Jogadores não Qualificados que enganam ou tentam enganar os Administradores do Torneio fornecendo informações de qualificação falsas ou, se for Menor, um consentimento dos pais falsificado, estarão sujeitos a medidas disciplinares conforme descrito mais detalhadamente na Seção 8.2.

5.2 **Rocket League EULA**

Cada Jogador precisa seguir o Contrato de Licença de Usuário Final da Rocket League (“**Rocket League EULA**”) (<https://www.psyonix.com/eula/>). Estas Regras são adicionais ao Rocket League EULA, e não o substituem.

5.3 **Conta Epic**

Para facilitar o processo de pagamento de prêmios estabelecido na Seção 4.5, cada Jogador deve (a) ter uma Conta Epic Games ativa e válida registrada para esse Jogador (“**Conta Epic**”) e (b) fornecer essa Conta Epic à Psyonix como parte do Processo de Inscrição. Para abrir uma Conta Epic, os Jogadores podem acessar <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> e seguir as instruções da tela.

Para fins de clareza, o fornecimento de uma Conta Epic como parte do Processo de Inscrição não garante que um Jogador receberá um prêmio em conexão com o Torneio. Somente os Jogadores Vencedores serão qualificados para receber prêmios em conexão com o Torneio.

5.4 **Filiação à Psyonix**

Funcionários, diretores, agentes e representantes da Psyonix (inclusive agências de promoção, publicidade e assuntos legais da Psyonix) e seus familiares imediatos (definidos como cônjuge, mãe, pai, irmãs, irmãos, filhos, filhas, tios, tias, sobrinhos, sobrinhas, avós e sogros independentemente de onde residam) e aqueles que residem em suas casas (sejam parentes ou não) e toda pessoa ou entidade conectada à produção ou administração do Torneio e toda matriz, coligada, subsidiária, agente e representante da Psyonix não se qualificam para participar ou ganhar.

5.5 **Nomes de Equipes e Jogadores, Logotípos, Avatars e Restrições de Marcas**

- 5.5.1 Todos os nomes de jogadores individuais e equipes precisam seguir o Código de Conduta da Seção 7. A Psyonix e os Administradores do Torneio podem restringir ou alterar as identificações ou nomes de tela de Jogadores individuais e Equipes por qualquer motivo.
- 5.5.2 O nome usado por uma Equipe ou Jogador não pode incluir nem usar os termos Rocket League®, Psyonix ou qualquer outra marca comercial, nome comercial ou logotipo de propriedade da Psyonix ou licenciado à Psyonix.
- 5.5.3 O nome usado por uma Equipe ou Jogador não pode ser uma representação de outra Equipe, Jogador, streamer, celebridade, autoridade pública, funcionário da Psyonix ou qualquer outra pessoa física ou jurídica.
- 5.5.4 Antes do início do Torneio, a Psyonix e/ou os Administradores do Torneio trabalharão diretamente com todas as Equipes e Jogadores convidados para determinar um nome de exibição para uso em

conexão com o Torneio. Equipes e Jogadores precisam usar esse identificador acordado durante todo o Torneio.

- 5.5.5 A Psyonix e/ou os Administradores do Torneio reservam-se o direito de proibir ou restringir o uso de qualquer item no jogo durante o Jogo do Torneio (incluindo, sem limitação, proibir o uso de quaisquer materiais com direitos autorais de terceiros de uma forma que indique, sugira ou possa ser interpretada como representando associação ou afiliação a esse terceiro).
- 5.5.6 As Equipes qualificadas para o Evento Principal, os Majors e/ou o Campeonato Mundial da RLCS precisam fornecer aos Administradores do Torneio um logotipo em formato .png, .psd ou .ai (sendo o último altamente preferido). Se um logotipo não for fornecido, os Administradores do Torneio substituirão o logotipo por um logotipo padrão do Torneio. Os Administradores do Torneio reservam-se o direito de rejeitar logotipos enviados após o início do Torneio.

5.6 Situação Regular

Os jogadores devem estar em situação regular em relação à Conta Epic, Steam, Conta Microsoft, Conta Nintendo ou ID da PlayStation Network (individualmente “**Conta do Torneio**”) usada por esses jogadores em conexão com o Torneio, sem violações não divulgadas. Isso significa que, sem limitação, a Conta do Torneio de um Jogador (a) deve ser registrada no nome desse Jogador e não pode ter sido previamente comprada, doada ou de outra forma transferida de outro Jogador; e (b) deve ter os níveis de acesso necessários para a Epic Games Store, Steam, Xbox Live, Nintendo Network ou PlayStation Network, conforme aplicável. Os Jogadores/Equipes também devem estar livres de quaisquer suspensões ou outras sanções impostas em conexão com uma violação anterior de quaisquer regras oficiais da Psyonix ou devem tê-las cumprido integralmente.

5.7 Outras Restrições

O Torneio, incluindo todas as suas partes, está aberto a Jogadores qualificados que residem na Área de Qualificação, mas é nulo onde é restringido ou proibido pela legislação aplicável ou em qualquer país em que a participação seja proibida pela legislação dos EUA.

6. Formação, Operações e Conduta de Equipes

6.1 O Torneio é composto exclusivamente de Equipes. Os Jogadores precisam combinar com a formação de uma Equipe de pelos menos três (3), mas no máximo quatro (4) Jogadores individuais.

6.1.1 Se vários países ou regiões geográficas forem incluídos na Área de Qualificação, cada Equipe deverá ser composta de Jogadores da mesma região dentro da Área de Qualificação.

6.1.2 Os Jogadores só podem participar de uma Equipe por vez durante o Torneio.

6.1.3 Cada Jogador de uma Equipe precisa satisfazer todos os requisitos de qualificação previstos neste documento para os Jogadores, e cada um desses Jogadores da Equipe precisa se inscrever no Site de Inscrição antes do encerramento do Processo de Inscrição para ser considerado um membro da Equipe aplicável. Durante o Processo de Inscrição, um membro da Equipe criará/registrará o Nome da Equipe, e os Jogadores poderão se juntar à Equipe pesquisando o Nome da Equipe ou a convite. Caso uma Equipe avance para outras rodadas do Torneio, os Administradores do Torneio tentarão notificar a Equipe por meio de seu Capitão da Equipe.

6.1.4 Em conformidade com a Seção 4.4, todos os membros de uma Equipe que se enquadrem nos limites

de prêmios estabelecidos na Seção 4 devem passar com êxito no processo de verificação de qualificação descrito na Seção 4.5 a fim de se qualificarem para o recebimento desses prêmios. Se um membro de uma Equipe não passar no processo de verificação de qualificação, todos os membros dessa Equipe serão desqualificados como Jogadores Vencedores potenciais e essa Equipe não terá direito a ganhar prêmios em conexão com o Torneio.

6.1.5 Será considerado que cada membro da Equipe, inclusive o Capitão da Equipe, individualmente e em conjunto, fez todas as declarações, deu todas as garantias e celebrou todos os contratos contidos neste documento e será obrigado e vinculado por eles individualmente e em conjunto. Salvo disposição expressa em contrário, todos os direitos de Administradores do Torneio em conformidade com estas Regras estão relacionados e são exercíveis com base na Equipe como um todo e em cada membro individual da Equipe. Se surgir qualquer direito de desqualificação com relação a qualquer membro individual da Equipe, o direito de desqualificação poderá ser exercido com relação a cada membro individual da Equipe, ou à Equipe como um todo, conforme os Administradores do Torneio decidirem a seu critério exclusivo. Se os Administradores do Torneio decidirem desqualificar parte dos membros de uma Equipe, os Jogadores restantes continuarão vinculados por estas Regras e, se permitido a critério exclusivo dos Administradores do Torneio, a Equipe poderá substituir o(s) Jogador(es) desqualificado(s) (mesmo que o Jogador desqualificado seja o Capitão da Equipe) por um novo Jogador qualificado e continuar a competir com o mesmo Nome de Equipe se cada Jogador desqualificado assinar imediatamente qualquer documento considerado necessário pelos Administradores do Torneio a fim de permitir que seus ex-colegas de Equipe continuem a participar do Torneio usando o nome da Equipe ou sob um novo nome se permitido a critério exclusivo dos Administradores do Torneio. Qualquer Equipe que decida encerrar a participação no Torneio e/ou que seja desqualificada do Torneio não poderá participar do Torneio em nenhuma qualidade, a critério exclusivo do Administrador do Torneio.

6.2 Relacionamentos de Equipes

As Regras não regem os relacionamentos entre os Jogadores de uma Equipe. Os termos do relacionamento entre Jogadores e suas respectivas Equipes ficam a cargo de cada uma as Equipes e seus Jogadores. No entanto, controvérsias entre membros de Equipes podem ser motivo para desqualificar a Equipe aplicável ou qualquer um de seus membros, conforme determinado pelos Administradores do Torneio, a seu critério exclusivo.

6.3 Responsabilidades dos Proprietários, Gerentes e Treinadores de Equipes

6.3.1 Nenhuma equipe (incluindo seus agentes, diretores, funcionários e subcontratados), Proprietário, Gerente ou Treinador pode se envolver em conluio, Jogo combinado, suborno de juiz ou oficial de Partida ou qualquer outra ação ou acordo injusto ou ilegal para influenciar intencionalmente (ou tentar influenciar) o resultado de qualquer Jogo, Partida ou Torneio.

6.3.2 O Proprietário de uma Equipe do RLCS não deve atuar como Treinador ou Gerente de outra Equipe do RLCS nem de outra forma estar envolvido ou ter qualquer poder para determinar ou influenciar a gestão ou administração de outra Equipe do RLCS.

6.3.3 Gerentes, Treinadores ou outra pessoa com responsabilidade de supervisão ou gestão de uma Equipe do RLCS (coletivamente, “**Encarregados de Controle**”) não deverão: (a) ser um Encarregado de Controle de outra Equipe do RLCS; ou (b) estar, direta ou indiretamente, envolvido ou ter qualquer poder para determinar a gestão ou administração de outra Equipe do RLCS ou influenciar o desempenho de outra Equipe do RLCS em qualquer Jogo, Partida ou Torneio.

6.3.4 Uma Equipe não nomeará como Encarregado de Controle qualquer pessoa que: (a) seja um Encarregado de Controle de qualquer outra Equipe do RLCS; ou (b) esteja, direta ou indiretamente, envolvido ou tenha qualquer poder para determinar a gestão ou administração de outra Equipe do RLCS ou influenciar o desempenho de outra Equipe do RLCS em qualquer Jogo, Partida ou Torneio.

6.3.5 As equipes que a Psyonix, a seu critério exclusivo, determinar que pertencem ou são controladas direta ou indiretamente por uma pessoa ou entidade que opere sites ou plataformas de esportes (inclusive esportes eletrônicos), jogos, apostas ou arrecadação de apostas não se qualificam para participação no Torneio.

7. Código de Conduta

7.1 Conduta Pessoal; Sem Comportamento Tóxico

7.1.1 Todos os Jogadores e Pessoal de Controle precisam se comportar de maneira sempre coerente com (a) o Código de Conduta desta Seção 7 (“**Código de Conduta**”) e (b) os princípios gerais de integridade pessoal, honestidade, espírito esportivo e boa saúde e segurança.

7.1.2 Os Jogadores e os Encarregados de Controle devem respeitar outros Jogadores, os Administradores do Torneio, os espectadores e os patrocinadores (conforme aplicável).

7.1.3 Os Jogadores e os Encarregados de Controle não apresentarão comportamento (a) que viole estas Regras, (b) seja perturbador, inseguro ou destrutivo ou (c) que seja de outro modo prejudicial ao gozo da Rocket League por outros usuários conforme pretendido pela Psyonix (conforme decidido pela Psyonix). Em particular, os Jogadores e Encarregados de Controle não podem se envolver em conduta assediante ou desrespeitosa, uso de linguagem abusiva ou ofensiva, sabotagem de Jogos, spamming, engenharia social, scamming ou qualquer atividade ilegal (“**Comportamento Tóxico**”).

7.1.4 Qualquer violação destas Regras pode expor o Jogador, um Encarregado de Controle ou a Equipe inteira a medidas disciplinares, conforme descrito mais detalhadamente na Seção 8.2, independentemente de a violação ter sido cometida intencionalmente.

7.2 Integridade Competitiva

7.2.1 Espera-se que cada Jogador jogue respeitando sempre o espírito esportivo da Rocket League e estas Regras durante qualquer Jogo ou Partida. Qualquer forma de jogo injusto é proibida por estas Regras e pode resultar em medida disciplinar. Exemplos de jogo injusto incluem:

- Conluio (por exemplo, qualquer acordo entre duas ou mais Equipes ou Jogadores de diferentes Equipes para predeterminar o resultado de um Jogo ou Partida), Jogo combinado, suborno de juiz ou oficial de Partida ou qualquer outra ação ou acordo injusto ou ilegal para influenciar intencionalmente (ou tentar influenciar) o resultado de qualquer Jogo, Partida ou Torneio.
- Hackear ou modificar de outro modo o comportamento planejado do cliente do jogo Rocket League.
- Jogar ou permitir que outro Jogador jogue em uma conta do Torneio registrada em nome de outra pessoa (ou solicitar, incentivar ou instruir alguém a fazer isso).

- Usar qualquer tipo de dispositivo, programa de trapaça ou método de trapaça similar para obter vantagem competitiva.
- Explorar intencionalmente qualquer função do jogo (por exemplo, bug ou falha no jogo) de forma não pretendida pela Psyonix para obter vantagem competitiva.
- Usar ataques de negação de serviço distribuídos, golpe ou métodos similares para interferir na conexão de outro Jogador com o cliente do jogo Rocket League.
- Usar teclas de macros ou métodos similares para automatizar as ações no jogo.
- Desconectar-se intencionalmente de uma Partida sem motivo legítimo para tal.
- Aceitar qualquer presente, recompensa, suborno ou remuneração por serviços prometidos, prestados ou a serem prestados em conexão com jogadas injustas na Rocket League (por exemplo, serviços cujo objetivo seja descartar ou combinar uma Partida ou Jogo).
- Interferir na operação do Torneio, no Site de Regras ou em qualquer site pertencente ou operado pela Psyonix ou pelos Administradores do Torneio.
- Envolver-se em qualquer atividade que seja ilegal na jurisdição onde o Jogador afetado está localizado.
- Fazer qualquer modificação na Rocket League que não tenha sido divulgada aos Administradores do Torneio ou autorizada por eles.
- Usar qualquer instalação, serviço ou equipamento do Torneio fornecido ou disponibilizado pelas Entidades do Torneio para publicar, transmitir, divulgar ou disponibilizar de outro modo qualquer comunicação proibida pelo Código de Conduta.
- Desconectar-se do lobby no jogo antes de ser dispensado pelos Administradores do Torneio.
- Mudar o nome do Jogador ou nome de usuário no jogo para um outro nome que não o nome de usuário registrado do Jogador.
- Violar estas Regras de outro modo.

7.3 **Apostas**

Os Jogadores e os Encarregados de Controle não podem (a) realizar nem promover apostas ou jogos de azar no Torneio ou qualquer parte do Torneio, nem (b) se beneficiar, direta ou indiretamente, de apostas ou jogos de azar no Torneio ou em qualquer parte do Torneio.

7.4 **Assédio**

7.4.1 Os Jogadores e os Encarregados de Controle estão proibidos de apresentar qualquer forma de

conduta assediante, abusiva ou discriminatória baseada em raça, cor, etnia, nacionalidade, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, gênero, identidade de gênero, orientação sexual, idade, deficiência ou qualquer outro status ou característica protegida pelas leis aplicáveis.

7.4.2 Qualquer Jogador ou Encarregado de Controle que testemunhe ou seja submetido a conduta assediante, abusiva ou discriminatória deve notificar um Administrador do Torneio. Todas as reclamações reportadas nos termos desta Seção 7.4.2 serão prontamente investigadas, e serão tomadas as medidas disciplinares adequadas. É proibida retaliação contra qualquer Jogador ou Encarregado de Controle que apresente uma reclamação ou coopere com a investigação de uma reclamação.

7.5 **Confidencialidade**

Um Jogador ou Encarregado de Controle não pode revelar a terceiros nenhuma informação confidencial fornecida pelos Administradores do Torneio, pela Psyonix ou sua matriz ou coligadas com relação à Rocket League, ao Torneio, à Psyonix ou sua matriz ou coligadas, por qualquer método de comunicação, inclusive publicação em canais de mídias sociais.

7.6 **Conduta Ilegal**

Os Jogadores e os Encarregados de Controle são obrigados a cumprir todas as leis aplicáveis o tempo todo.

8. **Violações de Regras e Conduta**

8.1 **Investigação e Conformidade**

8.1.1 Os Jogadores e os Encarregados de Controle concordam em cooperar plenamente com a Psyonix e/ou um Administrador do Torneio (conforme aplicável) na investigação de possíveis violações destas Regras. Se a Psyonix e/ou um Administrador do Torneio contatar um Jogador ou um Encarregado de Controle para discutir a investigação, o Jogador ou Encarregado de Controle deve ser verdadeiro em relação à informação que fornece à Psyonix e/ou ao Administrador do Torneio. Se for constatado que qualquer Jogador ou Encarregado de Controle reteve, destruiu ou violou qualquer informação relacionada ou que enganou a Psyonix e/ou um Administrador do Torneio durante uma investigação, esse jogador ou encarregado de controle será submetido a medida disciplinar conforme descrito mais detalhadamente na Seção 8.2.

8.1.2 Os Jogadores e os Encarregados de Controle entendem e concordam que a Psyonix tem o direito, a seu critério exclusivo, de remover um Jogador ou Encarregado de Controle ou restringir a participação desse Jogador ou Encarregado de Controle em qualquer evento do Torneio como parte de qualquer investigação conduzida pela Psyonix e/ou um Administrador do Torneio (conforme aplicável) em conformidade com a Seção 8.1.1.

8.2 **Medida Disciplinar**

8.2.1 Se a Psyonix decidir que um Jogador ou Encarregado de Controle violou o Código de Conduta ou qualquer termo das Regras, a Psyonix poderá tomar as seguintes medidas disciplinares (conforme aplicável):

- Reinício da Partida;
- Perda do Jogo;

- Desistência da Partida;
- Emissão de um aviso público ou privado (verbal ou escrito) ao Jogador ou Encarregado de Controle;
- Perda de todos ou qualquer parte dos prêmios concedidos anteriormente ao Jogador ou Equipe;
- Desqualificar o Jogador ou Encarregado de Controle de participação em uma ou mais Partidas e/ou Jogos no Torneio; ou
- Impedir o Jogador ou Encarregado de Controle de participar de uma ou mais competições futuras hospedadas pela Psyonix.

8.2.2 Para clareza, a natureza e a extensão da medida disciplinar tomada pela Psyonix de acordo com esta Seção 8.2 será a critério exclusivo e absoluto da Psyonix. A Psyonix reserva-se o direito de pleitear indenização e outros recursos desse Jogador ou Encarregado de Controle na extensão máxima permitida pelas leis aplicáveis. A aplicação de qualquer medida disciplinar cabível pela Psyonix não fornecerá a esse Jogador ou Encarregado de Controle motivos para ações contra a Psyonix de acordo com qualquer doutrina legal, nem será considerada uma responsabilidade da Psyonix em relação a esse Jogador ou Encarregado de Controle.

8.2.3 Se a Psyonix decidir que ocorreram violações repetidas destas Regras por um Jogador ou Encarregado de Controle, poderá aplicar crescentes medidas disciplinares, até e inclusive desqualificação permanente de todos os futuros jogos competitivos da Rocket League. A Psyonix também pode impor qualquer medida disciplinar aplicável especificada nos Termos de Uso (<https://www.psyonix.com/tou/>) e/ou no Rocket League EULA (<https://www.psyonix.com/eula/>).

8.2.4 Uma decisão final da Psyonix quanto à medida disciplinar adequada será final e vinculante sobre todos os Jogadores e Encarregados de Controle.

8.3 **Controvérsias Relativas às Regras**

A Psyonix tem autoridade final e vinculante para decidir todas as controvérsias relativas a qualquer parte destas Regras, inclusive violação, execução ou interpretação das mesmas.

9. **Condições**

O Torneio está sujeito a estas Regras. Ao participar, cada Jogador concorda (ou se for Menor, o pai/mãe ou representante legal do Jogador concorda em nome do Jogador): (a) em estar vinculado por estas Regras completas (inclusive o Código de Conduta) e pelas decisões da Psyonix, que serão finais e vinculantes; e (b) em renunciar a qualquer direito de alegar ambiguidade no Torneio ou nestas Regras, salvo se proibido pelas leis aplicáveis. Ao aceitar um prêmio, o Jogador Vencedor e/ou a Equipe Vencedora concorda (ou se for Menor, o pai/mãe ou representante legal do Jogador Vencedor concorda em nome do Jogador Vencedor) em liberar a Psyonix de toda e qualquer responsabilidade, perda ou dano resultante ou relacionado com a concessão, recebimento e/ou uso ou abuso do prêmio ou participação em qualquer atividade relacionada com o prêmio. A Psyonix não será responsável por: (i) falhas de sistemas telefônicos, telefones ou hardware e software de computador ou outras falhas técnicas ou de computadores, perdas de conexão, desconexões, atrasos ou erros de transmissão; (ii) corrupção, roubo, destruição de dados e acesso não autorizado a dados ou alteração de entrada ou outros materiais; (iii) lesões, perdas ou danos de qualquer natureza, inclusive morte causada pelo prêmio ou resultante da aceitação, posse ou uso de um prêmio ou da participação no Torneio; ou (iv) qualquer erro de impressão, tipográfico, administrativo ou tecnológico em quaisquer materiais associados ao Torneio. A Psyonix reserva-se o direito de cancelar ou suspender o Torneio a seu

critério exclusivo ou devido a circunstâncias fora de seu controle, incluindo catástrofes naturais. A Psyonix pode desqualificar qualquer Jogador da participação no Torneio ou de ganhar prêmios se, a seu critério exclusivo, determinar que o Jogador está tentando prejudicar a operação legítima do Torneio por meio de trapaça, invasão, engano ou outras práticas de jogo injustas com o objetivo de aborrecer, abusar, ameaçar, prejudicar ou assediar outros Jogadores ou representantes da Psyonix. As leis locais do Estado da Carolina do Norte, sem referência aos seus princípios de conflitos de leis, regerão controvérsias relativas a estas Regras e/ou ao Torneio. A Psyonix poderá, a seu critério exclusivo, cancelar, modificar ou suspender o Torneio se um vírus, bug, problema de computador, intervenção não autorizada, força maior ou outra causa fora do controle da Psyonix corromperem a administração, a segurança ou o jogo apropriado no Torneio. Qualquer tentativa de prejudicar ou comprometer a operação legítima do Torneio poderá constituir violação de leis penais e civis e resultará na desqualificação da participação no Torneio. Se alguma tentativa desse tipo for feita, a Psyonix reserva-se o direito de recorrer a recursos e pleitear indenização (inclusive honorários advocatícios) na extensão máxima permitida por lei, incluindo processo criminal. O Torneio está sujeito a todas as leis federais, estaduais e locais aplicáveis.

10. Nome, Imagem e Semelhança; Representantes da Equipe

10.1 Cada Jogador, Treinador e qualquer outra pessoa que apareça na câmera em nome de uma Equipe (“**Participante**”) concede à Psyonix um direito e licença mundial livre de royalties, totalmente pago, não exclusivo (com o direito de conceder sublicenças) para (a) entrevistar, fotografar, registrar, gravar e/ou filmar e (b) usar seu nome, imagem, semelhança, avatar, voz, história de fundo e/ou atividades captadas ou gravadas durante este Torneio e eventos esportivos relacionados (“**NIL**”) para fins de marketing, patrocínio e promoção da Rocket League, RLCS, este Torneio e produções de esportes eletrônicos relacionadas, incluindo publicidade impressa e on-line da Psyonix e em seus streams, transmissões, sites, blogs e canais de mídias sociais. A licença para captar e gravar o NIL de um Participante deve expirar no final de cada temporada da RLCS, desde que, se qualquer um dos NIL do Participante for integrado na mídia ou materiais que são captados ou gravados durante a temporada da RLCS, a licença subsista em relação a essas mídias e materiais e quaisquer derivados, compilações ou adaptações deles feitas durante ou após a temporada da RLCS (por exemplo, clipes de destaques da temporada e vídeos de “grandes momentos na história da RLCS”).

10.2 Todas as equipes devem selecionar um Jogador no início deste Torneio para servir como representante da Equipe em todas as entrevistas agendadas para esta Temporada (o “**Representante da Equipe**”). O Representante da Equipe não é obrigado a ser o único membro da equipe a dar entrevistas durante esta Temporada. No entanto, o Representante da Equipe deve estar presente em todas as entrevistas agendadas, a menos que a Equipe avise a Psyonix ou o Administrador do Torneio que um Jogador alternativo participará da entrevista antes da Partida para a qual a entrevista está agendada. A critério exclusivo da Psyonix, um Treinador (se houver) pode servir como Representante da Equipe em uma entrevista.

A Psyonix tentará fornecer à Equipe e ao Representante da Equipe notificação com 24 horas de antecedência das entrevistas, que serão agendadas no dia da Partida da Equipe. Se um Representante da Equipe aceitável não estiver disponível para uma entrevista agendada, permitindo problemas técnicos, a Psyonix reserva-se o direito de mover ação disciplinar, conforme descrito na Seção 8.2.

11. Renúncia a Julgamento por Júri

EXCETO SE PROIBIDO PELAS LEIS APLICÁVEIS E COMO CONDIÇÃO PARA PARTICIPAR DESTA TEMPORADA, CADA PARTICIPANTE RENUNCIA IRREVOGÁVEL E PERPETUAMENTE A QUALQUER DIREITO QUE POSSA TER A JULGAMENTO POR JÚRI COM RELAÇÃO A QUALQUER LITÍGIO DIRETA OU INDIRETAMENTE

RESULTANTE OU RELACIONADO COM ESTE TORNEIO, QUALQUER DOCUMENTO OU CONTRATO CELEBRADO EM CONEXÃO COM ESTE INSTRUMENTO, QUALQUER PRÊMIO DISPONÍVEL EM CONEXÃO COM ESTE INSTRUMENTO E QUAISQUER TRANSAÇÕES CONTEMPLADAS POR MEIO DESTES.

12. RAP e Outros Programas

A Psyonix pode, periodicamente, criar programas especiais de monetização que se apliquem à RLCS e suas Equipes, como o Programa de Afiliados da Rocket (“**RAP**”). Os termos e condições aplicáveis ao RAP e outros programas semelhantes são separados destas Regras. Em caso de conflito entre os termos e condições do RAP e estas Regras, as disposições que protegem mais a Psyonix serão aplicadas e controlarão.

13. Privacidade

Consulte a política de privacidade da Psyonix localizada em <https://www.psyonix.com/privacy/> para informações importantes relativas à coleta, uso e divulgação de informações pessoais pela Psyonix.

14. Saúde e Segurança

14.1 Conformidade com as Orientações de Saúde. Todos os Jogadores, Proprietários, Gerentes, Treinadores e Equipes devem cumprir (a) qualquer orientação por escrito fornecida pela Psyonix e/ou Administradores de Torneio de tempos em tempos em relação a questões de saúde e segurança e COVID-19; e (b) leis aplicáveis, portarias e ordens das autoridades de saúde pública em relação a COVID-19. Em caso de conflito entre qualquer orientação ou padrão, o requisito mais estrito prevalecerá.

14.2 Decisões Finais Relacionadas à Segurança do Jogador. Não obstante o acima exposto, a decisão final relativa à segurança para os Jogadores de uma Equipe participar de um Torneio será tomada pelo Gerente dessa Equipe em consulta à Psyonix e/ou aos Administradores do Torneio. Cada Equipe deve cumprir as leis e regulamentos locais que regem as reuniões públicas e a saúde pública. No caso de qualquer incerteza quanto à possibilidade de uma reunião de Jogadores ser realizada com segurança, o Gerente de uma Equipe deve exercer seu arbítrio de uma forma que forneça o maior nível de proteção e segurança para Jogadores, torcedores, funcionários e outros participantes do Torneio.

14.3 Comunicação com os Administradores do Torneio. É importante que os Jogadores, Treinadores e Gerentes envidem todos os esforços para permanecer conectados ao sistema de bate-papo usado pela Psyonix e/ou Administradores do Torneio e sigam todas as instruções fornecidas pelos Administradores do Torneio durante todo o processo de um Torneio, incluindo viagens de ida e volta ao local do Torneio. Os Jogadores, Gerentes e Treinadores devem seguir as instruções dos árbitros do Torneio e cooperar com os árbitros e outros funcionários do Torneio em relação às máscaras e outras medidas de proteção instituídas para garantir a saúde e segurança de todos os envolvidos no Torneio.

14.4 Exame de Saúde. Antes de entrar em qualquer local do Torneio, cada Jogador, Treinador e Gerente pode ser solicitado a verificar sua identidade com a equipe do Torneio e se submeter a uma avaliação de saúde pela equipe do Torneio, que pode incluir, entre outros, uma verificação de temperatura. Os exames de saúde também podem ser realizados em outros momentos durante um Torneio, a critério exclusivo da Psyonix e/ou Administradores do Torneio. Se, em qualquer momento antes ou durante um torneio, a Psyonix ou os Administradores do Torneio determinarem que um indivíduo tem sintomas da COVID-19 ou de outra forma pode estar infectado com o vírus da COVID-19 ou qualquer outra doença transmissível, esse indivíduo será obrigado a deixar o local imediatamente. Se a Psyonix ou os Administradores do Torneio determinarem que um Jogador não deve participar de um Torneio por motivos de saúde, o árbitro local pode exigir que o

Time forneça um substituto. Se a lei aplicável exigir qualquer inspeção de saúde adicional ou diferente, desinfecção ou procedimentos de segurança pública, a Psyonix e/ou Administradores do Torneio terão autoridade total para implementar esses procedimentos, e todos os Jogadores, Proprietários, Treinadores e Gerentes devem cooperar com a Psyonix e/ou Administradores do Torneio na implementação desses procedimentos.

14.5 Problemas de Saúde Envolvendo Jogadores. A primeira responsabilidade de todos os Gerentes e Treinadores é cuidar da saúde e segurança dos Jogadores e do pessoal da Equipe. Um Gerente deve notificar imediatamente a Psyonix ou os Administradores do Torneio sobre qualquer problema de saúde envolvendo um Jogador, para que as medidas apropriadas possam ser tomadas para rastrear contatos e seguir outros protocolos de saúde e segurança.

14.6 Problemas de Saúde Envolvendo Treinadores e Gerentes. Se o Gerente ou Treinador de uma Equipe não puder participar de um torneio devido a um problema de saúde, os Proprietários da Equipe ou outras pessoas responsáveis devem notificar imediatamente a Psyonix e/ou Administradores do Torneio e designar um substituto adequado. Uma vez que os problemas de saúde do Gerente ou Treinador aplicável tenham diminuído e qualquer quarentena aplicável tenha expirado, ele terá permissão para retomar suas funções com a Equipe.

14.7 Privacidade de Saúde. Todos os Jogadores, Gerentes e Treinadores concordam com (a) a coleta, armazenamento e uso de registros e informações sobre a exposição a ou sintomas de COVID-19, resultados de teste de COVID-19 ou status de vacinação conforme descrito nesta Seção, e (b) o uso desses registros e informações para cumprir as leis, regulamentos e diretrizes locais que regem reuniões públicas e saúde pública e, quando necessário, para proteger torcedores e outros membros do público da exposição à COVID-19. Se um Jogador, Gerente ou Treinador tiver alguma dúvida sobre as maneiras como os registros e informações desse Jogador, Gerente ou Treinador são coletados e usados de acordo com esta Seção, ou suas escolhas e direitos em relação a esse uso, consulte a Política de Privacidade da ESL disponível em <https://www.eslgaming.com/privacypolicy>.

© 2022 Psyonix LLC. Todos os direitos reservados.