

Rocket League Championship Series – Regras Oficiais da 8ª Temporada

1. Introdução e Aceitação

1.1 Introdução

Estas Regras Oficiais da Rocket League Championship Series - 8ª Temporada (“**Regras**”) regem todas as fases do Rocket League Championship Series - 8ª Temporada (“**Torneio**”), fornecidas pela Psyonix LLC (“**Psyonix**”).

Estas Regras foram criadas para garantir a integridade de jogo competitivo da Rocket League (“**Jogo**”) em conexão com o Torneio e seu objetivo é promover competição vigorosa e ajudar a garantir que todas as jogadas competitivas do Jogo 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, rege 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 de 18 anos ou menor de idade conforme a maioridade definida no país de residência do jogador (“**Menor**”), 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://www.rocketleaguesports.com/register/>. Ao participar de qualquer jogo ou partida 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.

1.3 Aplicação

A Psyonix tem a responsabilidade principal de impor estas Regras a todos os Jogadores no Torneio e poderá, trabalhando em conjunto com os Administradores do Torneio (conforme definido abaixo), aplicar penalidades a Jogadores 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. Para cada Jogador, a participação no Torneio após qualquer atualização, revisão, alteração ou modificação destas Regras será considerada como aceitação pelo Jogador (ou, se for Menor, o pai/mãe ou representante legal do Jogador) destas Regras, incluindo atualização, revisão, alteração ou modificação.

2. Estrutura do Torneio

2.1 Definição de Termos

“**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 necessários 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 Europa, América do Norte, Oceania e América do Sul.

“Europa”: significa Andorra, Albânia, Armênia, Áustria, Azerbaijão, 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, Países Baixos, Noruega, Polônia, Portugal, Romênia, Rússia (exceto indivíduos localizados na Crimeia), San Marino, Sérvia, Eslováquia, Eslovênia, Espanha, Suécia, Suíça, Turquia, Ucrânia (exceto indivíduos localizados na Crimeia), 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.

“América do Norte”: significa Bahamas, Canadá, 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, Indonésia, Kiribati, Ilhas Marshall, Micronésia, Nauru, Nova Caledônia, Nova Zelândia, Ilha Norfolk, Palau, Papua-Nova Guiné, Filipinas, Samoa, Ilhas Salomão, Tonga, Tuvalu, Vanuatu, e Ilhas Wallis e Futuna.

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

“Site de Regras”: a versão mais recente destas Regras será publicada em <http://www.rocketleagueesports.com/rules>.

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

“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 de Evento”: 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 executar o Torneio.

“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” ou **“Equipe Vencedora”**: significa qualquer Equipe oficialmente declarada como Jogador Vencedor/Equipe Vencedora, conforme previsto na Seção 4.

2.2 Programação

Conforme previsto mais detalhadamente na Seção 2.3, o Torneio consiste em duas competições regionais, uma na América do Norte e uma na Europa, e duas séries de competições, uma na Oceania e uma na

América do Sul. Cada competição regional incluirá uma “Eliminatória Aberta”, “Rival Series Play-In”, “Rival Series League Play”, “RLCS League Play” e um “Campeonato Regional” (conforme definição desses termos abaixo). Os vencedores dos Campeonatos Regionais, em conjunto com os vencedores das séries da Oceania e da América do Sul, avançarão para as finais ao vivo do Campeonato Mundial (sujeito a regras separadas).

A programação que corresponde a cada fase do Torneio é descrita nesta Seção (neste documento, esse período é denominado “**Período do Torneio**”).

2.2.1 Datas de Regionais

Regional da América do Norte

- 1ª Eliminatória Aberta (31 de agosto de 2019)
- 2ª Eliminatória Aberta (14 de setembro de 2019)
- 3ª Eliminatória Aberta (17 de setembro de 2019)
- 4ª Eliminatória Aberta (21 de setembro de 2019)
- Rival Series Play-In (28 de setembro de 2019)
- RLCS League Play – Semana 1 (5 de outubro de 2019)
- Rival Series League Play – Semana 1 (11 de outubro de 2019)
- RLCS League Play – Semana 2 (12 de outubro de 2019)
- Rival Series League Play – Semana 2 (18 de outubro de 2019)
- RLCS League Play – Semana 3 (19 de outubro de 2019)
- Rival Series League Play – Semana 3 (25 de outubro de 2019)
- RLCS League Play – Semana 4 (26 de outubro de 2019)
- Rival Series League Play – Semana 4 (1º de novembro de 2019)
- RCLS League Play – Semana 5 (2 de novembro de 2019)
- Rival Series League Play – Semana 5 (8 de novembro de 2019)
- Campeonato Regional da América do Norte (16 de novembro de 2019)
- Eliminatórias Regionais da Rival Series (23 de novembro de 2019)
- Torneio de Promoção (30 de novembro de 2019)

Regional da Europa

- 1ª Eliminatória Aberta (1º de setembro de 2019)
- 2ª Eliminatória Aberta (15 de setembro de 2019)
- 3ª Eliminatória Aberta (18 de setembro de 2019)
- 4ª Eliminatória Aberta (22 de setembro de 2019)
- Rival Series Play-In (29 de setembro de 2019)
- RLCS League Play – Semana 1 (6 de outubro de 2019)
- Rival Series League Play – Semana 1 (11 de outubro de 2019)
- RLCS League Play – Semana 2 (13 de outubro de 2019)
- Rival Series League Play – Semana 2 (18 de outubro de 2019)
- RLCS League Play – Semana 3 (20 de outubro de 2019)
- Rival Series League Play – Semana 3 (25 de outubro de 2019)
- RLCS League Play – Semana 4 (27 de outubro de 2019)
- Rival Series League Play – Semana 4 (1º de novembro de 2019)
- RCLS League Play – Semana 5 (3 de novembro de 2019)

- Rival Series League Play – Semana 5 (8 de novembro de 2019)
- Campeonato Regional Europeu (17 de novembro de 2019)
- Eliminatórias Regionais da Rival Series (24 de novembro de 2019)
- Torneio de Promoção (1º de dezembro de 2019)

Regional da Oceania

- 1ª Eliminatória Aberta da Oceania (14 de setembro de 2019)
- 2ª Eliminatória Aberta da Oceania (15 de setembro de 2019)
- Oceania League Play – Semana 1 (28 de setembro de 2019)
- Oceania League Play – Semana 2 (5 de outubro de 2019)
- Oceania League Play – Semana 3 (12 de outubro de 2019)
- Oceania League Play – Semana 4 (19 de outubro de 2019)
- Oceania League Play – Semana 5 (26 de outubro de 2019)
- Oceania League Play – Semana 6 (2 de novembro de 2019)
- Oceania League Play – Semana 7 (9 de novembro de 2019)
- Campeonato 1 Regional da Oceania (16 de novembro de 2019)
- Campeonato 2 Regional da Oceania (17 de novembro de 2019)

Regional da América do Sul

- 1ª Eliminatória Aberta da Grand Series (14 de setembro de 2019)
- 2ª Eliminatória Aberta da Grand Series (15 de setembro de 2019)
- 3ª Eliminatória Aberta da Grand Series (21 de setembro de 2019)
- 4ª Eliminatória Aberta da Grand Series (22 de setembro de 2019)
- Grand Series Play-In Dia 1 (28 de setembro de 2019)
- Grand Series Play-In Dia 2 (29 de setembro de 2019)
- Grand Series League Play – Semana 1 (6 de outubro de 2019)
- Grand Series League Play – Semana 2 (13 de outubro de 2019)
- Grand Series League Play – Semana 3 (20 de outubro de 2019)
- Grand Series League Play – Semana 4 (27 de outubro de 2019)
- Grand Series League Play – Semana 5 (2 de novembro de 2019)
- Final Regional da Grand Series – Dia 2 (17 de novembro de 2019)

2.2.2 Datas do Campeonato Mundial

O Campeonato Mundial será realizado de 13 a 15 de dezembro de 2019, e estará sujeito a regras separadas.

2.2.3 Reprogramação

A Psonix 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 Psonix informará todos os Jogadores assim que for conveniente.

2.3 Fases e Formatos do Torneio

2.3.1 Rival Series

2.3.1.1 Eliminatória Aberta

Primeiro as equipes serão inscritas na fase de “**Eliminatórias Abertas**” da região aplicável (América do Norte ou Europa) na qual se inscreveram. As equipes podem participar de até duas Eliminatórias Abertas, cada uma composta de uma “**Chave de Eliminação Dupla**”, o que significa que uma Equipe não poderá avançar se perder duas Partidas da chave. A classificação será determinada pela Psyonix e/ou pelos Administradores do Torneio, a seu critério. Todas as partidas das Eliminatórias Abertas serão com base na Melhor de Três. As 32 Equipes finais (16 Equipes na chave superior e 16 Equipes na chave inferior) restantes se qualificarão para participar da “**Rival Series Play-In**” (conforme definição abaixo) e não se qualificarão para participar de nenhuma outra Eliminatória Aberta.

2.3.1.2 Rival Series Play-In

A “**Rival Series Play-In**” é uma Chave de Eliminação Dupla com até 128 Equipes que se qualificaram nas Eliminatórias Abertas (para cada região, América do Norte e Europa, conforme aplicável). As Equipes colocadas em sexto lugar ou melhor na Rival Series Play-In se qualificarão para participar da Rival Series em sua respectiva região. Todas as Partidas são Melhor de Cinco.

2.3.1.3 Rival Series League Play

A “**Rival Series League Play**” é um Round Robin com as seis Equipes que se qualificaram na Rival Series Play-In e as quatro Equipes que se qualificaram automaticamente na Rival Series League Play (para cada região, América do Norte e Europa, conforme aplicável). As Equipes jogarão uma Partida Melhor de Cinco contra cada outra Equipe. As classificações serão determinadas comparando o número total de vitórias nas Partidas conquistadas por uma Equipe durante a Rival Series. Se uma Equipe for desqualificada de uma Partida pela Psyonix e/ou pelo Administrador do Torneio, a Partida será registrada como 3 X 0 a favor da Equipe adversária.

2.3.1.4 Eliminatórias Regionais da Rival Series

As oito Equipes principais (as quatro Equipes com a melhor classificação de cada região, América do Norte e Europa, após a Rival Series League Play) competirão nas Eliminatórias Regionais da América do Norte e nas Eliminatórias Regionais da Europa (“**Eliminatórias Regionais**”), conforme aplicável. Cada Eliminatória Regional é uma chave de *page playoff* com Partidas de Melhor de Sete. As Equipes serão classificadas da primeira à quarta com base no desempenho na Rival Series League Play. A chave *page playoff* será realizada como segue:

- Partida 1 – A terceira e a quarta equipes classificadas jogarão uma contra a outra. A perdedora da Partida 1 será classificada em quarto lugar e jogará no Torneio de Promoção.
- Partida 2 – A primeira e a segunda equipes classificadas jogarão uma contra a outra. O vencedor da Partida 2 se qualificará automaticamente para a RLCS League Play da 9ª Temporada. Partida 3 - O perdedor da Partida 2 jogará contra o vencedor da Partida 1. O vencedor da Partida 3 se qualificará automaticamente para a RLCS League Play da 9ª Temporada, e o perdedor da Partida 3 será classificado em terceiro lugar e jogará no Torneio de Promoção.

2.3.2 Rocket League Championship Series (“RLCS”)

2.3.2.1 RLCS League Play

A “**RLCS League Play**” é um Round Robin com as oito Equipes que se qualificaram na RLCS League Play e no Torneio de Promoção da 7ª Temporada da RLCS (para cada região, América do Norte e Europa, conforme aplicável). As Equipes jogarão uma Partida Melhor de Cinco contra cada outra Equipe. As classificações serão determinadas comparando o número total de vitórias nas Partidas conquistadas por uma Equipe durante a RLCS League Play. Se uma Equipe for desqualificada de uma Partida pela Psyonix e/ou pelo Administrador do Torneio, a Partida será registrada como 3 X 0 a favor da Equipe adversária.

2.3.2.2 Campeonatos Regionais da RLCS

As 12 Equipes principais (as seis Equipes com a melhor classificação de cada região, América do Norte e Europa, após a RLCS League Play) competirão no Campeonato Regional da América do Norte e Campeonato Regional Europeu (“**Eliminatórias Regionais**”), conforme aplicável. Cada Campeonato Regional é uma chave de *page playoff* com Partidas de Melhor de Sete. As Equipes serão classificadas da primeira à sexta com base no desempenho na RLCS League Play. A chave *page playoff* será realizada como segue:

- Partida 1 – A terceira e a quarta equipes classificadas jogarão uma contra a outra.
- Partida 2 – A quinta e a sexta equipes classificadas jogarão uma contra a outra. A perdedora da Partida 2 será eliminada do Campeonato Regional e será classificada em sexto lugar.
- Partida 3 – A vencedora da Partida 2 jogará contra a perdedora da Partida 1. A perdedora da Partida 3 será eliminada do Campeonato Regional e será classificada em quinto lugar.
- Partida 4 – A vencedora da Partida 1 jogará contra a segunda equipe classificada. A perdedora da Partida 4 será eliminada do Campeonato Regional e empatará em terceiro lugar.
- Partida 5 – A vencedora da Partida 3 jogará contra a primeira equipe classificada. A perdedora da Partida 5 será eliminada do Campeonato Regional e empatará em terceiro lugar.
- Partida 6 – A vencedora da Partida 4 jogará contra a vencedora da Partida 5. A vencedora da Partida 6 será a Campeã Regional. A perdedora da Partida 6 será classificada em segundo lugar.

2.3.2.3 Oceania Series

A Oceania Series é intitulada “**LPL Rocket League Oceanic Championship**”. A “**LPL Rocket League Oceanic Championship League Play**” apresenta a “**Oceania Series: League Play**”. A Oceania Series: League Play é um Round Robin com oito Equipes. Seis dessas equipes foram qualificadas por meio das Eliminatórias Abertas e Partidas Improvisadas da Oceania Series. Duas das equipes se qualificaram na 7ª Temporada do Campeonato Mundial de Rocket League. As Equipes jogarão uma Partida Melhor de Cinco contra cada outra Equipe. As classificações serão determinadas comparando o número total de vitórias nas Partidas conquistadas por uma Equipe durante a Oceania Series: League Play. Se uma Equipe for desqualificada de uma Partida pela Psyonix e/ou pelo Administrador do Torneio, a Partida será registrada como 3 X 0 a favor da Equipe adversária.

As quatro melhores Equipes (as quatro Equipes com a melhor classificação na Oceania Series: League Play) competirão nas **Eliminatórias da Oceania Series**. As Eliminatórias da Oceania Series são uma chave de eliminação dupla com Partidas de Melhor de Sete. As Equipes serão classificadas da primeira à quarta com base no desempenho na Oceania Series: League Play. A chave de eliminatórias será realizada como segue:

- Partida 1 – A quarta e a primeira equipes classificadas jogarão uma contra a outra.
 - Partida 2 – A segunda e a terceira equipes classificadas jogarão uma contra a outra.
 - Partida 3 – A perdedora da Partida 1 jogará contra a perdedora da Partida 2. A perdedora da Partida 3 será eliminada das Eliminatórias da Oceania Series e será classificada em quarto lugar.
 - Partida 4 – A vencedora da Partida 1 jogará contra a vencedora da Partida 2.
 - Partida 5 – A perdedora da Partida 4 jogará contra a vencedora da Partida 3. A perdedora da Partida 5 será eliminada das Eliminatórias da Oceania Series e será classificada em terceiro lugar.
- Partida 6 – A vencedora da Partida 4 jogará contra a vencedora da Partida 5. A vencedora da Partida 6 será a Campeã das Eliminatórias da Oceania Series. A perdedora da Partida 6 será classificada em segundo lugar.

2.3.2.4 South America Series

A South American Series é intitulada “**Grand Series**”. A “**Grand Series**” apresenta a “**Grand Series: League Play**”. A Grand Series: League Play é um Round Robin com oito Equipes. Seis dessas equipes foram qualificadas por meio das Eliminatórias Abertas e Partidas Improvisadas da Grand Series. Duas das equipes se qualificaram na 7ª Temporada do Campeonato Mundial de Rocket League. As Equipes jogarão uma Partida Melhor de Cinco contra cada outra Equipe. As classificações serão determinadas comparando o número total de vitórias nas Partidas conquistadas por uma Equipe durante a Grand Series League Play. Se uma Equipe for desqualificada de uma Partida pela Psyonix e/ou pelo Administrador do Torneio, a Partida será registrada como 3 X 0 a favor da Equipe adversária.

As seis melhores Equipes (as seis Equipes com a melhor classificação na Grand Series: League Play) competirão nas **Eliminatórias da Grand Series**. As Eliminatórias da Grande Series são uma versão da chave de *page playoff* com Partidas de Melhor de Sete. As Equipes serão classificadas da primeira à sexta com base no desempenho na Grand Series League Play. A chave de eliminatórias será realizada como segue:

- Partida 1 – A sexta e a terceira equipes classificadas jogarão uma contra a outra. A perdedora da Partida 1 será eliminada das Eliminatórias da Grand Series e empatará em sexto lugar.
- Partida 2 – A quarta e a quinta equipes classificadas jogarão uma contra a outra. A perdedora da Partida 2 será eliminada das Eliminatórias da Grand Series e empatará em sexto lugar.
- Partida 3 – A vencedora da Partida 1 jogará contra a vencedora da Partida 2. A perdedora da Partida 3 será eliminada das Eliminatórias da Grand Series e empatará em quarto lugar.
- Partida 4 – A primeira e a segunda equipes classificadas jogarão uma contra a outra.
- Partida 5 – A vencedora da Partida 3 jogará contra a perdedora da Partida 4. A perdedora da Partida 5 será eliminada das Eliminatórias da Grand Series e classificada em terceiro lugar.
- Partida 6 – A vencedora da Partida 4 jogará contra a vencedora da Partida 5. A vencedora da Partida 6 será a Campeã das Eliminatórias da Grand Series. A perdedora da Partida 6 será classificada em segundo lugar.

2.3.2.5 Campeonato Mundial

Mais informações sobre o Campeonato Mundial serão anunciadas posteriormente.

2.3.3 Torneio de Promoção

As Equipes classificadas em sétimo e oitavo lugar na RLCS League Play e as Equipes classificadas em terceiro e quarto lugar nas Eliminatórias Regionais da Rival Series competirão no Torneio de Promoção para América do Norte e Europa, conforme aplicável. O “**Torneio de Promoção**” é uma Chave de Eliminação Única com Partidas de Melhor de Sete. A Equipe restante final na chave superior e a Equipe restante final na chave inferior se qualificarão automaticamente para participar da RLCS League Play na próxima temporada. As outras duas Equipes se qualificarão automaticamente para participar da Rival Series na próxima temporada.

2.3.3.4 Desempates

Se duas ou mais Equipes da RLCS ou Rival Series atingir o mesmo número de vitórias em Partidas, resultando em empate, os empates serão resolvidos aplicando os seguintes mecanismos de desempate, por ordem de aplicação. Todos os cálculos envolvem apenas Jogos da RLCS ou da Rival Series (excluindo o Campeonato Mundial), conforme aplicável.

i. Diferencial de Jogo

“**Diferencial de Jogo**” é definido como o número total de Jogos ganhos por uma Equipe menos o número total de Jogos perdidos por essa Equipe.

ii. Diferencial de Jogo em Jogos entre Equipes empatadas

Calcule o Diferencial de Jogo para Equipes empatadas com base na equipe com a classificação mais alta, que não seja uma Equipe empatada (“**Equipes Incluídas**”). Se ainda estiverem empatadas, então o mesmo processo será usado, mas também incluirá a segunda Equipe com classificação mais alta além da Equipe empatada, então a terceira Equipe com classificação mais alta além da Equipe empatada, e assim por diante.

iii. Diferencial de Gols Mais Alto em Jogos entre Equipes empatadas.

“**Diferencial de Gols**” é definido como o número total de gols marcados por uma Equipe menos o número total de gols permitidos por essa Equipe. Calcule o Diferencial de Gol das Equipes Incluídas. Se ainda estiverem empatadas, então o mesmo processo será usado, mas também incluirá a segunda Equipe com classificação mais alta além da Equipe empatada, então a terceira Equipe com classificação mais alta além da Equipe empatada, e assim por diante.

iv. Empate não Resolvido

Se nenhum dos mecanismos de desempate conseguir resolver o empate, as Equipes farão sorteios. Se alguma etapa resolver o empate para uma ou mais Equipes, mas não para todas as Equipes, um novo empate será declarado entre as Equipes empatadas restantes. Esse empate será resolvido usando os mesmos mecanismos de desempate listados acima.

2.3.3.5 Desempates para o Campeonato Mundial

Desempates para o Campeonato Mundial serão fornecidos como parte das Regras Oficiais da 8ª Temporada do Campeonato Mundial.

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: PS4, Nintendo Switch, Steam ou Xbox One
- Servidor: US-East/US-West (NA League), Europe (EU League), South America (SAM League) e Oceania (OCE 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 no Campeonato Mundial. No Campeonato Mundial, 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 outras fases do Torneio, o primeiro jogo é realizado no DFH Stadium. Todas as Partidas subsequentes serão realizadas em uma arena qualificada, escolhida pelos Administradores do Torneio a seu critério exclusivo. As Equipes da RLCS League Play podem solicitar para evitar uma arena qualificada 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 da RLCS League Play para evitar uma arena qualificada. As seguintes arenas qualificadas podem ser selecionadas:

- Aquadome
- Champions Field
- Champions Field (Dia)
- DFH Stadium (Dia)
- DFH Stadium
- DFH Stadium (Tempestade)
- Mannfield
- Mannfield (Noite)
- Mannfield (Neve)

- Mannfield (Tempestade)
- Neo Tokyo
- Salty Shores (Dia)
- Salty Shores (Noite)
- Starbase ARC
- Urban Central
- Urban Central (Amanhecer)
- Urban Central (Noite)
- Utopia Coliseum
- Utopia Coliseum (Anoitecer)
- Utopia Coliseum (Neve)
- Wasteland
- Wasteland (Noite)

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 fases 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. Na RLCS League Play, 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

Em Partidas na América do Norte, “US-East” é o servidor padrão, a não ser que ambas as Equipes concordem em jogar no “US-West”. Os servidores “Europe” sempre serão usados para as Partidas europeias.

3.2.4 Início do Jogo

Os Jogadores não podem entrar no seu lado designado até que três Jogadores de cada Equipe tenham entrado no Jogo.

3.2.5 Substituições

Uma “**Substituição**” é definida como alterar a formação de Jogadores após o início de uma Partida. Substituições só podem ser feitas entre Jogos de uma Partida, e as Equipes estão limitadas a uma alteração de Jogador por Partida. Não se permitem substituições durante uma Eliminatória Aberta, exceto no caso de uma desconexão.

3.2.6 Relatórios de Pontuação

Durante a fase 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 altamente recomendável fazer um instantâneo da tela de resultados ou reprodução da Partida no 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. Se for constatado que qualquer Equipe ou Jogador enviou resultados falsos ou adulterados, essa Equipe ou Jogador será permanentemente banida do Torneio e de futuros torneios.

3.2.7 Contas de Convidados

Os Jogadores não podem competir usando contas de convidados. Todos os participantes precisam ter uma conta Steam, Microsoft® Account, Nintendo Account ou PlayStation™ Network ID única e válida, e níveis adequados de acesso ao Steam, Xbox Live™, Nintendo™ Network ou PlayStation™ Network, conforme o caso.

3.2.8 Observadores

Não são permitidos observadores no jogo, exceto Administradores do Torneio e seus designados.

3.2.9 Bugs e Falhas

No caso de um bug ou glitch que afete a jogada, a Partida inteira deve ser invalidada. Se uma Equipe solicitar uma revanche devido a um bug ou uma falha, deve salvar o replay e enviá-lo ao Administrador do Torneio para revisão.

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 para a Equipe.

3.3.2 Lista de Membros

As Equipes só podem usar Jogadores que estejam em sua lista para uma Partida. As listas de membros devem conter no mínimo três Jogadores e até um Jogador de reserva designado que possa ser usado como alternativa. As Listas de Membros também podem incluir um gerente que não jogue em Partidas do Torneio. Um indivíduo não pode fazer parte de mais de uma lista de membros simultaneamente.

3.3.3 Envio da Lista de Membros

As formações iniciais para cada Partida precisam ser enviadas aos Administradores do Torneio pelo menos 24 horas antes da Partida aplicável.

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

Salvo se previsto em outra parte destas Regras, as listas de membros da Equipe só podem ser alteradas durante o **“Período de Alteração da Lista de Membros”**, que é (a) a qualquer momento antes do respectivo Prazo para Bloqueio da Lista de Membros e (b) após a qualificação para a RLCS League Play ou Rival Series. As listas de membros da RLCS são bloqueadas e não é possível fazer trocas após o **“Prazo de Bloqueio da Lista de Membros da RLCS”**, que é 26 de agosto de 2019 às 12h PT. As listas de membros da Rival Series são bloqueadas e não é possível fazer mudanças após o **“Prazo para Bloqueio da Lista de Membros”**, que é 26 de agosto 2019 às 12h PT). Se uma Equipe tiver um gerente que gostaria de adicionar à lista de membros, precisa notificar os Organizadores do Torneio antes do respectivo Prazo para Bloqueio da Lista de Membros.

3.3.4.1 Período de Alteração da Lista de Membros/Prazo para Bloqueio da Lista de Membros na Oceania

Salvo se previsto em outra parte destas Regras, as listas de membros da Equipe só podem ser alteradas durante o **“Período de Alteração da Lista de Membros”**, que é (a) a qualquer momento antes do respectivo Prazo para Bloqueio da Lista de Membros e (b) após a qualificação para a **Oceania Series League Play**. As listas de membros da Oceania Series são bloqueadas e não é possível fazer trocas após o **“Prazo de Bloqueio da Lista de Membros da Oceania”**, que é 26 de agosto de 2019 às 12h PT. Se uma Equipe tiver um gerente que gostaria de adicionar à lista de membros, precisa notificar os Organizadores do Torneio antes do respectivo Prazo para Bloqueio da Lista de Membros.

3.3.4.2 Período de Alteração da Lista de Membros/Prazo para Bloqueio da Lista de Membros da América do Sul

Salvo se previsto em outra parte destas Regras, as listas de membros da Equipe só podem ser alteradas durante o **“Período de Alteração da Lista de Membros”**, que é (a) a qualquer momento antes do respectivo Prazo para Bloqueio da Lista de Membros e (b) após a qualificação para a **South America Series League Play**. As listas de membros da Grand Series são bloqueadas e não é possível fazer trocas após o **“Prazo de Bloqueio da Lista de Membros da América do Sul”**, que é 26 de agosto de 2019 às 12h PT. Se uma Equipe tiver um gerente que gostaria de adicionar à lista de membros, precisa notificar os Organizadores do Torneio antes do respectivo Prazo para Bloqueio da Lista de Membros.

3.3.5 Trocas

Todas as trocas entre Equipes precisam ser aprovadas pelos Administradores do Torneio e todas as Equipes envolvidas precisam ser notificadas sobre a troca. Trocas são permitidas somente durante um Período de Alteração da Lista de Membros. Um Jogador não pode jogar para mais de uma Equipe em uma temporada. Se um Jogador for negociado durante a temporada, o Jogador pode fazer parte da lista de membros da Equipe, mas não pode jogar em nenhuma Partida do Torneio até a próxima temporada.

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, 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 apenas símbolos ou nomes que sejam difíceis de distinguir um de outro.

3.3.7 Continuidade da Lista de Membros

Uma “**Lista de Membros Inicial**” contém os Jogadores que começam quatro dentre sete Partidas da RLCS League Play ou da Rival Series League Play. As Equipes que se qualificarem automaticamente para a RLCS League Play, Rival Series League Play, Oceania Series ou South America Series devido ao desempenho na temporada imediatamente anterior precisam manter dois Jogadores da Lista de Membros Inicial da temporada anterior (“**Jogadores da Temporada Anterior**”) e os dois Jogadores da Temporada Anterior precisam começar quatro dentre sete Partidas da temporada atual da RLCS League Play, Rival Series League Play, Oceania Series ou South America Series. Para fins de continuidade da lista de membros, não ter pelo menos dois Jogadores da temporada anterior começando em pelo menos quatro das Partidas da temporada atual da RLCS League Play, Rival Series League Play, Oceania Series ou South America Series causará a exclusão das Partidas da RLCS League Play, Rival Series League Play, Oceania Series ou South America Series.

3.4 Obrigações na Partida

3.4.1 Pontualidade

Todas as Equipes precisam ter três Jogadores fisicamente presentes ou no saguão da Partida on-line e na sala de chat designada até o horário de início da Partida. As Equipes que não tiverem três Jogadores prontos para jogar dez minutos após o início da Partida estão sujeitas a penalidade, inclusive uma possível desistência da Partida.

3.4.2 Desistências

As Equipes não podem desistir voluntariamente de uma Partida sem autorização prévia dos Administradores do Torneio e, mesmo com autorização, estão sujeitos a penalidades adicionais por desistência.

3.4.3 Comunicações

As Equipes se comunicarão com seus adversários e os Administradores do Torneio em uma sala de chat designada durante todas as fases on-line do Torneio. Para eventos on-line, depois que uma Partida tiver iniciado oficialmente, a comunicação com qualquer pessoa não designada como jogadora na Partida atual é estritamente proibida, podendo resultar em desqualificação imediata do(s) Jogador(es) ou da Equipe.

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 continuará 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 substituir por outro Jogador de sua lista de membros se esta for a primeira desconexão da Equipe durante a série.

3.5.1.2 Play-In, League Play, Campeonatos Regionais, Torneio de Promoção

Se ocorrer uma desconexão durante qualquer fase do Torneio, exceto a Eliminatória Aberta, a Equipe em desvantagem notificará imediatamente os Administradores do Torneio via chat no jogo. Os Administradores do Torneio poderão pausar o Jogo após o recebimento da notificação de desconexão, a seu critério exclusivo.

Quando o Jogo for pausado, o Jogador desconectado terá cinco minutos para entrar novamente antes do reinício do Jogo. Se o Jogador não puder entrar novamente nesse momento, a Equipe em desvantagem continuará a jogar o 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 substituir por outro Jogador de sua lista de membros (respeitando as regras de Substituição previstas na Seção 3.2.5). 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.

Cada Equipe poder ter no máximo uma pausa por 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 um está pronto para retomar. Depois que cada um confirma a prontidão, o Jogo será reiniciado a partir de início neutro.

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.

3.5.3 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.

3.5.4 Envio de Log

Se um Jogador ou Equipe fizer uma reclamação que resulte no reinício de um Jogo ou Partida, espera-se que eles forneçam aos Administradores do Torneio arquivos de log do Jogo ou Partida. Esses arquivos de log estarão sujeitos a investigação, e os Administradores do Torneio emitirão penalidades se determinarem que o reinício foi solicitado por erro.

4. Prêmios

4.1 Prêmios da RLCS League Play

O Torneio concederá prêmios de até US\$ 164.250 por região (América do Norte e Europa) para a RLCS League Play. Cada Equipe da RLCS League Play receberá prêmios de até US\$ 2.933,04 por Partida jogada, até no máximo US\$ 20.531,25, como prêmio por qualificação nesse nível. Caso de desistência de uma Partida, os prêmios serão deduzidos do valor máximo com base em rateio.

4.2 Prêmios de Campeonatos Regionais da RLCS

O Torneio concederá prêmios de até US\$ 50.000 por Campeonato Regional (América do Norte e Europa), de acordo com a tabela abaixo.

<u>Posição</u>	<u>Prêmio em Dinheiro (USD)</u>
Primeiro Lugar	US\$ 18.000
Segundo Lugar	US\$ 13.000
Terceiro Lugar (duas Equipes)	US\$ 6.000 por Equipe
Quinto Lugar	US\$ 4.000
Sexto Lugar	US\$ 3.000

4.3 Prêmios da Oceania Series

A Oceania Series concederá prêmios de até US\$ 50.000 para a Oceania Series League Play e Campeonato Regional, de acordo com a tabela abaixo:

<u>Posição</u>	<u>Prêmio em Dinheiro (USD)</u>
Primeiro Lugar	US\$ 12.500
Segundo Lugar	US\$ 9.000
Terceiro Lugar	US\$ 7.000
Quarto Lugar	US\$ 6.000
Quinto Lugar	US\$ 5.000
Sexto Lugar	US\$ 4.000
Sétimo Lugar	US\$ 3.500
Oitavo Lugar	US\$ 3.000

4.4 Prêmios da South America Series

A South America Series concederá prêmios de até US\$ 25.000 para a South America Series League Play e Campeonato Regional, de acordo com a tabela abaixo:

<u>Posição</u>	<u>Prêmio em Dinheiro (USD)</u>
Primeiro Lugar	US\$ 5.000
Segundo Lugar	US\$ 4.000
Terceiro Lugar	US\$ 3.500
Quarto Lugar	US\$ 3.250
Sexto Lugar (duas Equipes)	US\$ 2.625 por Equipe
Sétimo Lugar	US\$ 2.000
Oitavo Lugar	US\$ 2.000

4.5 Reconhecimentos do Jogador RLCS

O Torneio concederá prêmios de até US\$ 22.000 para reconhecimento de Jogadores, de acordo com a tabela abaixo.

<u>Reconhecimento</u>	<u>Prêmio em Dinheiro (USD)</u>
Jogador Mais Valioso da League Play	US\$ 2.500 por Jogador por região (América do Norte, Europa, Oceania e América do Sul)
Golden Striker	US\$ 1.000 por Jogador por região (América do Norte, Europa, Oceania e América do Sul)
Savior of the Season	US\$ 1.000 por Jogador por região (América do Norte, Europa, Oceania e América do Sul)
Clutch Playmaker	US\$ 1.000 por Jogador por região (América do Norte, Europa, Oceania e América do Sul)

4.6 Prêmios da Rival Series

O Torneio concederá prêmios de até US\$ 67.000 por região (América do Norte e Europa) para a Rival Series, de acordo com a tabela abaixo.

<u>Posição</u>	<u>Prêmio em Dinheiro (USD)</u>
Primeiro Lugar	US\$ 13.000
Segundo Lugar	US\$ 10.000

Terceiro Lugar	US\$ 9.000
Quarto Lugar	US\$ 8.000
Quinto Lugar	US\$ 7.000
Sexto Lugar	US\$ 6.000
Sétimo Lugar	US\$ 5.000
Oitavo Lugar	US\$ 4.000
Nono Lugar	US\$ 3.000
Décimo Lugar	US\$ 2.000

4.7 Informações Sobre Prêmios

Caso prêmios em dinheiro não sejam permitidos na jurisdição de residência de qualquer Jogador Vencedor (conforme definido abaixo), a Psyonix reserva-se o direito de fornecer um vale-presente de valor equivalente em vez de dinheiro.

Mediante notificação formal da Psyonix, um Jogador Vencedor ou Equipe Vencedora 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 ou Equipe Vencedora potencial deve ser entregue no endereço de e-mail do qual a notificação da Psyonix foi enviada ou, a critério exclusivo da Psyonix, a outro endereço de e-mail especificado na notificação.

A data de recebimento pela Psyonix será decisiva para a conformidade do Jogador Vencedor ou Equipe Vencedora potencial com os prazos previstos nesta seção 4.7. Se o Jogador ou Equipe não responder em tempo hábil a qualquer notificação ou solicitação de materiais ou informações ele(a) será desqualificado(a) como Jogador e/ou Equipe, e esse Jogador e/ou Equipe não terá direito a ganhar prêmios em conexão com o Torneio. Nesses casos, nenhum Jogador Vencedor e/ou Equipe Vencedora será nomeado(a), e a Psyonix terá o direito, a seu critério exclusivo e absoluto, de (a) conceder quaisquer valores de prêmios que teriam sido concedidos a esse Jogador e/ou Equipe desqualificado(a) como parte de um futuro torneio RLCS ou (b) doar esses valores de prêmios a causas e trabalhos de caridade. Um Jogador vencedor (no caso de indivíduos, “**Jogador Vencedor**” e no caso de Equipes, uma “**Equipe Vencedora**”) só será anunciado(a) depois que a verificação do processo de qualificação for concluída pela Psyonix de acordo com estas Regras.

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

OS PRÊMIOS ESTÃO SUJEITOS A IMPOSTOS FEDERAIS, ESTADUAIS E LOCAIS APLICÁVEIS, 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 Psyonix 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 1099-MISC para residentes dos EUA e 1042-S para não residentes dos EUA.

A Psyonix 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 (ou se for um Menor, ao pai/mãe ou representante legal do Jogador Vencedor; ou à Equipe Vencedora, se designada como a beneficiária pelo Jogador Vencedor). O Jogador Vencedor receberá um Formulário de Aceitação e Quitação (“**Quitação**”). Salvo restrição na lei aplicável, o Jogador Vencedor (ou se for um Menor, o pai/mãe ou representante legal do Jogador Vencedor) precisará preencher e devolver a Quitação de acordo com os prazos previstos nesta Seção 4.7.

5. Qualificação do Jogador

5.1 Idade do Jogador

- 5.1.1 Os jogadores precisam ter pelo menos 15 anos de idade (ou outra idade maior que possa ser exigida no país de residência do Jogador) para participar do Torneio. Além disso, Menores precisam ter permissão do pai/mãe ou representante legal para participar.
- 5.1.2 Jogadores não Qualificados que enganam ou tentam enganar os Administradores do Torneio fornecendo informações de qualificação falsas ou um consentimento dos pais falsificado se for um Menor, 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 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.

5.4 Nomes de Equipes e Jogadores, Logotipos, Avatars e Restrições de Marcas

- 5.4.1 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.

- 5.4.2 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.
- 5.4.3 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.
- 5.4.4 As Equipes que se qualificam para a RLCS League Play ou a Rival Series League Play 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 da RLCS League Play.

5.5 Situação Regular

Os Jogadores precisam estar em situação regular com relação a contas Psyonix registradas pelos Jogadores, sem violações não divulgadas. Os Jogadores/Equipes também precisam estar livres de penalidades ou ter cumprido integralmente as penalidades resultantes de violações anteriores de quaisquer regras oficiais da Psyonix.

5.6 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 por lei.

6. Regras de Formação 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 Jogadores individuais, mas no máximo quatro 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 para o Torneio para ser considerado um membro da Equipe aplicável. Durante o processo de Inscrição no Torneio, 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 Organizadores do Torneio tentarão notificar a Equipe por meio de seu “Capitão da Equipe” (conforme definido na Seção 3.3.1).

6.1.4 Será considerado que cada membro da Equipe, inclusive o Capitão da Equipe, individualmente ou 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 das Equipes. Os termos do relacionamento entre Jogadores e suas respectivas Equipes ficam a cargo de cada uma das 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 **Propriedade de Equipes**

6.3.1 Nenhum proprietário ou gerente de uma Equipe ou, se uma Equipe pertencer a uma pessoa jurídica, nenhuma matriz, subsidiária ou coligada dessa pessoa jurídica poderá possuir ou controlar diretamente (por exemplo, propriedade) ou indiretamente (por exemplo, acordo contratual) mais de uma Equipe dentro da Área de Qualificação do Torneio.

6.3.2 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 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 e espírito esportivo.

7.1.2 Os Jogadores devem respeitar outros Jogadores, os Administradores do Torneio e os fãs.

7.1.3 Os Jogadores não podem apresentar comportamento (a) que viole estas Regras, (b) seja perturbador, inseguro ou destrutivo ou (c) que seja de outro modo prejudicial ao gozo do Jogo por outros usuários conforme pretendido pela Psyonix (conforme decidido pela Psyonix). Em particular, os Jogadores 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 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 usando sempre sua melhor habilidade durante qualquer 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 para influenciar intencionalmente (ou tentar influenciar) o resultado de qualquer partida ou Torneio.
- *Hackear* ou modificar de outro modo o comportamento planejado do cliente do Jogo.
- Jogar ou permitir que outro Jogador jogue em uma conta Psyonix 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 ou métodos similares para interferir na conexão de outro Jogador com o cliente do Jogo.
- 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 no Jogo (por exemplo, serviços cujo objetivo seja descartar ou combinar uma partida ou sessão).
- 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.
- Apostar ou jogar em relação ao seu próprio desempenho, o desempenho de sua Equipe ou os resultados do Torneio ou qualquer fase do Torneio.

- Fazer qualquer modificação ao Jogo que não tenha sido divulgada aos Organizadores 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 por este Código de Conduta.
- Desconectar-se do Lobby do Jogo antes de ser dispensado pelos Administradores do Torneio.
- Mudar o 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.

7.2.2 Espera-se que cada Jogador jogue usando sempre sua melhor habilidade durante qualquer Partida e de modo coerente com as regras das Seções 7.1 e 7.2.

7.3 Assédio

7.3.1 Os Jogadores estão proibidos de apresentar qualquer forma de conduta assediante, abusiva ou discriminatória baseada em raça, cor, etnia, cidadania, 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.

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

7.4 Confidencialidade

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

7.5 Conduta Ilegal

Os jogadores são obrigados a cumprir todas as leis aplicáveis o tempo todo.

8. Violações de Regras e Conduta

8.1 Investigação e Conformidade

Os Jogadores concordam em cooperar plenamente com a Psyonix e/ou um Administrador do Torneio (conforme aplicável) na investigação de qualquer violação destas Regras. Se a Psyonix e/ou um Administrador do Torneio contatar um Jogador para discutir a investigação, o Jogador deve ser

verdadeiro em relação à informação que fornece à Psyonix e/ou ao Administrador do Torneio. Se for constatado que qualquer Jogador reteve, destruiu ou violou qualquer informação relacionada ou que enganou a Psyonix e/ou um Administrador do Torneio durante uma investigação, esse jogador será submetido a medida disciplinar conforme descrito mais detalhadamente na Seção 8.2.

8.2 Medida Disciplinar

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

- Reinício da Partida;
- Perda do Jogo;
- Desistência da Partida;
- Emitir um aviso público ou privado (verbal ou escrito) ao Jogador;
- Perda de todos ou qualquer parte dos prêmios concedidos anteriormente ao Jogador;
- Desqualificar o Jogador de participação em uma ou mais partidas e/ou sessões no Torneio; ou
- Impedir o Jogador de participar em 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 na extensão máxima permitida pelas leis aplicáveis.

8.2.3 Se a Psyonix decidir que ocorreram violações repetidas destas Regras por um Jogador, 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 punição aplicável especificada nos [Termos de Uso](#) da Psyonix e/ou no Rocket League EULA.

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

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, 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 Califórnia regerão controvérsias relativas a estas Regras e/ou ao Torneio. A Psyonix reserva-se o direito de, a seu critério exclusivo, cancelar, modificar ou suspender o Torneio se um vírus, bug, problema de computador, intervenção não autorizada ou outras causas 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. A Psyonix reserva-se o direito de desqualificar qualquer Jogador se constatar que ele está violando o processo de entrada ou a operação do Torneio, bem como estas Regras. A Psyonix não se responsabiliza por problemas, bugs ou falhas que os Jogadores possam encontrar. O Torneio está sujeito a todas as leis federais, estaduais e locais aplicáveis.

10. Publicidade

A Psyonix reserva-se o direito de usar o nome, identificação, imagem, vídeo, estatísticas de jogadas e/ou ID de conta Psyonix de qualquer Jogador para fins de publicidade antes, durante ou após a data de término do Torneio, em qualquer mídia, em todo o mundo, perpetuamente, mas somente em conexão com a publicidade do Torneio, sem qualquer remuneração ou avaliação prévia, salvo se especificamente proibido por lei.

11. Renúncia a Julgamento por Júri

Exceto se proibido pelas leis aplicáveis e como condição para participar deste Torneio, 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 deste.

12. 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.