

Rocket League Spring Series – Regras Oficiais

1. Introdução e Aceitação

1.1 Introdução

Estas Regras Oficiais do Rocket League Spring Series (“**Regras**”) regem todas as fases do Rocket League Spring Series (“**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, 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 de 18 anos ou menor de idade conforme a maioria 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.rocketleagueesports.com/springseriesrules/>. 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.

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

“**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 quatro competições regionais, na América do Norte, Europa, Oceania e América do Sul. Cada competição regional incluirá uma “Eliminatória Aberta” e um “Evento Principal” de eliminação dupla (conforme definição desses termos abaixo).

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

As datas abaixo são mostradas no fuso horário da região aplicável.

Regional da América do Sul

- Eliminatória Aberta – Dia 1 (14 de abril de 2020)
- Eliminatória Aberta – Dia 2 (15 de abril de 2020)
- Evento Principal – Dia 1 (18 de abril de 2020)
- Evento Principal – Dia 2 (19 de abril de 2020)

Regional da América do Norte

- Eliminatória Aberta – Dia 1 (21 de abril de 2020)
- Eliminatória Aberta – Dia 2 (22 de abril de 2020)
- Evento Principal – Dia 1 (25 de abril de 2020)
- Evento Principal – Dia 2 (26 de abril de 2020)

Regional da Oceania

- Eliminatória Aberta – Dia 1 (28 de abril de 2020)
- Eliminatória Aberta – Dia 2 (29 de abril de 2020)
- Evento Principal – Dia 1 (2 de maio de 2020)
- Evento Principal – Dia 2 (3 de maio de 2020)

Regional da Europa

- Eliminatória Aberta – Dia 1 (5 de maio de 2020)
- Eliminatória Aberta – Dia 2 (6 de maio de 2020)
- Evento Principal – Dia 1 (9 de maio de 2020)
- Evento Principal – Dia 2 (10 de maio de 2020)

2.2.2 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 Fases e Formatos do Torneio

2.3.1 Eliminatória Aberta

Primeiro as equipes serão inscritas na fase de “**Eliminatórias Abertas**” da região aplicável (América do Norte, Europa, América do Sul ou Oceania) 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 Cinco. As quatro Equipes finais restantes se qualificarão para participar do “Evento Principal” (conforme definição abaixo).

2.3.2 Evento Principal com Eliminação Dupla

O "**Evento Principal**" da região aplicável (América do Norte, Europa, América do Sul ou Oceania) é uma Chave de Eliminação Dupla de dois dias, oito equipes. Todas as partidas serão com base na Melhor de Cinco, exceto a Final da Chave de Perdedores, a Final da Chave de Vencedores e a Grande Final, que serão com base na Melhor de Sete.

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 (padrão)/US-West (América do Norte), Europe (Europa), South America (América do Sul) e Oceania (Oceania).

3.1.2 Controladores

Todos os controladores padrão, incluindo mouse e teclado, são legais. Funções macro (por exemplo, botões turbo) não são permitidas.

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 do Evento Principal podem pedir 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 do Evento Principal 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)
- Forbidden Temple (Padrão)
- 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. No Evento Principal, 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 Início do Jogo

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

3.2.4 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.

3.2.5 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.

3.2.6 **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.

3.2.7 **Observadores**

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

3.2.8 **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 não podem ser alteradas durante as Eliminatórias Abertas ou o Evento Principal. Todas as listas são bloqueadas quando as inscrições são fechadas para cada Eliminatória Aberta da respectiva região. Se uma Equipe enfrentar circunstâncias que a impeçam de obter um Substituto e precisar de uma extensão de tempo, deverá notificar o Administrador do Torneio o mais rápido possível.

3.3.5 Trocas

Não se permitem trocas em nenhum momento durante o Torneio.

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 participam da maioria das partidas nas Eliminatórias Abertas.

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 Evento Principal

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 substituí-lo por outro Jogador de sua lista de membros (respeitando as regras de Substituição previstas na Seção 3.2.4). 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 Regionais da América do Norte

O Torneio concederá prêmios de até US\$ 125.000 para o Regional da América do Norte, de acordo com a tabela abaixo.

<u>Posição</u>	<u>Prêmio em Dinheiro (USD)</u>
Primeiro Lugar	US\$ 23.000
Segundo Lugar	US\$ 17.000
Terceiro Lugar	US\$ 16.000
Quarto Lugar	US\$ 15.000
Quinto Lugar (duas Equipes)	US\$ 14.000
Sexto Lugar (duas Equipes)	US\$ 13.000

4.2 Prêmios do Regional da Europa

O Torneio concederá prêmios de até US\$ 125.000 para o Regional da Europa, de acordo com a tabela abaixo.

<u>Posição</u>	<u>Prêmio em Dinheiro (USD)</u>
Primeiro Lugar	US\$ 23.000
Segundo Lugar	US\$ 17.000
Terceiro Lugar	US\$ 16.000
Quarto Lugar	US\$ 15.000
Quinto Lugar (duas Equipes)	US\$ 14.000
Sexto Lugar (duas Equipes)	US\$ 13.000

4.3 Prêmios do Regional da Oceania

O Torneio concederá prêmios de até US\$ 50.000 para o Regional da Oceania, de acordo com a tabela abaixo.

<u>Posição</u>	<u>Prêmio em Dinheiro (USD)</u>
Primeiro Lugar	US\$ 13.500
Segundo Lugar	US\$ 8.500
Terceiro Lugar	US\$ 6.500
Quarto Lugar	US\$ 5.500
Quinto Lugar (duas Equipes)	US\$ 4.500
Sexto Lugar (duas Equipes)	US\$ 3.500

4.4 Prêmios do Regional da América do Sul

O Torneio concederá prêmios de até US\$ 50.000 para o Regional da América do Sul, de acordo com a tabela abaixo.

<u>Posição</u>	<u>Prêmio em Dinheiro (USD)</u>
Primeiro Lugar	US\$ 13.500
Segundo Lugar	US\$ 8.500
Terceiro Lugar	US\$ 6.500
Quarto Lugar	US\$ 5.500
Quinto Lugar (duas Equipes)	US\$ 4.500
Sexto Lugar (duas Equipes)	US\$ 3.500

4.5 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 e um e-mail associado à conta Epic Games desse jogador. 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 4.5. 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 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 poderter 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 4.5.

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, Logótipos, 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 qualificadas 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 a qualquer momento.

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**

8.1.1 Os Jogadores 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 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.

8.1.2 Os Jogadores entendem e concordam que a Psyonix tem o direito, a seu critério exclusivo, de remover um Jogador ou restringir a participação desse Jogador 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 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 (<https://www.psyonix.com/tou/>) e/ou no Rocket League EULA

[\(https://www.psyonix.com/eula/\)](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.

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.

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 Coach 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 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.

© 2020 Psyonix LLC. Todos os direitos reservados.