



# Campeonato de Brawl Stars

## Regras do torneio

1. Visão geral das regras

5

1.1. Direitos

5

1.2. Prêmio em dinheiro	5
1.3. Organização	6
1.3.1. Administração do torneio	6
1.4. Versão do jogo	6
1.4.1. Atualização	6
1.5. Alterações nas regras	6
1.6. Confidencialidade	6
1.7. Álcool ou outras substâncias psicoativas	6
1.8. Requisitos e restrições à participação	6
1.8.1. Tamanho da equipe e regras de escalação	7
1.8.1.1. Capitão da equipe	8
1.8.1.2. Posse de vaga	8
1.8.1.3. Nome da equipe	8
1.8.2. Nomes, símbolos e patrocinadores	8
1.8.3. Uso de contas falsas	9
1.8.4. Mudança de contas	9
1.8.5. Participação recusada	9
2. Torneio	9
2.1. Contato com a administração do torneio	9
2.2. Regiões	9
2.2.1. Requisitos de residência	10
2.2.1.1. Comprovante de residência para maiores de 18 anos	10
2.2.1.2. Comprovante de residência para jogadores com menos de 18 anos	10
2.2.2. Mudança de residência entre torneios	10
2.2.3. Sistema de pontuação regional - classificatórias regionais on-line	10
2.2.3.1. Transferência da Coreia e adição da China	11
2.2.4. Sistema de pontuação da final mensal	11
2.3. Formato das partidas	11
2.3.1. Melhor de 1	12
2.3.2. Melhor de 3	12
2.3.3. Melhor de 5	12
2.4. Mapas	13
2.5. Desafio do campeonato	13

2.6. Classificatórias regionais on-line da ESL Play	13
2.6.1. Regras de participação das classificatórias regionais da ESL Play	14
2.7. Finais mensais (eventos globais)	15
2.7.1. Presença no dia de imprensa	15
2.7.2. Cronograma	15
2.7.3. Calendário	16
2.7.4. Distribuição do prêmio em dinheiro da final mensal	16
2.7.5. Banimento de Brawlers na final mensal	16
2.7.6. Requisitos de acesso às finais mensais após a conclusão do desafio do campeonato	16
2.8. Final mundial	16
2.8.1. Distribuição do prêmio em dinheiro	17
2.9. Tabela	17
2.10. Mudanças em partidas	17
2.11. Preparativos para a disputa	17
2.11.1. Não comparecimento	17
2.11.2. Resultados	18
2.11.2.1. Empates nas classificatórias regionais on-line	18
2.11.3. Abandono ou desistência	18
2.11.4. Capturas de tela	18
2.11.5. Imagens da partida	18
2.11.6. Definição de material de partida	18
2.11.7. Transmissão e streaming	18
2.11.7.1. Observadores	19
2.11.8. Substituições	19
2.12. Problemas técnicos	19
2.13. Formato das finais mensais on-line e mudanças no formato da classificatória	19
2.13.1. Equipes classificadas	19
2.13.2. Mudanças na classificatória	20
2.13.3. Agenda de transmissão	20
2.13.4. Prêmios e distribuição de pontos para as finais mensais on-line	21
3. Código de conduta	21
3.1. Conduta na competição	21

3.1.1. Jogo sujo	21
3.2. Conluio	21
3.3. Integridade competitiva	22
3.4. Hacking	22
3.5. Exploração	22
3.6. Desconexão intencional	22
3.7. Critérios do campeonato de Brawl Stars	22
3.8. Obscenidades e discurso de ódio	22
3.9. Comportamento impróprio e insultos	22
3.10. Comportamento ofensivo	22
3.11. Interferência no estúdio	23
3.12. Comunicações não autorizadas	23
3.13. Vestuário	23
3.14. Identidade	23
3.15. Conduta não profissional	24
3.15.1. Responsabilidade	24
3.15.2. Assédio	24
3.15.3. Assédio sexual	24
3.15.4. Discriminação e difamação	24
3.15.5. Declarações sobre o campeonato de Brawl Stars, a Supercell e o Brawl Stars	24
3.15.6. Liberação de informações sem consentimento	24
3.15.7. Investigação do comportamento de jogadores	24
3.15.8. Atividades criminosas	25
3.15.9. Comportamento imoral	25
3.15.10. Confidencialidade	25
3.15.11. Suborno	25
3.15.12. Aliciamento e interferência	25
3.15.13. Presentes	25
3.15.14. Não conformidade	25
3.15.15. Manipulação de partidas	25
3.15.16. Solicitações de documentos ou outras solicitações	26
3.15.17. Associação com apostas	26
3.16. Penalidades	26

3.17. Direito à publicação	26
3.18. Patrocínios	26
3.19. Dispositivos	27
4. Comunicação e suporte	27
4.1. Suporte	27
4.2. Equipe de administração	27
4.3. Trapaças	27
4.3.1. Ataque DDoS	28
4.3.2. Manipulação de partidas	28
4.3.3. Software e hardware	28
4.4. Desclassificação	28
5. Catálogo de pontos de punição	28
5.1. Penalização	29
6. Termos de Uso	29

## **1. Visão geral das regras**

As regras a seguir são um guia válido para todas as etapas do torneio. A equipe de administração se reserva o direito de alterar as regras com ou sem aviso prévio aos jogadores. A equipe de administração é responsável por tomar decisões em todos os casos em que disputas não previstas nestas regras possam ocorrer.

### **1.1. Direitos**

Todos os direitos de transmissão do campeonato são propriedade da Supercell. Os direitos de transmissão da Supercell incluem, entre outros: streaming de vídeo, transmissão televisiva, transmissões comentadas, replays, demos e bots de pontuação ao vivo.

### **1.2. Prêmio em dinheiro**

Todo o prêmio em dinheiro será pago, no mais tardar, 90 dias depois da conclusão da final mensal. Caso uma equipe ou um jogador não forneça informações de pagamento e não tome ações para sanar essa falta, o prêmio em dinheiro não será pago até que as informações sejam retificadas.

### **1.3. Organização**

As classificatórias regionais on-line e as finais mensais do campeonato de Brawl Stars são organizadas em nome da Supercell Oy por:

ESL Gaming Polska sp. z o.o.  
ul. Żeliwna 38, 40-599 Katowice  
NIP: 525-24-78-330  
REGON: 142403601  
KRS: 0000356059

#### **1.3.1. Administração do torneio**

A equipe de administração do torneio consiste nos funcionários da ESL Gaming Polska Sp. z o.o. e da Supercell Oy.

### **1.4. Versão do jogo**

Todos os jogadores devem instalar a versão mais recente do jogo para participar dos torneios promovidos pela administração do torneio. As atualizações devem ser instaladas antes do começo do torneio.

#### **1.4.1. Atualização**

Todas as partidas on-line serão jogadas na atualização disponível nos servidores ativos no momento da partida. Todas as partidas presenciais serão jogadas no servidor ativo e nos dispositivos fornecidos pela equipe de administração.

### **1.5. Alterações nas regras**

A equipe de administração se reserva o direito de corrigir, remover ou mudar as regras aqui descritas sem aviso. A equipe de administração também se reserva o direito de tomar decisões em casos que não estão explicitamente descritos ou detalhados nestas regras, além de tomar decisões que contrariem estas regras em casos extremos a fim de preservar o jogo justo e o espírito esportivo.

### **1.6. Confidencialidade**

**O conteúdo de reclamações, tíquetes de suporte, discussões ou quaisquer outras correspondências com a equipe de administração é considerado de caráter estritamente confidencial. A publicação de tais materiais é proibida sem consentimento por escrito prévio da equipe de administração.**

### **1.7. Álcool ou outras substâncias psicoativas**

Jogar uma partida, on-line ou presencial, sob influência de álcool ou outras substâncias psicoativas é terminantemente proibido e pode levar a punições severas.

### **1.8. Requisitos e restrições à participação**

Para participar de eventos promovidos pela ESL, é preciso cumprir os seguintes requisitos:

- Todos os jogadores devem ter documentos de viagem válidos (entre eles, passaporte) preparados antes da participação.
- A administração do torneio fornecerá hospedagem em hotel e passagens aéreas, traslados no país do torneio, e convites oficiais do torneio para todos os jogadores que forem participar dos eventos presenciais.
- A obtenção de vistos, caso sejam necessários para viajar ao país sede dos eventos presenciais, é de plena responsabilidade dos jogadores. A administração do torneio pode oferecer ajuda e orientação para o processo de solicitação do visto.
- Todos os jogadores devem ter, no mínimo, 16 anos de idade completos até o dia da classificatória regional on-line.
- Jogadores com menos de 18 anos devem fornecer consentimento assinado pelos pais ou guardiões legais para poderem participar dos torneios presenciais. A administração do torneio fornecerá o modelo do documento aos participantes.
- Todos os jogadores devem estar registrados na plataforma da ESL Play.
- Todos os jogadores devem ter uma conta de Brawl Stars associada ao Supercell ID.
- Todos os jogadores devem ter conseguido o máximo de 15 vitórias no mais recente desafio do campeonato para participar da classificatória regional on-line do mês. A única exceção a essa regra diz respeito à participação nas finais mensais, descrita no item 2.7.6.

Quem não cumprir esses requisitos não terá direito a participar.

Caso uma equipe classificada por meio deste torneio não cumpra algum dos requisitos, ela perderá o direito de participar das classificatórias, e a próxima equipe mais bem colocada tomará seu lugar.

Apenas jogadores que venceram 15 partidas e não perderam mais do que 3 partidas no desafio do campeonato têm direito a participar das classificatórias regionais on-line. Qualquer equipe formada por um ou mais jogadores que não cumpram os requisitos não poderá se registrar na classificatória regional on-line. Jogadores que cumprirem os requisitos poderão formar equipes para as classificatórias regionais on-line como bem entenderem e não serão obrigados a participar com a mesma composição usada no desafio do campeonato. Depois que uma equipe receber pontos de classificação para a final mundial, regras de escalação passam a ser aplicadas, e mudar a composição da equipe pode resultar na perda de pontos.

### 1.8.1. Tamanho da equipe e regras de escalação

Uma equipe pode ter 3 ou 4 jogadores na escalação, mas é altamente recomendado ter 4 jogadores, tanto por questões competitivas quanto pela estabilidade da equipe.

Quando a equipe consegue pontos de classificação, as regras de escalação passam a ser aplicadas:

- As equipes podem adicionar apenas 1 jogador por meia temporada:
  - 19 de janeiro a 31 de maio
  - 1º de junho a 3 de outubro
- As equipes podem retirar jogadores como preferirem, mas a escalação deve ter pelo menos 2 jogadores sempre (mesmo nos períodos entre os torneios).
- Caso uma equipe não faça mudanças na primeira metade da temporada, **as mudanças não usadas não são transferidas para a segunda metade da temporada**. No entanto, a equipe poderá fazer uma mudança na segunda metade da temporada.

- Caso uma equipe tenha 4 jogadores e queira inserir mais um, será necessário remover outro jogador antes.
- Caso uma equipe tenha 3 jogadores e queira remover um, será necessário adicionar outro jogador imediatamente.
- Tais pedidos podem ser negados por conta de tempo e outros fatores.
- Caso uma equipe viole uma ou mais dessas regras, ela perderá todos os pontos de classificação obtidos antes do descumprimento da regra, mas poderá ganhar mais pontos de classificação após o ocorrido.

Para eventos presenciais, a equipe de administração cobrirá os custos de viagem e de acomodação de 4 pessoas.

"Caso uma equipe tenha apenas três jogadores, o capitão pode escolher quem será a quarta pessoa cujos custos serão cobertos, contanto que a pessoa escolhida tenha algum envolvimento com a equipe (por exemplo, um parente, guardião, técnico, empresário ou substituto da equipe). A quarta pessoa deverá acompanhar a equipe ao local da competição e aos encontros com a imprensa. Caso a equipe queira que mais pessoas compareçam ao evento, isso terá que ser feito por custo próprio, mas a equipe de administração ajudará com informações a respeito do voo e do hotel para facilitar o planejamento da viagem."

#### **1.8.1.1. Capitão da equipe**

O capitão da equipe é a pessoa definida pela página da ESL Play. Depois que a equipe ganha pontos, as seguintes regras passam a ser aplicadas:

- Mais de 50% da equipe deve mandar e-mail para a equipe de administração para mudar o capitão.

#### **1.8.1.2. Posse de vaga**

A vaga na final mensal ou na final mundial pertence aos integrantes da equipe. Ela não pertence à organização proprietária da equipe. A equipe tem que seguir as regras de escalação se quiser manter a vaga na final mensal ou na final mundial.

- A administração do campeonato permite que quaisquer organizações detenham e controlem, no máximo, **duas equipes** participantes no campeonato de Brawl Stars. Caso uma organização tenha duas equipes no campeonato, seus nomes deverão ser claramente diferenciados, por exemplo: "El Primo Vermelho" / "El Primo Azul".

#### **1.8.1.3. Nome da equipe**

As equipes devem ser consistentes em termos do nome da equipe e dos apelidos dos jogadores ao longo da competição. Quando a equipe conseguir pontos de classificação, a seguinte regra passa a ser aplicada:

- **Uma equipe pode mudar o nome e o logotipo uma vez durante a competição. A mudança será avaliada pela equipe de administração antes de ser aprovada.** Pedidos feitos após a primeira mudança serão decididos pela equipe de administração individualmente.

### **1.8.2. Nomes, símbolos e patrocinadores**

A equipe de administração do torneio se reserva o direito de proibir o uso de nomes e/ou símbolos não desejados em suas competições. Palavras ou símbolos protegidos legalmente são proibidos de forma geral, exceto se o proprietário conceder permissão para o uso.

Propaganda e promoção de patrocinadores que representem somente, ou em grande parte, outros desenvolvedores, distribuidoras ou plataformas de jogos, álcool, tabaco, drogas, pornografia, armas, apostas

ou quaisquer empresas, produtos ou serviços relacionados aos negócios citados não podem ter conexão com o campeonato de Brawl Stars.

O conteúdo gerado por usuários será regido pelos [Termos de Uso da Supercell](#).

### **1.8.3. Uso de contas falsas**

Todos os jogadores devem usar suas próprias contas. **O compartilhamento de contas não é permitido em nenhuma circunstância - jogadores flagrados compartilhando suas contas ou descumprindo qualquer outro aspecto previsto nos [Termos de Uso da Supercell](#) antes, durante ou depois do torneio serão removidos da competição, e ações disciplinares serão tomadas em suas contas de Brawl Stars.**

### **1.8.4. Mudança de contas**

Os jogadores não podem mudar contas/nomes de contas depois de iniciarem a participação do campeonato de Brawl Stars. A equipe de administração pode, em casos especiais, permitir a mudança de conta/nome.

### **1.8.5. Participação recusada**

A equipe de administração do torneio se reserva o direito de recusar a participação de qualquer jogador por precaução ou qualquer outro motivo.

## **2. Torneio**

O torneio consiste em quatro partes:

- Desafio do campeonato dentro do jogo (global)
- Classificatórias regionais on-line (regional)
- Finais mensais (global)
- Final mundial (global)

### **2.1. Contato com a administração do torneio**

Há três formas principais de comunicação com a administração do torneio:

- Tíquetes de suporte da ESL Play - apenas para ajuda durante os torneios em andamento.
- Servidor oficial do campeonato de Brawl Stars no Discord - para questões relacionadas ao torneio atual/pequenos anúncios.
- E-mail da administração do torneio - por meio do qual toda a comunicação oficial do torneio será realizada, como, por exemplo, pedidos de transferência, de mudança de nome e de capitão. O endereço de e-mail da administração do torneio é: [brawlstarsadmin@eslgaming.com](mailto:brawlstarsadmin@eslgaming.com)

### **2.2. Regiões**

Os jogadores participarão do torneio com base na região em que têm residência e da qual podem fornecer comprovante de residência. Cada região terá sua própria tabela de classificação e uma determinada quantidade de vagas na final mensal:

- Europa, Oriente Médio e África - abreviado como "Europa e MEA" - **3 vagas**
- Ásia Pacífico (incluindo Coreia e Japão) - abreviado como "APAC" - **2 vagas**
- China Continental - abreviado como "China" - **1 vaga**
- América: Hemisfério Norte - abreviado como "Hemisfério Norte" - **1 vaga**

- América: Hemisfério Sul - abreviado como "Hemisfério Sul" - **1 vaga**

A distribuição de vagas na final mensal está sujeita a mudanças.

### **2.2.1. Requisitos de residência**

Um jogador é considerado residente de uma região caso tenha residência legal nela há pelo menos três meses antes de participar do primeiro jogo do torneio.

Todos os jogadores devem declarar sua residência no perfil da ESL Play e atualizá-la assim que possível quando mudarem de residência legal. Quando a administração do torneio solicitar, o jogador é obrigado a fornecer comprovante de residência. Todos os participantes da final mensal deverão fornecer comprovante de residência antes de participar do evento.

#### **2.2.1.1. Comprovante de residência para maiores de 18 anos**

Jogadores com mais de 18 anos podem comprovar residência por meio de:

- Documento oficial do governo
- Documento privado - como histórico escolar, contas, extrato bancário ou registro de emprego - que apresente a residência do jogador por um longo período de tempo de forma indubitável.

#### **2.2.1.2. Comprovante de residência para jogadores com menos de 18 anos**

Jogadores com menos de 18 anos podem comprovar residência por meio de:

- Histórico escolar
- Registros dos pais - um comprovante da relação de parentesco e prova de que um dos pais mora na região, similar aos comprovantes em 2.1.1.1.

### **2.2.2. Mudança de residência entre torneios**

Um jogador pode alterar residência entre torneios, desde que o novo endereço pertença à mesma região de participação do torneio.

Caso um jogador decida alterar residência para outra região de participação do torneio e ainda deseje participar do campeonato de Brawl Stars, ele terá que informar isso à equipe de administração e fornecer comprovante de residência da nova região, conforme descrito no item 2.2.1.1.

### **2.2.3. Sistema de pontuação regional - classificatórias regionais on-line**

As equipes de cada região ganharão pontos para se classificarem para a final mundial com base na região em que participam. As equipes com posições mais altas nas classificatórias regionais on-line recebem uma vaga nas finais mensais.

- **Europa e MEA:**
  - 1º lugar - **Classificação para a final mensal**
  - 2º lugar - **Classificação para a final mensal**
  - 3º lugar - **Classificação para a final mensal**
  - 4º lugar - **20 pontos**
  - 5º a 8º lugares - **10 pontos**
- **APAC:**
  - 1º lugar - **Classificação para a final mensal**
  - 2º lugar - **Classificação para a final mensal**
  - 3º lugar - **20 pontos**

- 4º lugar - **10 pontos**
- **China:**
  - 1º lugar - **Classificação para a final mensal**
  - 2º lugar - **20 pontos**
  - 3º lugar - **10 pontos**
  - 4º lugar - **10 pontos**
- **América - Hemisfério Norte:**
  - 1º lugar - **Classificação para a final mensal**
  - 2º lugar - **20 pontos**
  - 3º lugar - **10 pontos**
  - 4º lugar - **10 pontos**
- **América - Hemisfério Sul:**
  - 1º lugar - **Classificação para a final mensal**
  - 2º lugar - **20 pontos**
  - 3º lugar - **10 pontos**
  - 4º lugar - **10 pontos**

Caso não seja possível realizar as finais mensais presencialmente no estúdio, confira a distribuição de vagas das finais mensais no item 2.13.

#### **2.2.3.1. Transferência da Coreia e adição da China**

Após a primeira metade da temporada, a classificação da Coreia foi fundida com a classificação da região APAC e Japão. A nova região é denominada Ásia-Pacífico/APAC e tem duas vagas nas disputas presenciais das finais mensais e da final mundial. Dessa forma, a pontuação total alcançada pelas equipes da Coreia foi transferida para a nova classificação da APAC.

A recém-adicionada China tem sua própria classificação e uma vaga na final mundial.

#### **2.2.4. Sistema de pontuação da final mensal**

As equipes que avançarem para a final mensal ganham pontos conforme a classificação:

- 1º lugar - **100 pontos**
- 2º lugar - **80 pontos**
- 3º lugar - **60 pontos**
- 4º lugar - **60 pontos**
- 5º lugar - **40 pontos**
- 6º lugar - **40 pontos**
- 7º lugar - **40 pontos**
- 8º lugar - **40 pontos**

### **2.3. Formato das partidas**

Dependendo da etapa da competição, as partidas podem ser realizadas em diferentes formatos. Estabeleceremos o vocabulário utilizado e os formatos abaixo:

- **Disputa** - um jogo realizado no modo e no mapa pré-selecionados.

- **Série - melhor de 3 ou melhor de 5** jogado em um dos seguintes modos disponíveis no Brawl Stars:
  - Encurralado
  - Caça-estrelas
  - Pique-gema
  - Roubo
  - Fute-brawl
- **Partida** - série de melhor de 1, melhor de 3 ou melhor de 5, dependendo da rodada do torneio. Durante as classificatórias regionais on-line, todas as séries são disputas melhor de 3.

O modo e o mapa pré-selecionados sempre estarão visíveis na página da partida na ESL Play.

### 2.3.1. Melhor de 1

Melhor de 1 significa que os jogadores jogarão apenas uma série no mapa e no modo pré-selecionados.

- Disputa 1
- Disputa 2
- Caso o placar seja 1-1, disputa 3

### 2.3.2. Melhor de 3

Significa que os jogadores jogarão até 3 séries, e é declarada vencedora a equipe que vencer **2 séries**:

- **Série 1 - modo e mapa 1:**
  - Disputa 1
  - Disputa 2
  - Caso o placar seja 1-1, disputa 3
- **Série 2 - modo e mapa 2:**
  - Disputa 1
  - Disputa 2
  - Caso o placar seja 1-1, disputa 3
- **Série 3 - modo e mapa 3 (realizada apenas se o placar de séries estiver em 1x1):**
  - Disputa 1
  - Disputa 2
  - Caso o placar seja 1-1, disputa 3

### 2.3.3. Melhor de 5

Significa que os jogadores jogarão até 5 séries, e é declarada vencedora a equipe que vencer **3 séries**:

- **Série 1 - modo e mapa 1:**
  - Disputa 1
  - Disputa 2
  - Caso o placar seja 1-1, disputa 3
- **Série 2 - modo e mapa 2:**
  - Disputa 1
  - Disputa 2
  - Caso o placar seja 1-1, disputa 3
- **Série 3 - modo e mapa 3:**
  - Disputa 1

- Disputa 2
- Caso o placar seja 1-1, disputa 3
- **Série 4 - modo e mapa 4 (realizada apenas se nenhuma equipe tiver vencido 3 séries):**
  - Disputa 1
  - Disputa 2
  - Caso o placar seja 1-1, disputa 3
- **Série 5 - modo e mapa 5 (realizada apenas se nenhuma equipe tiver vencido 3 séries):**
  - Disputa 1
  - Disputa 2
  - Caso o placar seja 1-1, disputa 3

## 2.4. Mapas

Para as classificatórias regionais on-line, os mapas e modos serão disponibilizados na página da chave do campeonato na ESL Play. Para a final mensal, as informações serão fornecidas aos participantes no manual do evento.

## 2.5. Desafio do campeonato

- Primeiro, cada jogador precisa competir no desafio do campeonato dentro do jogo do mês vigente.
- Ao vencer 15 partidas no desafio do campeonato (com um máximo de 3 derrotas), o jogador poderá avançar para as próximas etapas - as classificatórias regionais on-line na ESL Play.
- O desafio do campeonato será jogado a cada mês, ao longo de 8 meses, nas seguintes datas:
  - **11 de janeiro**
  - **8 de fevereiro**
  - **14 de março**
  - **11 de abril**
  - **9 de maio**
  - **13 de junho**
  - **11 de julho (a data exata será confirmada com 1 mês de antecedência)**
  - **8 de agosto (a data exata será confirmada com 1 mês de antecedência)**

## 2.6. Classificatórias regionais on-line da ESL Play

- Chave de eliminação simples
- O formato da partida depende da rodada e pode ser conferido nas páginas do torneio.
- Limite de inscrição da equipe: sem limites
- As melhores equipes em cada classificatória regional on-line avançarão para a final mensal.
- Regra de proibição de Brawler ativa:
  - Cada equipe pode proibir um Brawler por partida. Nenhum dos dois Brawlers proibidos pode ser usado pelas equipes durante a partida.
  - Caso uma das equipes escolha um Brawler banido, o mapa inteiro será jogado novamente. Caso uma equipe escolha um Brawler banido duas vezes na mesma partida, ela receberá uma derrota automática.

- Para que a proibição seja válida, as equipes devem solicitá-la por um dos dois meios a seguir: nos comentários da página da partida, ou no bate-papo da partida na ESL.
- A proibição de Brawler na página da partida deve ser realizada da seguinte forma:
  - A equipe no lado esquerdo da página da partida da ESL Play proíbe um Brawler de sua escolha, escrevendo e publicando seu nome em inglês como um comentário de partida.
  - Depois que a equipe no lado esquerdo da página da partida publicar a sua proibição de Brawler, a equipe do lado direito pode proibir um Brawler de sua escolha da mesma maneira.
  - Depois que ambas as equipes publicarem suas proibições de Brawler, e essas proibições estiverem claramente visíveis na página da partida, a partida pode ser iniciada.
- A proibição de Brawler no bate-papo da partida deve ser realizada da seguinte forma:
  - A equipe na parte de cima do bate-papo da partida proíbe um Brawler de sua escolha escrevendo seu nome em inglês seguido da palavra "ban" ao final da mensagem. Por exemplo: "Gene ban" (Gene é o nome em inglês do Eugênio).
  - Depois que a equipe na parte de cima do bate-papo da partida publicar a sua proibição de Brawler, a equipe na parte de baixo pode proibir um Brawler de sua escolha da mesma maneira.
  - Depois que ambas as equipes publicarem suas proibições de Brawler, e essas proibições estiverem claramente visíveis no bate-papo, a partida pode ser iniciada.
- As classificatórias regionais on-line da ESL Play acontecerão nas seguintes datas:
  - **18-19 de janeiro**
    - **25-26 de janeiro para APAC e Japão**
  - **15-16 de fevereiro**
  - **21-22 de março**
  - **18-19 de abril**
  - **16-17 de maio**
  - **20-21 de junho**
  - **18-19 de julho (a data exata será confirmada com 1 mês de antecedência)**
  - **15-16 de agosto (a data exata será confirmada com 1 mês de antecedência)**
- A ESL Gaming Polska sp. z o.o. se reserva o direito de verificar a idade dos competidores por meio da opção "Solicitação de identidade" na plataforma da ESL Play. Caso um jogador não responda à solicitação de identidade até a próxima partida de sua equipe, a ESL Gaming Polska sp. z o.o. se reserva o direito de desclassificar a equipe da competição.

### **2.6.1. Regras de participação das classificatórias regionais da ESL Play**

- Os jogadores devem usar a mesma conta de jogo vinculada à ESL Play com a qual completaram o desafio do campeonato. Caso outra conta seja usada, o jogador não receberá o convite para entrar na sala da competição.

- Os jogadores não devem estar em nenhuma sala de espera ou grupo quando o torneio começar, senão não receberão o convite para a sala da competição.
- Os jogadores devem desabilitar a opção "Não perturbe" do jogo para que o convite para a sala da competição apareça na tela.
- Os jogadores devem tomar cuidado para não escolherem a opção "Ignorar" como resposta ao convite à sala da competição.
- Caso uma equipe não esteja na sala da competição 15 minutos após o envio dos convites, ela perderá por derrota automática.
- Caso uma equipe tenha problemas durante a partida, é obrigatório abrir um tíquete de protesto na ESL Play ou entrar em contato com a nossa equipe de administração no canal de suporte no Discord para receber assistência o mais rápido possível.

## 2.7. Finais mensais (eventos globais)

Oito equipes classificadas de cada região serão inseridas na mesma chave de eliminação simples. Cada final mensal consistirá em 1 dia de imprensa e 2 dias de transmissões e será jogada na ESL Arena, em Katowice, Polônia.

Caso não seja possível realizar as finais mensais presencialmente no estúdio, confira as regras, o cronograma, o prêmio e a distribuição de pontos das finais mensais on-line no item 2.13.

### 2.7.1. Presença no dia de imprensa

Todas as equipes classificadas devem comparecer no dia de imprensa, que acontecerá um dia antes do torneio oficial começar.

### 2.7.2. Cronograma

Este é o cronograma do torneio para a final mensal de cada mês:

#### Dia 1: Quartas de final

- Quartas de final 1 - jogadas no formato melhor de 5 - começando às 12:15, horário local da Polônia
- Quartas de final 2 - jogadas no formato melhor de 5 - começando logo após as quartas de final 1, 13:15 no mais tardar
- Quartas de final 3 - jogadas no formato melhor de 5 - começando logo após as quartas de final 2, 14:15 no mais tardar
- Quartas de final 4 - jogadas no formato melhor de 5 - começando logo após as quartas de final 3, 15:15 no mais tardar

#### Dia 2: Semifinais e final

- Semifinal 1 - jogada no formato melhor de 5 - começando às 12:15, horário local da Polônia
- Semifinal 2 - jogada no formato melhor de 5 - começando logo após a semifinal 1, 13:15 no mais tardar
- Final - jogada no formato melhor de 5 - começando logo após a semifinal 2, 14:15 no mais tardar
  - As séries da final serão jogadas no formato **melhor de 5**, em vez do usual melhor de 3. Para vencer, a equipe precisa ganhar **3 de 5** disputas jogadas em cada modo.

### 2.7.3. Calendário

As classificatórias presenciais serão jogadas em Katowice, Polônia, em:

- **7-8 de março** - equipes classificadas nas classificatórias regionais on-line de janeiro
- **4-5 de abril** - equipes classificadas nas classificatórias regionais on-line de fevereiro
- **2-3 de maio** - equipes classificadas nas classificatórias regionais on-line de março
- **6-7 de junho** - equipes classificadas nas classificatórias regionais on-line de abril
- **4-5 de julho** - equipes classificadas nas classificatórias regionais on-line de maio (**a data exata será confirmada com 1 mês de antecedência**)
- **1-2 de agosto** - equipes classificadas nas classificatórias regionais on-line de junho (**a data exata será confirmada com 1 mês de antecedência**)
- **5-6 de setembro** - equipes classificadas nas classificatórias regionais on-line de julho (**a data exata será confirmada com 1 mês de antecedência**)
- **3-4 de outubro** - equipes classificadas nas classificatórias regionais on-line de agosto (**a data exata será confirmada com 1 mês de antecedência**)

### 2.7.4. Distribuição do prêmio em dinheiro da final mensal

- 1º lugar – US\$ 25.000
- 2º lugar – US\$ 12.500
- 3º lugar – US\$ 6.250
- 4º lugar – US\$ 6.250
- 5º lugar – US\$ 3.125
- 6º lugar – US\$ 3.125
- 7º lugar – US\$ 3.125
- 8º lugar – US\$ 3.125

### 2.7.5. Banimento de Brawlers na final mensal

Uma regra adicional entrará em vigor durante a final mensal:

- Cada equipe proibirá o uso de um Brawler pela duração da partida sem ver a escolha dos oponentes. As proibições serão feitas com a equipe de administração antes do início de cada partida. Os Brawlers banidos não poderão ser escolhidos por nenhuma equipe.
- Caso ambas as equipes proibam o uso do mesmo Brawler, apenas um Brawler não estará disponível na partida.

### 2.7.6. Requisitos de acesso às finais mensais após a conclusão do desafio do campeonato

Para competirem nas finais mensais, as equipes devem ser compostas por pelo menos dois (equipes de três jogadores) ou três (equipes de quatro jogadores) jogadores que concluíram o desafio do campeonato e que se classificaram para a final mensal em questão durante as classificatórias regionais da ESL Play.

## 2.8. Final mundial

As equipes serão classificadas para a final mundial dependendo dos pontos obtidos ao longo do campeonato, ou seja, nas classificatórias regionais on-line e nas finais mensais.

Cada região conta com sua própria tabela de classificação e, após a última final mensal, as melhores equipes de cada região avançarão para a final mundial conforme a distribuição abaixo:

- Europa e MEA - **3 equipes**
- APAC - **2 equipes**
- China- **1 equipe**
- América: Hemisfério Norte - **1 equipe**
- América: Hemisfério Sul - **1 equipe**

O número definitivo de vagas e a distribuição entre regiões estão sujeitos a mudanças.

Após a primeira metade da temporada, a região da Coreia foi fundida com a região APAC e Japão, criando a região APAC, que tem duas vagas na final mundial. A recém-adicionada China receberá uma vaga na final mundial.

### **2.8.1. Distribuição do prêmio em dinheiro**

O valor do prêmio total da final mundial e sua distribuição serão anunciados posteriormente.

## **2.9. Tabela**

Uma tabela preliminar de todas as equipes será estabelecida antes do início de cada fase do torneio, a fim de configurar as partidas. A formação da tabela para toda a classificatória inicial de janeiro é aleatória. A tabela de todas as classificatórias após janeiro será determinada com base na colocação da equipe na classificação regional atual. Por exemplo, a equipe mais bem colocada na classificação da região europeia receberá a melhor posição na tabela (1ª) e a última equipe classificada receberá a pior posição de todas. Equipes sem pontuação serão alocadas aleatoriamente na tabela.

## **2.10. Mudanças em partidas**

A administração do torneio pode, a seu próprio critério, alterar o horário de início de uma partida. A administração do torneio notificará todos os jogadores envolvidos o mais cedo possível.

## **2.11. Preparativos para a disputa**

Eventuais problemas devem ser resolvidos antes do começo da partida. Problemas de equipamento ou de conexão durante uma partida podem levar à desclassificação pela equipe de administração. Acordos entre equipes ou jogadores devem ser publicados como comentários da partida. A partida deve ser jogada nas configurações corretas.

### **2.11.1. Não comparecimento**

Cada equipe tem 15 minutos para comparecer a uma partida on-line (horário de começo da partida +15 minutos). Apresentar-se após esses 15 minutos resulta em derrota automática. A equipe que estiver à espera do oponente deve abrir um tíquete de protesto para solicitar a vitória automática. Vale ressaltar que, se um jogador comparecer a tempo, mas precisar se ausentar para resolver algo e não retornar dentro do prazo de 15 minutos, isso não contará como "não comparecimento". Abuso dessa exceção acarretará em derrota na partida. Caso considere que um jogador está abusando da regra, abra um tíquete de protesto.

### **2.11.2. Resultados**

Caso o sistema de combinação não esteja funcionando, as duas equipes têm o dever de inserir os resultados corretos no site da ESL. Assim sendo, os dois jogadores devem fazer uma captura de tela do fim da partida, com a qual a administração do evento possa ver o resultado correto, e carregar a imagem no site da ESL. Caso você discorde do resultado da partida, abra um tíquete de protesto. Ambos os jogadores podem ser desclassificados caso não haja provas suficientes para declarar um vencedor.

#### **2.11.2.1. Empates nas classificatórias regionais on-line**

Empates podem acontecer, embora isso seja muito pouco provável. Caso a tela ao fim da disputa seja de "EMPATE", uma partida extra deve ser realizada para determinar a equipe vencedora. Na partida extra depois do empate, é permitido usar Brawlers e poderes de estrela diferentes.

#### **2.11.3. Abandono ou desistência**

Caso uma equipe esteja on-line e tenha jogado pelo menos 1 partida, mas não tenha respondido a qualquer tentativa de contato da ESL Play por 15 minutos (bate-papo, tíquete de protesto ou mensagem pessoal), a equipe será considerada perdedora e será desclassificada da classificatória regional on-line em andamento.

#### **2.11.4. Capturas de tela**

A cada partida realizada, **deve-se realizar uma captura de tela dos resultados exibidos no jogo.** Caso sejam solicitadas, as equipes têm o dever de carregar as capturas de tela na página da partida - uma captura de tela por resultado (ou seja, por cada rodada) é necessária, e pode ser carregada tanto pelo vencedor quanto pelo perdedor.

#### **2.11.5. Imagens da partida**

Caso seja solicitado, todas as imagens da partida devem ser carregadas e mantidas na ESL Play por pelo menos 14 dias. Falsificar ou manipular imagens da partida é proibido e resultará em punições severas. Imagens da partida (capturas de tela) devem receber nomes claros com base no que mostram - o nome deve conter:

- Data da partida
- Nome das equipes
- Número da série
- Número da disputa dentro da série
- Nome do modo e do mapa

Exemplo:

- 19-01-2020 Equipe X vs Equipe Y, Disputa 3, Série 2, Fute-brawl - Mapa

#### **2.11.6. Definição de material de partida**

Materiais de partida são todos os arquivos carregáveis como: capturas de tela, arquivos da ESL Wire, demonstrações, modelos, vídeos, entre outros.

#### **2.11.7. Transmissão e streaming**

A administração do torneio realizará transmissões ao vivo durante as finais mensais. Ao competir na final mensal, todos os jogadores devem concordar em terem sua imagem gravada, como parte da transmissão do evento presencial. Além disso, a administração do torneio pode optar por transmitir as partidas das classificatórias regionais on-line, e todos os jogadores participantes devem autorizar essa transmissão ao participar das classificatórias regionais on-line.

### **2.11.7.1. Observadores**

Apenas pessoas autorizadas e observadores nomeados pela equipe de administração (narradores e streamers, por exemplo) podem transmitir as partidas.

### **2.11.8. Substituições**

Durante as classificatórias regionais on-line, as equipes poderão substituir jogadores dentre as quatro vagas disponíveis no time sem restrições.

Durante a final mensal, as equipes só poderão substituir os jogadores entre as partidas.

## **2.12. Problemas técnicos**

Os jogadores são responsáveis pelos seus próprios problemas técnicos, como problemas no hardware, no software e de conexão com a internet. As partidas não serão reagendadas por conta de problemas técnicos e não deixarão de acontecer.

Nos torneios presenciais, os jogadores devem comunicar qualquer problema técnico ao árbitro imediatamente.

Qualquer jogador que encontre um problema técnico pode e deve comunicar a um árbitro para solicitar o reinício da partida. Para sinalizar algum problema, o jogador deve:

- Erguer a mão de maneira que seja visível ao árbitro.
- Pôr o dispositivo na mesa imediatamente.
- NÃO continuar a jogar a partida (outros jogadores da equipe podem jogar até a decisão do árbitro ser tomada).
- Caso o jogador com problema continue jogando, o pedido de reinício de partida não será válido.
- Caso o reinício seja autorizado, as equipes não poderão trocar de Brawlers, poder de estrela nem Brawler proibido.
- Caso o reinício não seja autorizado, a equipe solicitante pode receber uma derrota. O árbitro decidirá caso a caso.

Os jogadores serão familiarizados com os procedimentos referentes à final mundial durante uma instrução presencial.

## **2.13. Formato das finais mensais on-line e mudanças no formato da classificatória**

Pensando na saúde e no bem-estar de nossos jogadores, as finais mensais serão jogadas na modalidade on-line até considerarmos seguro convidar os jogadores ao estúdio. Para as disputas realizadas no estúdio, manteremos o formato original descrito no item 2.7. As finais mensais on-line serão realizadas conforme o descrito abaixo. A distribuição de vagas na final mundial continua conforme o descrito no item 2.8.

### **2.13.1. Equipes classificadas**

As finais mensais terão 4 grupos de 3 equipes qualificadas na classificatória on-line:

- APAC: equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares na classificatória da região
- Europa e MEA: equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares na classificatória da região

- América - Hemisfério sul: equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares na classificatória da região
- América - Hemisfério Norte: equipes classificadas em 1º, 2º e 3º lugares na classificatória da região

### **2.13.2. Mudanças na classificatória**

Por conta da alteração no formato da competição, a classificatória das duas regiões da América mudará:

#### **América - Hemisfério Sul:**

A classificatória acontecerá normalmente, mas os prêmios para os primeiros lugares mudarão:

- 1º lugar – avança para as finais mensais
- 2º lugar – avança para as finais mensais
- 3º lugar – avança para as finais mensais
- 4º lugar – 10 pontos

A partida final não será realizada, mas a disputa pelo terceiro lugar decidirá a terceira equipe a participar das finais mensais.

#### **América - Hemisfério Norte:**

A classificatória acontecerá normalmente, mas os prêmios para os primeiros lugares mudarão:

- 1º lugar – avança para as finais mensais
- 2º lugar – avança para as finais mensais
- 3º lugar – avança para as finais mensais
- 4º lugar – 10 pontos

A partida final não será realizada, mas a disputa pelo terceiro lugar decidirá a terceira equipe a participar das finais mensais.

### **2.13.3. Agenda de transmissão**

- Dia 1 – sábado:
  - 10h às 11h55 (horário da Polônia) – Ásia – etapa de grupos – sistema de liga com grupo único formado pelas 3 melhores equipes com séries "melhor de 3" e partida "melhor de 5".
  - 12h às 13h55 (horário da Polônia) – Europa e MEA – etapa de grupos – sistema de liga com grupo único formado pelas 3 melhores equipes com séries "melhor de 3" e partida "melhor de 5".
- Dia 2 – domingo:
  - 16h às 17h55 (horário da Polônia) – América: Hemisfério Sul – etapa de grupos – sistema de liga com grupo único formado pelas 3 melhores equipes com séries "melhor de 3" e partida "melhor de 5".
  - 18h às 19h55 (horário da Polônia) – América: Hemisfério Norte – etapa de grupos – sistema de liga com grupo único formado pelas 3 melhores equipes com séries "melhor de 3" e partida "melhor de 5".

#### **2.13.4. Prêmios e distribuição de pontos para as finais mensais on-line**

- América - Hemisfério Norte:
  - 1º lugar – US\$ 9.000 + 50 pontos
  - 2º lugar – US\$ 2.000 + 30 pontos
  - 3º lugar – US\$ 1.250 + 20 pontos
- América - Hemisfério Sul:
  - 1º lugar – US\$ 9.000 + 50 pontos
  - 2º lugar – US\$ 2.000 + 30 pontos
  - 3º lugar – US\$ 1.250 + 20 pontos
- Europa e MEA:
  - 1º lugar – US\$ 9.000 + 70 pontos
  - 2º lugar – US\$ 6.000 + 50 pontos
  - 3º lugar – US\$ 4.000 + 40 pontos
- APAC:
  - 1º lugar – US\$ 9.000 + 70 pontos
  - 2º lugar – US\$ 6.000 + 50 pontos
  - 3º lugar – US\$ 4.000 + 40 pontos

### **3. Código de conduta**

#### **3.1. Conduta na competição**

##### **3.1.1. Jogo sujo**

As seguintes ações são consideradas injustas e estão sujeitas a penalidades a critério da equipe de administração do torneio.

#### **3.2. Conluio**

Conluio é definido como um acordo entre dois ou mais jogadores e/ou confederados para causar desvantagem à oposição.

Conluios incluem (mas não se limitam a) ações como:

1. Jogo frouxo, definido como um acordo entre dois ou mais jogadores para não causar dano, impedir ou evitar jogar a um mínimo competitivo durante uma partida.
2. Fazer um acordo prévio para dividir dinheiro e/ou qualquer outra forma de premiação.
3. Enviar ou receber sinais, eletrônicos ou não, por parte de um cúmplice ou jogador.
4. Perder deliberadamente em troca de compensação ou por qualquer outro motivo, ou tentar induzir outro jogador a fazê-lo.

### **3.3. Integridade competitiva**

Espera-se que as equipes deem o seu melhor a todo momento, em qualquer jogo do torneio, e evitem comportamento contrário ao espírito esportivo, honestidade e jogo limpo.

### **3.4. Hacking**

Hackear é definido como qualquer alteração feita ao cliente de jogo Brawl Stars por qualquer jogador, equipe ou pessoa agindo em nome de um jogador ou equipe.

### **3.5. Exploração**

Exploração é definida como o uso intencional de qualquer erro de jogo (bug) para obter vantagem. As penalidades por exploração serão determinadas unicamente pela equipe de administração.

### **3.6. Desconexão intencional**

Uma desconexão intencional, sem motivo apropriado e explícito.

### **3.7. Critérios do campeonato de Brawl Stars**

Qualquer outro ato, omissão ou conduta que, segundo o critério da equipe de administração, violem estas regras ou princípios de integridade estabelecidos pelo campeonato de Brawl Stars no que diz respeito a partidas competitivas.

### **3.8. Obscenidades e discurso de ódio**

Nenhum integrante de equipe pode usar linguajar considerado obsceno, grosseiro, ameaçador, insultante, vulgar, abusivo, difamatório ou considerado ofensivo e censurável. Nenhum integrante de equipe pode promover e incitar ódio ou conduta discriminatória no local da partida ou em suas proximidades, em nenhuma circunstância. Nenhum integrante de equipe pode usar instalações, serviços ou equipamentos fornecidos ou disponibilizados pela equipe de administração ou suas contratadas para postar, transmitir, disseminar ou disponibilizar quaisquer destas comunicações proibidas. Nenhum integrante de equipe pode usar esse tipo de linguagem em redes sociais ou durante eventos públicos (streaming, por exemplo).

### **3.9. Comportamento impróprio e insultos**

Nenhum integrante de equipe pode realizar quaisquer ações ou gestos considerados insultantes, humilhantes, impróprios ou hostis contra um integrante, fã ou funcionário de uma equipe opositora, nem incentivar qualquer indivíduo a fazer o mesmo.

### **3.10. Comportamento ofensivo**

Ofensas contra a equipe de administração, integrantes da equipe opositora ou da plateia não serão toleradas. Violações repetidas contra o decoro, incluindo (mas não limitado a) tocar o computador, corpo

ou propriedade de outro jogador, resultarão em penalidades. Integrantes de equipe e seus convidados (se houver) devem tratar com respeito todos os indivíduos presentes.

### **3.11. Interferência no estúdio**

Nenhum integrante de equipe pode tocar ou, em nenhuma circunstância, interferir nas luzes, câmeras ou outros equipamentos do estúdio. Nenhum integrante de equipe pode subir em cadeiras, mesas ou outros equipamentos de estúdio. Os integrantes de equipe devem seguir as instruções dos funcionários do estúdio.

### **3.12. Comunicações não autorizadas**

Todos os telefones, tablets e outros dispositivos de voz ou que possam tocar devem ser removidos da área de jogo antes da partida. Jogadores não podem enviar mensagens, e-mails ou acessar redes sociais na área da partida. Durante a partida, a comunicação de um jogador deve ser limitada aos membros de sua equipe.

### **3.13. Vestuário**

A equipe de administração se reserva o direito constante de proibir o uso de vestimentas censuráveis ou ofensivas:

1. Contendo qualquer menção falsa ou não comprovada de produtos ou serviços, ou testemunhos que a equipe de administração, a seu próprio critério, considere antiéticos.
2. Propagandas de qualquer droga não legalizada, produtos de tabaco, armas de fogo ou munições.
3. Contendo qualquer material difamatório, obsceno, profano, vulgar, repugnante ou ofensivo, ou que descreva ou exiba qualquer função corporal interna ou sintomas de condições internas, ou que faça referência a assuntos que não sejam considerados tópicos sociais aceitáveis.
4. Divulgação de qualquer site ou produto pornográfico.
5. Contendo qualquer marca registrada, material com direitos autorais ou qualquer elemento de propriedades intelectuais usados sem o consentimento do proprietário ou que possam sujeitar o campeonato de Brawl Stars e seus afiliados a qualquer ação de violação, apropriação indébita ou qualquer forma de competição desleal.
6. Depreciando ou caluniando qualquer equipe ou jogador oponente ou qualquer outra pessoa, entidade ou produto.
7. A equipe de administração se reserva o direito de recusar a entrada ou participação em uma partida de qualquer integrante de equipe que não cumpra as regras de vestuário acima mencionadas.

### **3.14. Identidade**

Um jogador não pode cobrir seu rosto ou tentar ocultar sua identidade da equipe de administração. A equipe de administração deve ser capaz de distinguir a identidade de qualquer jogador a qualquer momento e pode instruir jogadores a remover materiais que impeçam a identificação ou que sejam uma distração a outros jogadores ou à equipe de administração. Por este motivo, qualquer chapéu com aba deve ser usado para trás para evitar que a aba interfira com a linha de visão das câmeras. Analogamente,

acessórios como bandanas, óculos escuros, máscaras, cachecóis e similares não poderão ser usados no local da partida.

### **3.15. Conduta não profissional**

#### **3.15.1. Responsabilidade**

A menos que se declare o contrário, ofensas e violações destas regras são passíveis de punição, sejam cometidas propositalmente ou não. Tentativas de cometer essas ofensas ou violações também são passíveis de punição.

#### **3.15.2. Assédio**

Assédio é proibido. Assédio é definido como atos sistemáticos, hostis e repetidos que ocorrem em um período considerável com a intenção de isolar ou ostracizar uma pessoa ou afetar sua dignidade.

#### **3.15.3. Assédio sexual**

Assédio sexual é proibido. Assédio sexual é definido como avanços sexuais indesejados. O julgamento é feito com base no que uma pessoa sensata consideraria como conduta indesejável ou ofensiva. Não há tolerância para qualquer ameaça, coerção sexual ou promessa de vantagens em troca de favores sexuais.

#### **3.15.4. Discriminação e difamação**

Integrantes de equipe não podem ofender a dignidade ou a integridade de um país, de uma pessoa ou de um grupo por meio de palavras ou ações desdenhosas, discriminatórias ou difamantes por causa de raça, cor de pele, origem étnica, nacional ou social, gênero, idioma, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, condição financeira, condição de nascimento, orientação sexual ou qualquer outro motivo.

#### **3.15.5. Declarações sobre o campeonato de Brawl Stars, a Supercell e o Brawl Stars**

Nenhum integrante de equipe pode fazer, enviar, autorizar ou endossar qualquer declaração ou ação que cause, ou que tenha o intuito de causar, um efeito prejudicial ou nocivo aos interesses do torneio, da Supercell e seus afiliados ou de Brawl Stars, o que será determinado exclusivamente a critério do torneio.

#### **3.15.6. Liberação de informações sem consentimento**

Será solicitado às equipes o envio de documentação para aprovação ou visibilidade ao longo do torneio. Anúncios antecipados podem perturbar a observação competitiva que uma equipe poderia usar na criação de estratégias para partidas futuras. Por este motivo, se um integrante de equipe for instruído a não liberar informações porque elas podem minar o processo competitivo e, mesmo assim, compartilhar os dados em questão, o integrante e/ou a equipe estarão sujeitos a penalidades.

#### **3.15.7. Investigação do comportamento de jogadores**

Se a equipe de administração determinar que um integrante ou uma equipe violaram os Termos de Uso de Brawl Stars, ou outras regras de Brawl Stars, a equipe de administração pode determinar penalidades a seu critério. Se a equipe de administração entrar em contato com um integrante de equipe para discutir a investigação, o integrante tem a obrigação de falar a verdade. Se um integrante de equipe reter informações ou enganar a equipe de administração obstruindo a investigação, o integrante e/ou a equipe estarão sujeitos a punições.

### **3.15.8. Atividades criminosas**

Nenhum integrante de equipe pode participar de atividades proibidas pela lei comum, estatuto ou tratados e que levem ou que provavelmente possam levar à condenação em qualquer corte de jurisdição competente.

### **3.15.9. Comportamento imoral**

Nenhum integrante de equipe pode participar de atividades consideradas pelo torneio como imorais, vergonhosas ou contrárias às convenções de comportamento ético apropriado.

### **3.15.10. Confidencialidade**

Um integrante de equipe não pode compartilhar nenhuma informação confidencial fornecida pela equipe de administração ou por qualquer afiliado da Supercell, por nenhum método de comunicação, incluindo todas as redes sociais.

### **3.15.11. Suborno**

Nenhum integrante de equipe pode oferecer presentes ou recompensas a um jogador, treinador, empresário, equipe de administração, ou funcionário ou pessoa relacionada a outra equipe do torneio em troca de serviços prometidos, prestados ou a serem prestados na derrota ou tentativa de derrota de uma equipe adversária.

### **3.15.12. Aliciamento e interferência**

Nenhum integrante de equipe ou afiliado de uma equipe pode solicitar, atrair ou fazer ofertas de emprego a qualquer integrante de equipe contratado por uma equipe do torneio, nem encorajar o integrante de equipe a romper ou encerrar um contrato com a equipe do torneio em questão. Violações dessa regra estarão sujeitas a penalidades a critério da equipe de administração. Para indagar sobre a condição de um integrante de outra equipe, os dirigentes devem entrar em contato com a direção da equipe à qual o jogador pertence no momento. A equipe solicitante deve informar a equipe de administração antes de iniciar uma discussão de contrato com um jogador.

### **3.15.13. Presentes**

Nenhum integrante de equipe pode aceitar qualquer presente, recompensa ou compensação por serviços prometidos, prestados ou a serem prestados em relação aos aspectos competitivos do jogo, incluindo serviços relacionados à derrota ou tentativa de derrota de uma equipe adversária ou serviços com a intenção de entregar ou manipular uma partida ou jogo. A única exceção à esta regra é no caso de compensação por desempenho paga a um integrante de equipe pelo proprietário ou patrocinador oficial da equipe.

### **3.15.14. Não conformidade**

Nenhum integrante de equipe pode se recusar a cumprir instruções sensatas ou decisões da equipe de administração.

### **3.15.15. Manipulação de partidas**

Nenhum integrante de equipe pode oferecer, concordar, conspirar ou tentar influenciar o resultado de uma partida ou jogo de qualquer maneira proibida pela lei ou por estas regras.

### **3.15.16. Solicitações de documentos ou outras solicitações**

Documentos e outros itens, considerados necessários, podem ser solicitados em vários momentos do torneio pela equipe de administração do torneio. Se a documentação não foi preenchida conforme o padrão da equipe de administração, a equipe pode sofrer penalidades. Penalidades podem ser impostas se os itens solicitados não forem recebidos e preenchidos no prazo solicitado.

### **3.15.17. Associação com apostas**

Nenhum integrante de equipe ou da equipe de administração pode participar, direta ou indiretamente, de apostas ou jogos de azar resultantes de qualquer torneio ou disputa de Brawl Stars, em qualquer lugar do mundo.

## **3.16. Penalidades**

Qualquer pessoa flagrada participando ou tentando participar de qualquer ato que a equipe de administração acredite, sob seus próprios critérios, constituir jogo sujo será sujeita a penalidades. Mediante a descoberta de qualquer integrante de uma equipe cometendo violações das regras listadas acima, a equipe de administração pode, sem limitação de autoridade, aplicar as seguintes penalidades:

- 1 Advertência
- 2 Remoção do direito de banir Brawlers
- 3 Suspensão ou suspensões
- 4 Desclassificação

Infrações recorrentes estão sujeitas a penalidades crescentes até, e incluindo, desclassificação de participações futuras em torneios de Brawl Stars. É importante notar que as penalidades nem sempre serão impostas de forma sucessiva. A administração do torneio, a seu próprio critério, pode, por exemplo, desclassificar um jogador pela primeira ofensa, se a ação do jogador em questão for considerada grave pela equipe de administração.

## **3.17. Direito à publicação**

A equipe de administração terá o direito de publicar uma declaração afirmando que um integrante de equipe foi penalizado. Quaisquer integrantes e/ou equipes referenciadas nestas declarações abrem mão desde já de qualquer ação legal contra o torneio, contra a Supercell e/ou contra matrizes, subsidiárias, afiliadas, funcionários, agentes ou contratados.

## **3.18. Patrocínios**

As equipes do campeonato de Brawl Stars podem adquirir patrocínios ao longo do torneio. A aquisição de patrocínios não tem restrições. Se o patrocinador se enquadrar em alguma das categorias adiante, o patrocínio não pode ser exibido pelos jogadores durante o uso ou jogo de Brawl Stars, adjacente a materiais relacionados a Brawl Stars, durante o campeonato de Brawl Stars, ou em qualquer evento afiliado à Supercell. A equipe de administração pode atualizar a lista de categorias a qualquer momento.

Aqui está uma lista não exaustiva de patrocinadores restritos:

1 Equipes e organizações de e-sports: no máximo uma equipe pode usar um determinado nome de equipe ou organização de e-sports em seu nome de equipe.

2 Sites de apostas: definidos como qualquer site que ajude ou encoraje a aposta de fundos em um evento esportivo/de e-sports e/ou permita a aposta de fundos em jogos de cassino, inclusive pôquer.

3 Substâncias ilícitas

4 Armas de fogo ou fabricantes de munição

5 Sites que exibam ou sejam relacionados a imagens e produtos pornográficos

6 Produtos ou serviços de concorrentes diretos

7 Produtos com tabaco, entre eles cigarros eletrônicos, vaporizadores e cigarros tradicionais

8 Marcas e produtos alcoólicos

### **3.19. Dispositivos**

Em todas as fases da competição, todos os jogadores devem jogar em um dispositivo móvel (smartphone ou tablet). Emuladores e programas que modificam o jogo para que ele possa ser jogado no computador ou outros dispositivos não autorizados estão proibidos. Jogadores que forem descobertos usando tais programas serão eliminados da competição.

Para todas as etapas presenciais da competição, dispositivos serão disponibilizados no local, e os jogadores devem entregar seus dispositivos pessoais para a equipe de administração até o fim da sua partida no palco.

Como as equipes receberão os dispositivos do torneio em caráter temporário, será disponibilizado um tempo para ajustes de configurações pelo menos um dia antes da competição.

**O modelo dos dispositivos oferecidos será anunciado antes da primeira aparição no estúdio.**

## **4. Comunicação e suporte**

### **4.1. Suporte**

Use o bate-papo da partida, no canto inferior direito da página da ESL Play, ou envie um tíquete de suporte caso precise de ajuda durante a competição.

### **4.2. Equipe de administração**

Todos os participantes devem aderir às regras do torneio e às decisões da equipe de administração do torneio e de árbitros. Todas as decisões são definitivas, exceto em casos em que a opção de contestar esteja claramente exposta.

### **4.3. Trapaças**

Nenhuma forma de trapaça será tolerada. Ao se descobrir uma trapaça, a equipe por ela responsável será eliminada do torneio imediatamente e proibida de jogar em qualquer competição por 6 meses. Os

jogadores poderão ter que instalar programas contra trapaça em seus dispositivos durante o torneio. Alguns exemplos de trapaça são:

#### **4.3.1. Ataque DDoS**

Limitar ou tentar limitar a conexão de outros participantes ao jogo por meio de um ataque DDoS (Distributed Denial of Service) ou qualquer outro meio.

#### **4.3.2. Manipulação de partidas**

Tentar alterar os resultados de uma partida deliberadamente ao perder de propósito ou qualquer outro meio.

#### **4.3.3. Software e hardware**

Usar qualquer software ou hardware para obter benefícios que não estariam disponíveis no jogo de outra forma. Outras trapaças são: qualquer software de terceiros que manipule a jogabilidade, jogar em servidores piratas, ataques por script. Para saber mais, visite a página da [Política de Jogo Limpo e Seguro](#) e os [Termos de Uso](#) da Supercell.

### **4.4. Desclassificação**

A administração do torneio se reserva o direito de desclassificar equipes e jogadores. Qualquer equipe que abuse de algum erro conhecido perderá o jogo na primeira ocorrência do abuso. Caso a equipe abuse do mesmo ou de outro erro pela segunda vez e seja determinado que o abuso foi feito de maneira proposital, a equipe será eliminada do evento e de eventos futuros.

## **5. Catálogo de pontos de punição**

No geral, um jogador e a equipe podem receber até 6 pontos de punição por partida, a não ser que uma única infração acarrete em punição maior. Cada equipe é punida apenas uma vez por infração, independente de quantos jogadores a tenham cometido. Quando um jogador ou um time recebe pontos de punição por diversas infrações, os pontos de infração são somados.

Com 4 pontos de infração, a equipe perderá a partida em questão.

<b>Infração</b>	<b>Número de pontos de infração</b>
<b>Geral</b>	
Não comparecimento	Equipe: 3; Jogador: 2
Recusar desafio obrigatório	Normal: 1 Severa (top 10): 2
Abandonar partida	Jogador/equipe: 2
<b>Uso de jogador sem direito de jogar</b>	
Jogador não registrado	Jogador/equipe: 3

Ausência de ESL Premium (quando for exigido)	Jogador/equipe: 3
Ausência de ESL Trusted (quando for exigido)	Jogador/equipe: 3
Impostor ou farsante	Jogador/equipe: 6
Jogar com a conta de jogo errada	Jogador/equipe: 3
Jogar sem uma conta de jogo registrada	Jogador/equipe: 3
<b>Ausência de comportamento esportivo</b>	
Contas múltiplas e/ou falsas	Advertência/1-4 pontos de infração
Fraude	Jogador/equipe: 1-4
Resultado falso	Jogador/equipe: 4
Imagem de partida falsa	Jogador/equipe: 6
Partida falsa	Jogador/equipe: 6
Trapaça	Jogador: 12/Equipe: 6

Além de perder a partida na qual os pontos de infração foram dados, ao alcançar 4 pontos de infração, haverá uma suspensão da equipe ou do jogador na ESL Play. O tempo de suspensão segue as regras abaixo:

- 4 pontos de infração - suspensão de 1 semana
- 8 pontos de infração - suspensão de 2 semanas
- 12 pontos de infração - suspensão de 2 anos (com possibilidade de recuperação após 6 meses)

## 5.1. Penalização

A equipe de administração do torneio se reserva o direito de multar ou reduzir a premiação das equipes por qualquer infração às regras.

## 6. Termos de Uso

Ao se inscrever e ao participar, todos os jogadores concordam com a [Política de Jogo Limpo e Seguro da Supercell](#), com os [Termos de Uso da Supercell](#) e confirmam que suas contas estão em situação regular.

**Ao se inscrever no campeonato de Brawl Stars na ESL Play, os jogadores concordam que suas contas serão investigadas a fim de descobrir infrações aos [Termos de Uso da Supercell](#) e que o resultado dessa investigação será compartilhado com a ESL.**

**Quaisquer infrações aos [Termos de Uso da Supercell](#) podem levar à eliminação da competição.**