

REGRAS OFICIAIS DAS SÉRIES DO CAMPEONATO POKEMÓN UNITE

CASO VOCÊ SEJA MENOR DE IDADE NO SEU LOCAL DE RESIDÊNCIA, A PERMISSÃO DOS SEUS PAIS OU O RESPONSÁVEL LEGAL DEVE SER CONCEDIDA PARA A SUA PARTICIPAÇÃO. A COLETA E O USO DE INFORMAÇÕES QUE PODEM RESULTAR NA IDENTIFICAÇÃO PESSOAL SERÃO FEITA DE ACORDO COM AS POLÍTICAS DE PRIVACIDADE ON-LINE DA ADMINISTRAÇÃO DE ACORDO COM AS PROVISÕES DA SEÇÃO DE PRIVACIDADE DESTAS REGRAS OFICIAIS.

A INSCRIÇÃO EM UM TORNEIO ATRAVÉS DO START.GG SERÁ TIDA COMO A SUA ACEITAÇÃO DESTAS REGRAS OFICIAIS, VOCÊ (“INGRESSANTE” OU “VOCÊ”) GARANTE QUE VOCÊ RECONHECE E CONCORDA COM ESTAS REGRAS OFICIAIS (AS “REGRAS OFICIAIS”) E COM AS DECISÕES DO TORNEIO DETERMINADAS PELA ADMINISTRAÇÃO, QUE SÃO FINAIS E VINCULATIVAS EM TODOS OS ASSUNTOS RELATIVOS AO TORNEIO. ESTAS REGRAS OFICIAIS REPRESENTAM O ENTENDIMENTO REGULADOR PRIMÁRIO PARA TODOS OS ELEMENTOS DA SÉRIE DO CAMPEONATO POKÉMON UNITE DA TEMPORADA DE 2025 (O “PROGRAMA”) E SE APLICA A TODOS OS JOGADORES, EQUIPES OU QUAISQUER OUTROS AFIADOS OU PESSOAS QUE COMPETEM EM QUALQUER ELEMENTO DO PROGRAMA (INDIVIDUALMENTE, “PARTICIPANTE” E COLETIVAMENTE OS “PARTICIPANTES”).

1. ELEGIBILIDADE: O Pokémon UNITE pode ser baixado gratuitamente. Todos os jogadores devem manifestar a sua concordância com o EULA do UNITE. A série de campeonatos Pokémon UNITE (“Torneio”) pode ser jogado por jogadores com 16 anos de idade ou mais em conformidade com a idade legal na sua jurisdição* antes da Data Oficial de Início de qualquer Torneio do Programa baseados nos critérios a seguir:

- Ter uma conta Start.gg em situação regular no ato da inscrição e durante toda a duração do Programa;
- Para eventos online, residir em uma região apoiada pelo Play! Zonas Regionais Pokémon para Brasil (BR), Europa (UE), América Latina - Norte (LA-N), América Latina - Sul (LA-S), América do Norte (AN) e Oceania (OC). Vide a **Seção 33** para obter uma lista completa de territórios/regiões elegíveis; e,
- Para eventos presenciais, residir em um território/região qualificado. Para ver uma lista completa dos territórios/regiões qualificados, consulte a Seção 33; e,
- Jogadores localizados em BR, UE, LA-N, LA-S, NA e OC devem ter um ID de Jogador válido através de uma Conta Play! Pokémon em situação regular ao ingressar e durante a duração do Programa (“Conta”);

*As Zonas Regionais a seguir exigem uma idade mínima para a participação no Torneio:

- Brasil: idade mínima de 18 anos.

**As Zonas Regionais a seguir irão anunciar competições adicionais individualmente:

- Ásia-Pacífico – Leste (AP-E)
- Ásia-Pacífico – Oeste (AP-W)
- Índia (IN)
- Japão (10) (JP)
- Coreia (KR)

Quando aplicável, se você for menor de idade no seu local de residência, os seus pais ou responsável legal deverá representá-lo no que se refere à sua concordância com estas Regras Oficiais e a permissão de seus pais ou responsável legal deve ser concedida para a sua participação. Se você for menor de idade e for selecionado como potencial vencedor, seus pais/responsáveis legais deverão assinar todos os documentos e manifestar a sua concordância com todas as obrigações e comprometimentos requeridos de um potencial vencedor nestas Regras Oficiais, tanto em seu nome quanto em nome deles mesmos. O prêmio poderá ser concedido no nome de, ou para os pais/responsáveis legais, a critério da Administração.

Funcionários, contratados, executivos e diretores da The Pokémon Company International (“TPCi”), Microsoft Corporation e Sports Engine, coletivamente designado como a “**Administração**”, ou suas respectivas controladoras, subsidiárias, afiliadas, representantes, consultores, contratados, consultores jurídicos, agências de publicidade, relações públicas, promocionais, agências de marketing, provedores de sites e webmasters (coletivamente, “**Entidades**”).

do Torneio”) e seus familiares imediatos (cônjuges, pais, irmãos e filhos, independentemente de onde estiverem morando) e aqueles que moram na mesma casa não são elegíveis para participar do Torneio.

Os pedidos de isenção desta regra devem ser feitos antes da competição. A Administração, a seu exclusivo critério, tem o direito de conceder isenções para estes critérios de elegibilidade.

A Administração terá o direito de verificar a elegibilidade dos jogadores a qualquer momento, a seu exclusivo e absoluto critério.

2. ADMINISTRAÇÃO: The Pokémon Company International, Inc (“TPCi”) e todas as outras entidades terão poderes e responsabilidades administrativas concedido pelo TPCi, incluindo a Esports Engine (“EE”) e Start.gg, a designação e critério da TPCi. A Administração terá o direito de alterar, atualizar e modificar estas Regras Oficiais a qualquer momento, por qualquer motivo, sem aviso prévio.

3. CONDIÇÕES PARA A PARTICIPAÇÃO: A Administração se reserva o direito, a seu exclusivo critério, de modificar, cancelar, encerrar e/ou suspender o Torneio e desqualificar qualquer indivíduo que viole o processo de inscrição, estas Regras Oficiais ou atue de maneira desconcertante ou antidesportiva. Sem a limitação do que foi exposto acima, a Administração pode remover um participante que, de acordo com o critério exclusivo da Administração, foi desqualificado, tem a sua elegibilidade questionável ou é de outra forma for considerado como inelegível para participar no Torneio. Adicionalmente, a administração poderá modificar, cancelar, encerrar e/ou suspender o Torneio se, de acordo com a opinião exclusiva da Administração, ocorrer um incidente de qualquer tipo para perturbar ou prejudicar a administração, segurança, integridade, legalidade ou jogabilidade (conforme pretendido) do Torneio. Se o Torneio for encerrado antes da data final declarada do Período do Torneio, o Administração a seu exclusivo critério reserva-se o direito de recolher os prêmios.

4. JOGABILIDADE: O Pokémon UNITE é um jogo de batalha estratégica em equipe 5 contra 5. Uma equipe se refere a uma **escalação** composta por pelo menos 5 jogadores que irão participar juntos do Programa (“**Equipe**”). A equipe que obtiver mais pontos Aeos ao final da partida será declarada como a vencedora.

- Os pontos Aeos podem ser obtidos derrotando Team Pokémon neutros ou adversários em batalha.
 - Os Pokémon incapacitados irão perder energia Aeos e não poderão lutar por um curto período, que aumentará com o nível.
 - Para marcar pontos, depois de obter a energia Aeos, ela deve ser depositada nas zonas de gol do time adversário.
- Se as duas equipes marcarem a mesma quantidade de pontos Aeos no final do jogo, a equipe que chegar ao empate primeiro será declarada como a vencedora.

Os jogos e resultados do Torneio serão registrados no Start.gg e a Administração fará uso do Discord para comunicações sobre os Torneios.

A página do Torneio Pokémon UNITE Championship Series pode ser encontrada aqui: start.gg/pokemonunite

5. FORMATO E ESTRUTURA: Os Formatos do Torneio e Estruturas Competitivas a seguir serão usados durante o Programa:

Formatos do Torneio: Os formatos do Programa do Torneio estão sujeitos a alterações a qualquer momento. Os formatos dos Torneios serão anunciados antes da inscrição para esse Torneio específico. Um ou mais dos formatos descritos abaixo podem ser usados em um evento. O recorde de Partidas vencidas e perdidas de uma Equipe é o “**Registro da Partida**”.

- **Chave de eliminação simples (“SE”):** Cada Partida será uma série de melhor de 3 jogos em que a Equipe vencedora avançará para a próxima rodada da chave. Se uma Equipe perder uma Partida na Chave, ela será eliminada do Torneio. Essa parte do Torneio progride até a conclusão, onde um determinado número de equipes permanece, conforme definido nas Estruturas da Competição abaixo.
- **Classificação com Dupla Eliminação (“DE”):** Cada Partida será caracterizada como uma série de jogos melhor de 3 e a equipe vencedora avançará para a próxima Rodada Classificatória dos Vencedores, a equipe perdedora será colocada no Grupo dos Perdedores. Se uma Equipe perder uma Partida na chave dos

perdedores, a equipe será eliminada do Torneio. Esta parte do Torneio irá avançar até a etapa final, onde permanece um certo número de equipes, conforme definido na Estrutura Competitiva abaixo.

Sistema de Sequencias (Round Robin) (“SRR”): As equipes serão colocadas em grupos, onde cada Equipe jogará contra outra Equipe dentro do seu Grupo ao menos uma vez. Cada Partida será uma série de jogos Melhor de 3, a menos que seja determinado de outra forma pela Administração. A colocação final do grupo será determinada pelo Recorde da Partida conforme os seguintes ditames:

- **Primeiro Desempate:** Impontualidade— As Equipes que chegaram atrasadas ao Torneio são classificadas abaixo das Equipes que chegaram na hora determinada.
 - **Segundo Desempate:** Se duas ou mais equipes tiverem o mesmo Recorde de Partida (“**Equipes Empatadas**”), as Equipes serão ranqueadas pela Porcentagem de Vitórias Mano-a-Mano (Partidas Vencidas Versus Equipes Empatadas / Partidas Disputadas versus Equipes Empatadas)
 - **Terceiro Desempate:** Se duas ou mais equipes tiverem a mesma Porcentagem de Vitórias Mano-a-Mano, a classificação será determinada pela Porcentagem de Vitórias Mano-a-Mano (Jogos Vencidos / Jogos Disputados)
 - **Quarto Desempate:** Se os métodos acima mencionados não obtiverem o desempate que não determine a classificação para a fase seguinte, o empate será desfeito pelo escolhido inicial da Equipe. A classificação mais elevada é 1.
 - **Quinto Desempate:** Se os métodos acima mencionados não obtiverem um desempate que determine a classificação para a próxima fase, as Equipes Empatadas terão que jogar um desempate com o melhor de 1 em sequências.
 - **Sexto Desempate:** O número maior vencerá todos os desempates mencionados.
- **Swiss:** A cada rodada, as Equipes irão jogar contra outras equipes com Recorde de Partida igual ou similar, até que haja apenas uma equipe invicta. Após a rodada final do Swiss, as classificações são determinadas de acordo com o Recorde da Partida. Nas situações em que as Equipes tiverem Recordes de Partida idênticos, critérios de desempate são usados para determinar a classificação final de cada Equipe. Depois que todas as equipes forem classificadas pelo Recorde final da Partida, os critérios de desempate serão aplicados na seguinte ordem:
 - **Primeiro Desempate:** Impontualidade – As equipes que chegaram atrasadas ao Torneio são classificadas abaixo das Equipes que chegaram na hora determinada.
 - **Segundo Desempate:** Porcentagem de Vitórias dos Oponentes (“**% de Vitórias Op**”) – As equipes, neste momento, permanecerem empatadas, serão classificadas em ordem de % de Vitórias em Operações, do maior para o menor.
 - **Terceiro Desempate:** Porcentagem de Vitórias dos Oponentes (“**% de Vitórias em Operações**”) – As equipes que permanecem empatadas agora são classificadas de acordo com a % de Vitórias em Operações, do maior para o menor. A % de Vitórias em Operações de uma Equipe é a média da % de vitórias em operações de todos os oponentes daquela Equipe.
 - **Desempate Final:** Confronto Mano-a-Mano – Se duas Equipes estiverem exatamente empatadas na classificação final e essas Equipes jogarem entre si durante o Torneio, o vencedor dessa partida terá uma classificação superior à do perdedor.
 - Se duas equipes estiverem empatadas na classificação final, e elas não jogaram entre si durante o Torneio, então estas Equipes deverão jogar uma partida melhor de 1. O vencedor dessa partida terá uma classificação superior ao perdedor.

Estruturas Competitivas: A estrutura competitiva do Programa contém os seguintes tipos principais de competição e está sujeita a alterações a qualquer momento. Alguns Torneios podem apresentar vários tipos de competição como fases designadas do mesmo Torneio:

EVENTOS ONLINE (BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC APENAS)

Play-ins - Torneios abertos a todas as equipes elegíveis. Os play-ins terão duas fases on-line e precederão um campeonato internacional correspondente (consulte Campeonatos internacionais abaixo):

- **Qualificatórias Abertas:** As Qualificatórias Abertas seguem um formato de classificação DE que irá perdurar até que permaneçam 8 Equipes. As Qualificatórias Abertas terão um número máximo de Equipes: 256 (BR, UE, LA-N, LA-S e NA) e 64 (OC).
- **Finais** – Os 8 melhores das Qualificatórias Abertas competem em uma chave DE contínua até que reste apenas 1 equipe.

Copa Mensal - Torneios abertos a todas as Equipes elegíveis. Formatos Qualificatória Aberta e máximos de Torneio são anunciados antes da inscrição para cada Torneio. As Copas Mensais terão duas fases:

- **Qualificatória Aberta: A chave DE progredirá até que restem 8 equipes. Número máximo de equipes por zona regional: 256 (BR, EU, LA-N, LA-S e NA) e 64 (OC).**
- **Finais: Os 8 melhores da Qualificatória Aberta competem em uma chave DE contínua até restar apenas 1 equipe.**

Campeonatos Regionais: Torneios abertos a todas as equipes qualificadas. Um evento anual que concede prêmios em dinheiro e qualificação para o Campeonato Mundial. As equipes que obtiverem os melhores pontos no campeonato ganharão colocação avançada neste evento. Todas as partidas serão do tipo melhor de 3. Consulte a Seção 12 para obter mais informações sobre Campeonatos Regionais.

- **Qualificatória aberta:** A chave DE progredirá até restarem 4 equipes. Número máximo de equipes por zona regional: 256 (BR, EU, LA-N, LA-S e NA) e 64 (OC).
- **Fase de grupos.** As 4 melhores equipes restantes da Qualificatória Aberta serão colocadas na Fase de Grupos. Além disso, as 12 melhores equipes por classificação de Pontos do Campeonato (no encerramento das inscrições para a Qualificatória Aberta) também serão colocadas na Fase de Grupos. A Fase de Grupos seguirá um formato RR com 4 grupos de 4 equipes.
- **Finais regionais:** Os 8 melhores da Fase de Grupos competirão em uma chave DE até restar apenas 1 equipe. As partidas das Semifinais e das Grandes Finais serão em melhor de 5. As melhores equipes de cada Zona Regional receberão convites para o Pokémon World Championships de 2025.

EVENTOS PRESENCIAIS (TODAS AS REGIÕES)

Campeonatos internacionais ou IC(s) - Torneio aberto a todas as equipes elegíveis de todas as zonas regionais. Algumas equipes podem receber convites e/ou qualificação para fases posteriores do evento, como por exemplo

- **Play-Ins:** As equipes irão competir por prêmios em dinheiro e pela classificação para o World Championship. Todas as partidas serão uma melhor de 3.
- **Qualificatória Aberta:** As equipes serão colocados em grupos de até 4. Cada grupo jogará até que as Equipes estejam claramente ranqueadas. As melhores Equipes avançarão para a fase de Chave.
- **Fase de Chaves):** As melhores Equipes da Qualificatória Aberta serão colocadas em uma chave SE até que restem duas equipes. As partidas das semifinais serão em melhor de 5. **Finais** As duas melhores equipes da fase de chaves competirão em uma partida de finais em melhor de 5 para determinar o campeão.

-

Campeonato Internacional da América Latina (LAIC): 32 Equipes no máximo.

Campeonato Internacional da Europa (EUIC) - Copa Aeos: 64 Equipes no máximo.
A Equipe campeã se qualifica para o Campeonato Mundial Pokémon de 2025.

Campeonato Internacional da América do Norte (NAIC) - Reta final: 64 Equipes no máximo.
A Equipe Campeã se qualifica para o Campeonato Mundial Pokémon de 2025.

A Equipe Campeã se classifica para o Campeonato Mundial Pokémon de 2025.

Campeonato Mundial Pokémon de 2025 (WCS) – Torneio somente para convidados para determinar o Campeão Mundial. Vide **Seção 13** para mais informações sobre o Campeonato Mundial Pokémon e Métodos de Qualificação.

TORNEIOS E REQUISITOS PRESENCIAIS

Intenção de Participação: As Equipes Qualificadas convidadas para Torneios Presenciais devem confirmar a sua intenção de participar até a data especificada pela Administração por evento. Um Jogador confirma sua intenção de participar por meio do seu registro no portal fornecido pela Administração. Se uma Equipe Qualificada não fornecer a confirmação da intenção de participar, a Administração poderá desqualificar essa Equipe a seu exclusivo critério.

Viagem: Todos os jogadores que se qualificarem para qualquer Torneio Presencial são responsáveis por providenciar e garantir a sua própria documentação essencial de viagem. Se uma Equipe Qualificada não puder viajar e comparecer, seu convite poderá ser repassado a outra equipe conforme determinado pela Administração. Para obter informações sobre Prêmios de Viagem, consulte a **Seção 23**.

Proibição de Participação: Uma Equipe Qualificada poderá ser proibida de participar do evento em qualquer das situações a seguir:

- Qualquer membro da Equipe Qualificada não poderá viajar para o evento devido a restrições de viagem locais/globais ou se não conseguir obter a documentação necessária para viagem.
- A Equipe Qualificada não consegue cumprir os requisitos de escalação no prazo especificado pela Administração.
- Qualquer membro da Equipe Qualificada não cumpre com os protocolos COVID-19 descritos no site pokemon.com.
- Outras situações que a Administração considerar como necessárias para proibir uma Equipe Qualificada de participar de qualquer Torneio Presencial.

COMPETIÇÃO: A Administração irá divulgar informações sobre a competição antes do Torneio, incluindo uma lista de recursos restritos do jogo, conforme descrito na **Seção 9**.

6. CALENDÁRIO DO TORNEIO

Listamos a seguir a programação dos Torneios do Programa – na jurisdição da competição:

Torneio	Tipo	Zona Regional	Datas do Torneio
Pokémon UNITE na LAIC	Campeonato Internacional (LAIC)	Todas	15 a 17 de novembro de 2024
Play-Ins da Copa Aeos - Qualificatória aberta	Play-In - Qualificatória Aberta	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	30 de novembro de 2024
Play-Ins da Copa Aeos - Finais	Play-In - Finais	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	1 de dezembro de 2024
Copa de dezembro	Copa Mensal - Qualificatória Aberta	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	14 de dezembro de 2024
Copa de dezembro	Copa Mensal - Finais	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	15 de dezembro de 2024
Copa de janeiro	Copa do Mês - Qualificatória	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	11 de janeiro de 2025

	Aberta		
Copa de janeiro	Copa Mensal - Finais	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	12 de janeiro de 2025
Copa de fevereiro –	Copa Mensal – Qualificatória Aberta	BR, UE, LA-N, LA-S, AN, OC	1 de fevereiro de 2025
Copa de Fevereiro	Copa Mensal - Finais	BR, UE, LA-N, LA-S, NA, OC	2 de fevereiro de 2025
Copa Aeos	International Championship (EUIC)	Todas	21 a 23 de fevereiro de 2025
Reta final - Qualificatória aberta	Play-In - Qualificatória Aberta	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	8 de março de 2025
Reta final -Play-Ins	Play-In - Finais	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	9 de março de 2025
Copa de março	Copa Mensal - Qualificatória Aberta	BR, UE, LA-N, LA-S, AN, OC	2 de março de 2025
Finais de março	Copa Mensal - Finais Mensais	BR, UE, LA-N, LA-S, AN, OC	30 de março de 2025
Copa de Abril	Copa Mensal - Qualificatória Aberta	BR, UE, LA-N, LA-S, AN, OC	19 de abril de 2025
Copa de Abril	Copa Mensal - Finais	BR, UE, LA-N, LA-S, AN, OC	20 de abril de 2025
Campeonato Regional	Campeonato Regional - Qualificatória Aberta, Fase de Grupos	BR, UE, LA-N, LA-S, AN, OC	10 de maio de 2025
Finais Regionais	Finais Regionais	BR, UE, LA-N, LA-S, AN, OC	11 de maio de 2025
Reta Final	International Championship (NAIC)	ND	5 a 6 de junho de 2024
Campeonato Mundial Pokémon	Campeonato Mundial	Todas	Agosto 2025

SE POR QUALQUER MOTIVO O TORNEIO, OU PARTE DELE, NÃO POSSA SER REALIZADA NAS DATAS PLANEJADAS, A ADMINISTRAÇÃO PODERÁ MODIFICAR ESTAS DATAS A SEU EXCLUSIVO CRITÉRIO.

CLASSIFICAÇÃO: As Equipes que participaram da Série de Campeonatos Pokémon UNITE de 2024 terão a classificação prioritária para os Play-Ins da Copa Aeos - Qualificatória Aberta, e todas as outras equipes serão classificadas aleatoriamente. Todos os Torneios de Qualificatórias Abertas pelo resto da Temporada serão distribuídos pelo Total de Pontos do Campeonato obtidos pela equipe no na Temporada 2025 da Pokémon UNITE Championship Series. Consulte a Seção 10 para obter mais informações sobre os Limites de Melhor Finalização.

O Formato e a Estrutura estão sujeitos a alterações a critério exclusivo da Administração.

7. COMO SE REGISTRAR: Os jogadores devem criar uma conta e se inscrever na competição através do Start.gg. Cada competição irá representar o seu próprio Torneio. Se um Jogador quiser participar em mais de um Torneio, este jogador deverá se inscrever individualmente em cada um. O prazo de inscrição para cada Torneio será anunciado pelo organizador do torneio com antecedência e as inscrições serão encerradas no horário especificado.

Alguns eventos podem exigir que o Capitão da Equipe se registre em nome da equipe. Para obter mais informações sobre o gerenciamento da lista de participantes e os capitães de equipe, consulte a Seção 16 sobre gerenciamento de Equipes e Listas.

8. REGISTRO DE CONTA PLAY! POKÉMON:

- Jogadores do BR, UE, LA-N, LA-S, AN e OC deverão:
 - (i) Criar uma conta do Pokémon Trainer Club e
 - (ii) Fazer a ativação do Play! Pokémon para participar de qualquer evento Pokémon UNITE que estiver ativo. As instruções podem ser encontradas em <https://support.pokemon.com/hc/en-us/articles/360043974292-How-do-I-opt-in-for-Pokémon-GO-and-or-Organized-Play-in-my-Pokémon-Conta-Clube-Treinador->
- Depois de criar uma conta no clube de treinadores Pokémon e optar pelo Play! Pokémon, os Jogadores deverão fazer o seu ID de jogador. As instruções podem ser encontradas em <https://support.pokemon.com/hc/en-us/articles/360001031234-How-do-I-generate-a-Player-ID->
- Os jogadores estão proibidos de negociar, compartilhar ou de outra forma transferir propriedade ou acesso a qualquer das suas Contas.

9. JOGOS E O PROCESSO DA JOGABILIDADE: Todas as Partidas serão disputadas no modo de espera personalizado do Torneio Pokémon UNITE. As configurações do jogo e da partida devem cumprir com os regulamentos abaixo, a menos que seja determinado de outra forma pela Administração.

Pontualidade do Início da Partida: Os Jogadores deverão resolver quaisquer problemas com o processo de configuração dentro do prazo estipulado e a partida deverá começar no horário programado. Qualquer tipo de atraso devido a problemas de configuração pode ser permitido, mas somente a critério exclusivo da Administração. As penalidades por atraso poderão ser avaliadas a critério da Administração.

Procedimento das Partidas: Para evitar dúvidas, todos os Jogadores devem considerar todas as modalidades de jogo com seus oponentes programados como uma Partida oficial do Torneio, a menos que seja expressamente instruído de outra forma.

- Todas as competições farão uso da modalidade de Torneio personalizado em modo de configuração **habilitado** salvo determinado de outra forma pela Administração:
 - Todos os itens retidos no nível máxima
 - Todos os itens retidos em modo desbloqueado
 - Todas as licenças do Unite desbloqueadas
 - Todos os itens de batalha desbloqueados
 - A seleção de servidores deve ser definida como Automática, a menos que seja aprovada de outra forma por um Administrador.

- Todas as partidas serão feitas na modalidade rodada de escolha.
- Cada Partida terá uma série de jogos Melhor de 3, a menos que a Administração dê instruções em contrário. A primeira equipe a vencer dois (2) jogos vencerá a Partida.
- Cada Equipe deve fazer check-in durante o período de check-in designado para o a Partida, antes do início de cada Torneio. A falta de check-in poderá resultar na perda do evento.
- A Equipe na parte superior da partida visível na qualificatória (“**Equipe da Casa**”) irá definir a partida de espera e, em seguida, compartilhará seu ID do lobby com seus oponentes por meio do recurso de chat de partida Start.gg.
- Suplentes: Antes do início de uma Partida, as Equipes podem usar seu Suplente e solicitar alterações em sua escalação. Assim que o Suplente for ativado, esse Jogador passa a fazer parte da Escalação Ativa da partida e não poderá ser alterado até que a Partida seja concluída.
 - Quando o código do lobby de um jogo for emitido para ambas as equipes, o Capitão da Equipe inferior deverá informar a solicitação de mudança de escalação de sua Equipe, caso opte por ativar seu Suplente, e qual Iniciante está sendo substituído. Para torneios online, a solicitação deve ser declarada na partida Start.gg
 - Em seguida, o Capitão da outra Equipe deverá declarar sua solicitação de mudança de escalação caso opte por ativar seu Suplente, conforme descrito acima.
 - Após a conclusão da Partida, o Titular removido retorna à Lista Ativa.
- Seleção da Lateral:
 - Vários métodos de Seleção Lateral serão usados em toda a competição. Os métodos de classificação por evento ou fase do Torneio serão anunciados antes da inscrição do evento:
 - **Aleatório (Sem Classificação):** A Seleção da Lateral para as partidas será determinada por um lançamento aleatório de moeda a ser realizado pela Administração. As equipes receberão cara ou coroa aleatoriamente, e o vencedor do sorteio escolherá seu lado para o Jogo 1. Para cada jogo subsequente na mesma Partida, a equipe derrotada no jogo disputado mais recentemente selecionará seu lado para o próximo jogo. Durante a redefinição da chave, a Lateral do Jogo 1 será determinada aleatoriamente.
 - **Classificação:** A equipe com a classificação mais elevada irá selecionar o seu lado para o Jogo 1. No caso de empate na classificação ou redefinição da chave da Grande Final, a seleção do lado do Jogo 1 será escolhida por sorteio aleatório. Para cada jogo subsequente na mesma Partida, a equipe derrotada, no jogo que foi disputado recentemente, irá selecionar a lateral para o próximo Jogo.

Entre os jogos, as Equipes terão 2 minutos antes da temporalidade do jogo atual marcar 00h00 para selecionar o seu lado para o próximo Jogo. A equipe irá informar os seus oponentes OU a(s) equipe(s) designada(s) da partida sobre sua seleção, conforme instruções da Administração.

- Espera-se que a equipe anfitriã use o bate-papo da partida do Start.gg para verificar se a equipe adversária está pronta para começar. A equipe anfitriã começará o Jogo assim que todos os jogadores entrarem no lobby.
- No final do Jogo, tanto as Equipes vencedoras quanto as perdedoras deverão informar os resultados da partida no Start.gg.
- Os jogadores são incentivados a fazer e enviar capturas de tela de seus jogos para Start.gg como prova do resultado da Partida em caso de disputa.
- Cada Equipe terá 5 minutos após o início da Partida para iniciar ou entrar na Sala de Partida do Jogo. A falha em iniciar ou entrar em um Jogo dentro deste período de 5 minutos pode resultar na perda da partida. Para Partidas Transmitidas (vide a **Seção 17**), as equipes devem seguir os prazos fornecidos pela Administração, que podem ser inferiores a 5 minutos para iniciar e/ou ingressar na Sala da Partida do Jogo

RESTRIÇÕES DA JOGABILIDADE: Restrições podem ser agregadas a qualquer momento antes ou durante uma Partida, se houver bugs conhecidos em qualquer Pokémon, itens retidos, itens de batalha, movimentos, combinações de movimentos, Holowear ou por qualquer outro motivo conforme determinado pela Administração. O não cumprimento de qualquer destas restrições poderá resultar em penalidades, incluindo a perda da Partida.

- **Os emblemas Boost (Reforço) foram banidos em todas as Partidas do Torneio.**
 - A Equipe Anfitriã será obrigada a garantir que os emblemas boost sejam desativados antes do início do Jogo nas Configurações da Sala de Partida do Jogo.
 - As duas Equipes serão responsáveis por reportar qualquer uso de um emblema boost.

- Se um emblema boost for informado após a conclusão de um Jogo ou Partida, um replay não será concedido e os resultados serão mantidos.

ELEMENTOS DA JOGABILIDADE:

Erro de Seleção: Após o início do jogo, as seleções de Pokémon do jogador serão consideradas como finais. Nenhum jogo será refeito no caso de um Pokémon selecionado involuntariamente ou erroneamente.

Início Controlado do Jogo: Se um jogo precisar ser refeito, todos os Jogadores deverão selecionar Pokémon, itens retidos e itens de batalha idênticos, de acordo com o processo de seleção de equipe que foi feita anteriormente.

Concluindo o Jogo: Terminar o jogo sem permissão expressa da Administração pode resultar na perda do jogo. Isso inclui encerrar o jogo como anfitrião, desistir do time ou fazer com que o jogo termine prematuramente.

Perda: Espera-se que os jogadores sempre joguem com o melhor de suas habilidades. Desistir de jogos e/ou partidas, incluindo o uso do recurso de rendição no jogo durante uma Partida de Torneio, pode ser visto como trapaça. Vide **Seção 18** para obter mais informações sobre Trapaça e Integridade em Torneios.

Pausa: Pausar o jogo sem permissão expressa da Administração pode resultar na perda do jogo.

Carregamento Lento do Cliente: Se ocorrer qualquer desconexão ou falha que interrompa o processo de carregamento e impeça um jogador de entrar no jogo no início do jogo, o jogo poderá ser refeito, mas somente com a análise e aprovação da equipe.

Paralisação do Jogo: Durante a competição, podem ocorrer eventos que justifiquem uma Interrupção do Jogo, como a desconexão do(s) Jogador(es) do jogo, falhas com o equipamento, fatores ambientais, etc. A Administração, a seu exclusivo critério, irá determinar o que justifica uma Interrupção do Jogo e entrará em contato diretamente com os jogadores, conforme o caso. A Administração irá investigar os problemas ou eventos que causaram a Interrupção do Jogo e, em seguida, irá determinar o curso de ação apropriado. Os jogadores devem sempre continuar jogando, a menos que seja expressamente instruído de outra forma pela Administração.

Sem Interferência com a Equipe: Durante qualquer interrupção do jogo (incluindo uma falha no servidor do jogo), os Jogadores não devem interferir nas discussões e na tomada de decisões da Equipe. Durante uma paralisação do jogo, os Jogadores não poderão deixar seus postos de competição sem permissão expressa da Equipe.

Desconexão não Intencional: Trata-se de um jogador que perde a conexão com o jogo devido a problemas ou problemas com o cliente, plataforma, rede ou dispositivo do jogo.

Desconexão Intencional: Um jogador que perde a conexão com o jogo devido às ações do jogador (ou seja, fechamento do aplicativo). Qualquer ação de um jogador que leve a uma desconexão serão consideradas como intencionais, independentemente da intenção real do jogador.

Falha no Servidor: Ocorre quando todos os jogadores perdem a conexão com um jogo devido a um problema no servidor do jogo ou à instabilidade da Internet do local.

Se um jogador se desconectar sem qualquer notificação a Equipe, a Equipe não será obrigada a impor uma pausa ou recomeçar o jogo. Durante qualquer solução de problemas de um jogo, os jogadores não podem sair da área de jogo, a menos que sejam autorizados pela Equipe.

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS DA PARTIDA

No caso de um problema que atrapalhe o jogo, os Jogadores devem notificar a Administração imediatamente e continuar jogando a partida. A administração investigará o problema e determinará o curso de ação apropriado. A Equipe e a Administração podem investigar um problema e fornecer instruções aos jogadores antes da retomada do jogo. A Equipe e a Administração podem aplicar penalidades aos jogadores que abusarem dos pedidos de interrupção do jogo, incluindo (mas não se limitando a) pedidos frequentes e sem sentido.

FORNECIMENTO DE INFORMAÇÃO IMEDIATA: Quando o jogador estiver ciente de um bug ou problema (que, conforme mencionado, inclui falhas de hardware presumidas), o jogador deve informar este problema o mais rápido possível. Um jogador pode alertar a Equipe durante uma partida que um bug ou problema foi visto ao levantar a mão no ato de ocorrência do problema.

DOENÇA, LESÃO OU DEFICIÊNCIA: Doença, lesão ou deficiência de menor porte do jogador não é tido como um quesito aceitável por parte do jogador de modo a solicitar a substituição por um Sup. No caso de uma condição médica subjacente e/ou informada previamente, o jogador poderá comunicar isso para a Equipe antes da partida, que, a seu exclusivo critério, poderá fornecer ao jogador uma avaliação ou assistência para determinar se o jogador está pronto, disposto e com capacidade para continuar a jogar dentro de um período de tempo razoável.

Se um jogador for tido como inapto para continuar o jogo devido a uma doença grave, lesão ou deficiência, a Equipe pode usar o Sup desse time para substituir ao jogador.

Se um jogador apresentar sinais ou sintomas relativos ao vírus COVID-19, ele estará sujeito a todos os procedimentos descritos nos Protocolos do COVID-19.

Se um jogador for impedido de jogar ou continuar no partido devido à falta de autorização médica, ou se o time não conseguir apresentar uma escalação que esteja em conformidade com estas regras, o time perderá o jogo, a menos que um Administrador do WCS, a seu exclusivo critério, determine que o jogo está sujeito a uma Jogo com Vitória Isolada.

RETOMADA DA JOGABILIDADE: Uma Retomada do Jogo é a aceitação do estado atual do jogo e a continuação do jogo a partir desse ponto sem que a condição atual do jogo seja refeita ou invalidada. Os jogadores podem sofrer interrupções, distrações ou outros eventos que podem interferir na sua capacidade de jogabilidade. No entanto, nem todas as interrupções, distrações ou outros eventos podem resultar em uma interferência injusta ou vantagem para ou contra uma ou ambas as equipes.

Se for considerado pela Administração que a Retomada do Jogo é uma ação justificada, a Equipe e/ou a Administração irão avaliar as circunstâncias de modo a determinar o resultado. A decisão da Administração será considerada como definitiva. Circunstâncias que podem exigir a Retomada do Jogo incluem, mas não estão limitadas a:

Bugs: Um erro, falha ou imperfeições que cause um resultado incorreto ou inesperado, ou fazer com que um jogo ou dispositivo de hardware funcione de maneira não intencional.

Bug de Pouca Relevância: Um bug (incluindo uma falha de hardware) que é, no pior dos cenários, inconveniente para os jogadores. Isso pode incluir bugs que alteram as métricas do jogo ou a mecânica do jogo de uma maneira que, embora não seja a ideal, possa ser reproduzida se necessário.

Jogabilidade Através do Bug: Um bug que não altera significativamente a integridade competitiva do jogo. Isso pode indicar que há etapas de mitigação disponíveis para um bug que é difícil de contornar (como reiniciar o cliente ou dispositivo do jogo). Alternativamente, isso pode incluir situações em que o impacto do bug pode ser mitigado por meio de outras funções do jogo.

Esta categoria também inclui bugs providos como uma “designação de informação”, em outras palavras, aqueles bugs que são fornecidos para as equipes antes dos jogos (normalmente o Pokémon, item mantido, item de batalha, combinação de movimento ou interações de ambiente e efeitos persistentes) para os quais nenhuma nova jogada será oferecido. Esses efeitos ou interações não podem ser evitados ou mitigados por qualquer meio a não ser a desabilitação do Pokémon ofensivo, Holowear, itens mantidos ou itens de batalha e, portanto, novas jogadas não estão disponíveis para esses bugs, que devem ser usados durante a jogabilidade.

A seu critério, a Administração pode oferecer um novo jogo no caso de Bugs sob a “designação informativa” se, a critério exclusivo da Administração, o Bug puder impactar pesadamente a integridade competitiva do jogo. A administração não irá oferecer uma nova jogabilidade se, de acordo com o seu critério, for determinado que o jogador ou equipe em desvantagem pretendia ativar ou ativou proposadamente o bug.

Se for oferecido um novo jogo e qualquer jogador fizer com que o bug volte a ocorrer, a administração pode forçar uma jogada sem a opção de um novo jogo adicional.

NOVO JOGO: Um Novo Jogo é um reinício completo de um jogo com o objetivo de continuar a jogabilidade encerrada antecipadamente, que pode incluir a modificação das condições de acordo com o jogo original no ato da interrupção e a critério exclusivo da Administração.

Se a Administração considerar que a Retomada do Jogo pode ser considerada, a Equipe e/ou a Administração irão avaliar as circunstâncias de modo a determinar o resultado. A decisão da Administração será considerada como definitiva. Circunstâncias que podem exigir a um Novo Jogo incluem, mas não estão limitadas a:

Erro de Seleção: No caso de um Pokémon que foi escolhido equivocadamente acessar a tela de carregamento do jogo, o jogador deve jogar o jogo com o Pokémon originalmente selecionado.

Carregamento Lento do Cliente: Se ocorrer qualquer desconexão ou falha que interrompa o processo de carregamento e impeça um jogador de entrar no jogo no início do jogo, o jogo poderá ser refeito, mas somente com a análise e aprovação da Equipe.

Bug Crítico: Um bug (incluindo uma Falha Não Intencional de Hardware) que prejudica significativamente a capacidade de um jogador de competir no jogo, altera significativamente as estatísticas do jogo ou a mecânica do jogo ou uma situação em que as condições ambientais externas se tornam insustentáveis. A determinação sobre se o bug prejudicou a capacidade do jogador de competir ficará a critério exclusivo da Administração.

Falha Não Intencional de Hardware: A falha de qualquer peça de hardware, incluindo falha do servidor, monitor ou dispositivo móvel ou falha periférica do jogador. Isso não inclui nenhuma falha de hardware causada pelo jogador, dano intencional ou destruição de um periférico usado pelo jogador, dano ao monitor, dano à tela de um dispositivo ou interferência do jogador em um equipamento fornecido pelo WCS ou pelo jogador. A determinação se uma falha de hardware não for intencional fica a critério exclusivo da Administração.

Situação Terminal: Um bug ou outra circunstância que exige que o jogo seja refeito. Essas circunstâncias incluem instâncias com bugs críticos que desafiam gravemente a integridade, resultado e/ou legitimidade de um jogo, ou qualquer outra instância a critério da Administração em que a continuação do jogo seja insustentável (incluindo causas ambientais e falha catastrófica de hardware).

PROCEDIMENTOS DE REINICIO DO JOGO:

Situação Terminal: A administração irá se uma ou as duas equipes foram significativamente prejudicadas por um bug, e qualquer equipe que tenha sido significativamente desfavorecida pode ter a oportunidade de refazer o jogo. Se qualquer equipe significativamente desfavorecida aceitar refazer o jogo, o jogo será imediatamente refeito de acordo com esta seção. Uma desvantagem significativa é um pré-requisito para uma consideração para refazer o jogo.

Início Controlado do Jogo: No caso de um início controlado e de acordo com as instruções da Equipe, os Jogadores devem selecionar Pokémons idênticos, itens mantidos e itens de batalha consistentes com o processo de seleção de equipe anterior que tenha sido validada.

Jogabilidade/Desativação de Recursos: Se o um novo jogo ocorreu devido a um bug do Pokémon, as configurações não serão mais mantidas e um Pokémon pode ser tido como inelegível para as demais partidas do dia, a menos que o bug possa ser vinculado de forma conclusiva a um elemento específico do jogo que possa ser totalmente removido e /ou evitado (ou seja, um Holowear específico). As configurações podem ser retidas a critério exclusivo da Administração.

MAU FUNCIONAMENTO DO HARDWARE: No caso de qualquer mau funcionamento do hardware, a Administração deve determinar se o mau funcionamento do hardware é um bug de menor (ou seja, um monitor perde energia e um jogador não consegue ver o seu movimento enquanto joga em um Nintendo Switch conectado) porte, um bug crítico

(ou seja, o Joy- Con se desconecta de repente e causa o nocaute do jogador) ou uma situação terminal (ou seja, o servidor do jogo trava) e as normas adequadas deverão ser seguidas.

CONCESSÃO DA VITÓRIA DO JOGO

No caso de uma dificuldade técnica que faça com que a Administração declare um novo jogo, ao invés disso, a Administração pode conceder uma vitória de jogo a uma equipe. A Administração, a seu exclusivo critério, pode determinar que uma equipe não pode evitar ser derrotada com certeza razoável. Os seguintes critérios podem ser usados (mas não são obrigatórios) na determinação da certeza razoável:

- **DIFERENÇA POR PONTO:** A diferença de pontos entre as duas equipes for de mais de 500.
- **DIFERENÇA OBJETIVA:** A equipe com mais de 500 pontos de diferença tem mais Zonas de Gol do que a equipe adversária.
- **DIFERENCIAIS DE POKÉMON:** A diferença de Pokémon que puder lutar entre as duas equipes é de pelo menos quatro (4), com cronômetros de nocaute em Pokémon que não podem lutar por mais tempo do que o tempo restante no jogo.
- **DIFERENCIAL DE CONDIÇÃO DO JOGO:** A equipe com mais membros com possibilidade de jogar deverá ter mais de 200 Aeos de Energia para marcar quando faltarem menos de 02:00 para o fim do jogo.
- **VITORIOSO:** No ato da dificuldade técnica, não há cenário que, segundo a Administração, pudesse ter outro resultado que não seja a vitória de um time.

DISPUTAS: Os resultados das partidas serão considerados como finais se não houver disputas pendentes dentro do tempo designado para disputar os resultados de um jogo (o “Tempo de Disputa”). A Janela de Disputa fecha nos seguintes casos: (a) o início do Jogo seguinte dentro de uma Partida; (b) o início de uma Partida subsequente do Torneio de qualquer uma das Equipes dentro do respectivo jogo ou Partida; ou (c) dez minutos após o término da Partida, o que ocorrer primeiro.

A decisão final da Administração é vinculativa.

ELEMENTOS ADICIONAIS SOMENTE PARA EVENTOS PRESENCIAIS:

Tempo de Preparação: A administração irá informar as equipes sobre o horário de preparação e duração agendados como parte do cronograma de jogos. A administração poderá alterar o cronograma a qualquer momento. O tempo de preparação começa assim que os jogadores entram na área de Partida, e neste momento não estarão autorizados a sair sem permissão do(s) Administrador(es) ou Equipe local. A configuração é composta pelo seguinte:

- Garantir a qualidade de todos os equipamentos fornecidos para jogos competitivos
- Conectando e calibrando periféricos
- Garantir o funcionamento adequado dos sistemas de chat de voz
- Configurando seleções personalizadas de Pokémon Moveset/Fone de Ouvido usado no jogo
- Ajustando as configurações do jogo

Ordem dos Assentos: Os jogadores podem ser requeridos a fornecer à Administração a ordem de assento preferida de sua Equipe antes do Torneio. Alterações nesta ordem de assentos devem ser solicitadas e serão acomodadas a critério da Administração. Os jogadores devem se sentar na ordem especificada pela equipe no local.

Falha Técnica do Equipamento: Se um jogador tiver qualquer tipo de problema com equipamento durante qualquer fase do processamento de configuração, esse jogador deverá alertar e notificar a Equipe imediatamente. **A Administração não é responsável por qualquer falha no equipamento fornecido pelo jogador.**

Suporte Técnico: A Administração estará disponível para ajudar no processo de configuração e solucionar quaisquer problemas encontrados durante o período de configuração pré-jogo.

Comunicação do Jogador durante a Interrupção do Jogo: Para fins de igualdade de todas as equipes concorrentes, os jogadores não estão autorizados a se comunicar, de qualquer maneira, uns com os outros durante qualquer interrupção do jogo. Para evitar dúvidas, os jogadores podem se comunicar com os Funcionários do Evento, mas somente quando orientados para fins de identificação e resolução da causa da

paralisação. Se a paralisação se estender demasiadamente, a Equipe pode, a seu exclusivo critério, permitir que as equipes conversem antes do recomeço do jogo, com o intuito de discutir as condições do jogo.

Reconhecimento dos Testes Pré-Jogo: Antes do início da Partida, cada jogador deve confirmar com a Equipe que sua configuração foi concluída.

Área da Partida

A “Área do Jogo” é a área imediatamente ao redor de qualquer mesa preparada para as partidas dos Torneios. Durante o jogo, somente a Equipe Titular é permitida na Área de Jogo, ou com permissão expressa da Administração.

- **Dispositivos sem Fio:** Dispositivos pessoais sem fio (EXCETO aqueles que são usados em Partidas Oficiais), incluindo celulares, tablets e relógios, não serão permitidos na Área de Partida antes, durante e após o jogo ativo, inclusive entre jogos de partidas multijogos e remakes de jogos, quando tais dispositivos são acessíveis aos jogadores.
 - Para evitar dúvidas, os dispositivos sem fio podem ser mantidos na bolsa pessoal do jogador. A Equipe e a Administração irão informar aos jogadores onde poderão guardar suas bolsas durante a competição oficial.
- **Restrições Quanto a Alimentos e Bebidas:** Não serão permitidos alimentos ou bebidas na Área de Jogo, a menos que seja expressamente permitido pela Administração. Poderá ser permitida o consumo de água engarrafada fechada e sem marca, desde que sejam mantidas fora das mesas continuamente. A critério exclusivo da Administração, este quesito está sujeito a alterações.

Área de Treino do Jogador

Alguns eventos podem ter uma Área de Treino do Jogador (“PPA”). A PPA irá conter áreas designadas para que cada equipe possa praticar antes do início das suas partidas oficiais. A PPA é reservada somente para competidores ativos e será fornecida pela Administração a seu exclusivo critério. A Administração informará aos jogadores quais eventos terão um PPA disponível, antes da inscrição para esse evento.

Prontidão do Jogador: Em uma partida, depois que todos os dez jogadores confirmarem a conclusão da configuração, os jogadores não poderão sair da área de partida ou entrar na Área de Treino do Jogador (PPA) sem a permissão de um Administrador.

Criação de Sala da Partida: A Administração irá decidir como sala de partida oficial do jogo será criado. Os jogadores serão orientados pela Administração a ingressar em uma sala de partida de jogo de acordo com a Ordem dos Lugares.

REQUISITOS E POLÍTICAS ESPECÍFICAS DE EQUIPAMENTO PARA UM TORNEIO PRESENCIAL:

Todos os equipamentos fornecidos pelos jogadores devem ser submetidos à Administração com antecedência para a sua aprovação. Os equipamentos não aprovados ou equipamentos que sejam suspeitos pela Administração de fornecer uma vantagem competitiva injusta não serão permitidos para o seu uso. Se o equipamento de um jogador for tido como aprovado, o jogador deverá usar o equipamento que for fornecido pela Administração.

Todos os equipamentos devem ser desinfetados antes de serem levados para a área do jogo e deverão ser mantidos sempre limpos.

Conforme necessário, a Administração poderá proibir o uso de qualquer equipamento individual por motivos relacionados à segurança do Torneio, proteção ou eficiência ou eficácia operacional. Nenhum hardware fornecido pelo jogador poderá ser trazido para a Área de Partida se tiver ou exibir qualquer nome, imagem ou logotipo de uma empresa ou marca que não seja aprovado pela TPCi e pela Administração.

A administração poderá restringir o uso de dispositivos para todas as atividades relacionadas à competição, por qualquer motivo e a qualquer momento. Os jogadores estão autorizados a usar dispositivos pessoais no PPA, mas não nas Áreas de Jogo. Os jogadores poderão usar dispositivos pessoais em Partidas Oficiais somente com a permissão expressa da Administração.

Restrições de Equipamentos Fornecidos pela Administração

Nenhum jogador, de nenhuma forma, deverá conectar, adaptar, modificar, baixar ou instalar quaisquer itens, alterar fisicamente ou de outra forma usar o equipamento fornecido pela Administração para qualquer atividade que não seja um Torneio competitivo. Os dispositivos fornecidos não deverão ser adulterados de forma alguma e qualquer tentativa de fazê-lo irá acarretar a desclassificação da equipe. Qualquer problema com o equipamento fornecido deverá ser comunicado imediatamente à Equipe. Os jogadores não devem tentar solucionar quaisquer problemas com os dispositivos fornecidos. Para evitar dúvidas, a Administração permitirá o uso do chat à base de voz.

Equipamento Fornecido pela Administração

A Administração poderá fornecer equipamentos nas seguintes categorias para todas as partidas do Torneio Presencial:

- Dock e monitor Nintendo Switch
- Dispositivo móvel
- Fones de ouvido e/ou fones de ouvido e/ou microfones
- Mesa e Cadeira

Aquecedores de Mãos serão fornecidos aos jogadores para uso opcional.

A Administração pode, a qualquer momento, a seu exclusivo critério, exigir o uso de dispositivos de Torneio preparados pela Administração. Se necessário, os jogadores poderão escolher entre um console Nintendo Switch ou um dispositivo móvel para usar tanto nos treinos do Torneio quanto nas partidas oficiais.

Controlador Fornecido pelo Jogador

Os jogadores estão autorizados a trazer para a partida os controladores Nintendo licenciados oficialmente e usar estes equipamentos durante as partidas presenciais oficiais conforme segue:

- Controlador Profissional
- Conjunto Joy-Con
- Correias Joy-Con
- Alça Joy-Con

Controles de Áudio

Os jogadores serão requeridos a manter níveis mínimos de “ruído branco” nos seus fones de ouvido. A administração pode impedir os jogadores de ajustarem os seus níveis de “ruído branco” para níveis mais baixos se assim for determinado pelos árbitros, a seu exclusivo critério, que as fontes de ruído externo seriam facilmente discerníveis. Os fones de ouvido devem ser colocados diretamente nos ouvidos do jogador e permanecer lá durante todos os jogos.

O microfone conectado ao fone de ouvido deve estar próximo à boca do jogador e pode ser ajustado pela Administração caso seja determinado que está fora de posição. Os jogadores não estão autorizados a obstruir a colocação dos fones de ouvido por qualquer método ou colocar qualquer item, incluindo chapéus, cachecóis ou outras peças de roupa, entre os fones de ouvido e as orelhas do jogador.

Adulteração de Equipamentos

Os jogadores não podem tocar ou manusear o equipamento pertencente ou fornecido por outro companheiro de equipe durante a competição oficial. Os jogadores que necessitarem de assistência com seus equipamentos deverão procurar assistência da Administração ou para a Equipe.

PROCESSO PÓS-JOGO

Resultados: A Administração irá confirmar e registrar o resultado do jogo.

Notas Técnicas e Resolução de Problemas: Os jogadores irão identificar e informar quaisquer problemas técnicos para a Administração.

Resultados da Perda: As partidas vencidas por desistência serão informadas de acordo com a pontuação mínima necessária para que a equipe possa vencer a partida (2 a 0 para melhor de três, 3 a 0 para melhor de cinco). Nenhum outro dado ou estatística será registrado para partidas com desistência.

PROCESSO PÓS-JOGO

Resultados: A Administração irá confirmar e registrar o resultado do jogo.

Próxima Partida e Intervalo: A administração irá informar os jogadores sobre sua posição atual na competição, incluindo a próxima partida que esteja programada. A hora exata em que os jogadores devem estar prontos para entrar novamente na Área de Partida devidamente preparados para jogar será fornecida pela Administração. Se nem todos os jogadores estiverem nos seus lugares neste exato momento poderá causar a penalização da equipe em decorrência do atraso no Torneio. O próximo horário de início da partida está sujeito a alterações conforme determinado pela Administração.

Notas Técnicas e Resolução de Problemas: Os jogadores irão identificar e informar quaisquer problemas técnicos para a Administração.

Obrigações Pós-Jogo: Os jogadores serão informados sobre quaisquer obrigações pós-jogo, incluindo, mas não limitado a aparições na mídia, pós-jogo e entrevistas nos bastidores, ou debate adicional sobre qualquer assunto relacionada à partida imediatamente após a conclusão de uma partida.

As equipes são obrigadas a participar se solicitadas, a menos que sejam dispensadas a critério exclusivo da Administração.

Entrevistas nos Bastidores: Os jogadores podem ser obrigados a participar de uma entrevista ao vivo nos bastidores para uma transmissão oficial do evento.

Entrevistas Pós-Jogo: Os jogadores podem ser obrigados a participar de uma entrevista pós-jogo pré-gravada para uma futura transmissão oficial do evento.

Entrevistas à Imprensa/Mídia: As equipes podem ser solicitadas a disponibilizar à Administração pelo menos um jogador que tiver iniciado qualquer jogo naquele dia, independentemente da vitória ou derrota da equipe, para pelo menos, uma entrevista cada (aproximadamente 10 minutos no total por jogador/treinador).

10. PONTOS DO CAMPEONATO: Durante o Programa, as Equipes irão receber Pontos de Campeonato correspondentes ao seu desempenho nas competições. Consulte a **Seção 16** para obter mais informações e o Gerenciamento de Equipes e Listas.

LIMITE DE MELHOR COLOCAÇÃO: Para proporcionar um campo de jogo mais equilibrado para o maior número de competidores em todo o mundo, o Programa tem um Limite de Melhor Finalização. Se as Equipes jogarem em mais eventos do que o Limite de Melhor Finalização, seus melhores desempenhos serão registrados e o restante será descartado no final do Programa.

Somente as 6 melhores classificações de uma Equipe em todos os Torneios contarão para o total de Pontos do Campeonato da Equipe. O Limite de Melhor Finalização é o número máximo de finais de Torneio que podem contar para o Programa 2025, com as colocações mais altas substituindo as mais baixas.

Vide a **Seção 23** para obter o Calendário de Pontos do Campeonato.

11. QUALIFICAÇÃO E PROGRESSÃO DA EQUIPE:

Qualificação, formato do Torneio e prêmios de colocação:

Torneio	Tipo	Regiões	Qualificação	Prêmios de Colocação
---------	------	---------	--------------	----------------------

Pokémon UNITE na LAIC	Campeonato Internacional (LAIC)	Todas	N/A	Pontos do campeonato Prêmio em dinheiro (somente para os 8 primeiros) Registro prioritário para o EUIC ou NAIC (escolha um)
Play-ins da Copa Aeos – Qualificatória Aberta	Play-ins da Copa Aeos – Qualificatória Aberta	BR, UE, LA-N, LA-S, AN, OC	N/A	8 Principais se Classificam para Copa Aeos – Play-ins – Finais
Copa Aeos – Play-ins – Finais	Play-ins – Finais	BR, UE, LA-N, LA-S, AN, OC	8 Melhores de Copa Aeos – Play-Ins – Qualificatória Aberta	O 1º da Copa Aeos – (EUIC) e Registro Prioritário para a Copa Aeos (EUIC) Pontos no Campeonato
Copa de dezembro	Copa Mensal - Qualificatória Aberta	BR, UE, LA-N, LA-S, AN, OC	N/A	Os 8 Melhores se classificam para as Finais de Dezembro
Finais de dezembro	Copa Mensal - Finais	BR, UE, LA-N, LA-S, AN, OC	Os 8 Principais da Copa de dezembro – Qualificatória Aberta	Pontos no Campeonato Prêmio em Dinheiro (Somente os 4 primeiros)
Copa de janeiro	Copa Mensal - Finais	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Os 8 melhores avançam para as finais da Copa de janeiro
Copa de janeiro	Copa Mensal - Finais	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Os 8 melhores da Copa de Janeiro - Qualificatória aberta	Prêmio em dinheiro (apenas os 4 primeiros)
Copa de fevereiro	Copa Mensal - Qualificatória Aberta	BR, UE, LA-N, LA-S, AN, OC	N/A	Os 8 Melhores Avançam para as Finais da Copa de Fevereiro
Copa de fevereiro	Copa Mensal - Finais	BR, UE, LA-N, LA-S, AN, OC	Top 8 da Copa de fevereiro – Qualificatória Aberta	Pontos no Campeonato Prêmio em Dinheiro (Somente os 4 primeiros)
Copa Aeos	Campeonato Internacional (EUIC)	Todas	N/A	Prêmio em dinheiro (somente para os 8 primeiros) Pontos do Campeonato
Reta Final – Qualificatória Aberta	Play-In – Qualificatória Aberta	BR, UE, LA-N, LA-S, AN, OC	N/A	Os 8 Melhores Avançam para os Play-Ins da Copa Aeos

Reta Final – Play-Ins	Play-In - Finais	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Os 8 melhores da Reta Final - Qualificatórias abertas	O Top 1 recebe Prêmios de Viagem para a Reta Final (NAIC) e Registro prioritário para a Final (NAIC) Pontos do Campeonato
Copa de Março	Copa do Mensal - Qualificatória Aberta	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Os 8 melhores avançam para as finais de março
Finais de Março	Copa Mensal - Finais	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Os 8 melhores da Copa de março - Qualificatórias abertas	Pontos do Campeonato Prêmio em dinheiro (somente para os 4 primeiros)
Copa de Abril	Copa Mensal – Qualificatória Aberta	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Os 8 melhores avançam para as finais de abril
Copa de Abril	Copa Mensal – Finais	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Os 8 melhores da Copa de abril - Qualificatórias abertas	Pontos do Campeonato Prêmio em dinheiro (somente para os 4 primeiros)
Campeonato Regional	Campeonato Regional – Qualificatória Aberta, Fase de Grupos	BR, UE, LA-N, LA-S, NA, OC	N/A	Os 4 primeiros Os melhores avançam para as Finais Regionais
Finais Regionais	Finais Regionais	BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC	Os 4 melhores da Classificatória Aberta do Campeonato Regional Os 12 melhores do ranking de pontos do Campeonato (por zona regional)	Prêmio em dinheiro (somente para os 8 primeiros) O primeiro se classifica para o Campeonato Mundial Pokémon de 2025 (consulte a seção 13 para mais detalhes).
Reta final	Campeonato Internacional (NAIC)	Todas	N/A	Prêmio em dinheiro (somente para os 8 primeiros) O primeiro se classifica para o Campeonato Mundial Pokémon de 2025 com Prêmios de Viagem (consulte a Seção 13 para obter mais detalhes).
Campeonato Mundial Pokémon	Campeonato Mundial	Todas	Somente com convite. Vide a Seção 13 para mais detalhes	Prêmio em Dinheiro (Somente para os 16 primeiros) <i>A Ser Divulgado</i>

A maioria dos Torneios oferecem prêmios de Pontos do Campeonato para a classificação, veja **Seção 23** para detalhamento dos Pontos do Campeonato.

Equipes Substitutas: Se uma Equipe que se classificou para um Torneio, for considerada como inelegível, optar por não participar ou por qualquer outro motivo não puder competir, a Administração poderá substituir a Equipe por uma Equipe de escolha da Administração.

A Administração fará esforços razoáveis para confirmar uma equipe substituta com a próxima equipe qualificada disponível. Neste caso, a Administração pode usar Pontos de Campeonato, colocação anterior em Torneios, capacidade de resposta ou outros fatores para determinar a próxima equipe a ser qualificada. A administração também se reserva o direito de não substituir nenhuma equipe.

12. CAMPEONATO REGIONAL POKÉMON UNITE DE 2025 (“WCS”) (BR, EU, LA-N, LA-S, NA, OC APENAS)

O Campeonato Regional é o último torneio online do Programa e oferece classificação para o Campeonato Mundial às melhores equipes. Cada Campeonato Regional consistirá em três fases:

- Qualificatória Aberta
- Fase de grupos
- Finais Regionais

Para obter mais detalhes sobre o formato e a estrutura, consulte a **Seção 5**.

ELEGIBILIDADE E INSCRIÇÃO DA EQUIPE

Todas as Equipes que pretendem competir nos Campeonatos Regionais devem se inscrever para esse evento. Após a conclusão da inscrição, as 12 melhores Equipes inscritas, com base nas classificações de Pontos do Campeonato da Zona Regional, serão automaticamente classificadas para a Fase de Grupos. Todas as outras equipes inscritas serão colocadas na chave da Qualificatória Aberta DE.

QUALIFICAÇÃO PARA A FASE DE GRUPOS (POR ZONA REGIONAL):

- **Pontos do campeonato:** As 12 Equipes com os Pontos de Campeonato mais altos no encerramento das inscrições para os Campeonatos Regionais se classificarão para a Fase de Grupos. Consulte a Seção 10 para obter mais informações sobre os Pontos do Campeonato e o Limite de Melhor Finalização.
 - o Se duas ou mais equipes estiverem empatadas em Pontos do Campeonato, a próxima classificação mais alta da Equipe no Torneio determinará a Equipe qualificada.
 - o Em caso de empate em todas as classificações de torneios, a classificação mais recente da Equipe no Torneio determinará a Equipe mais bem classificada.
- **Campeonatos Regionais - Classificatória Aberta:** As quatro Equipes mais bem colocadas se classificarão para o Campeonato Regional - Fase de Grupos.

CLASSIFICAÇÃO E PROGRESSÃO

- **Qualificatória aberta:** As Equipes serão classificadas com base no total de Pontos de Campeonato da Equipe durante o Programa. Consulte a Seção 10 para obter mais informações sobre o Limite de Melhor Finalização. As Equipes que se qualificarem passarão para a Fase de Grupos e não serão reposicionadas.
- **Fase de Grupo:** As Equipes que obtiveram qualificação por meio de Pontos de Campeonato serão colocadas acima das Equipes qualificadas por meio da Qualificatória Aberta. A equipe mais bem classificada de cada grupo será colocada na chave do vencedor das Finais Regionais. A segunda Equipe mais bem classificada de cada grupo será colocada na chave dos perdedores das Finais Regionais.
- **Finais Regionais:** As Equipes serão classificadas com base em suas classificações na Fase de Grupos, onde o 1º lugar de cada grupo manterá as classificações de 1 a 4, e o 2º lugar de cada grupo manterá as classificações de 5 a 8.

O formato, a estrutura e a qualificação estão sujeitos a alterações a critério exclusivo da Administração.

13. CAMPEONATOS MUNDIAIS POKÉMON DE 2025:

ELEGIBILIDADE DA EQUIPE

As equipes devem se classificar para o WCS 2025 na Zona Regional em que competem. As equipes podem se classificar conforme segue:

- **COPA AEOS.** O vencedor da Copa Aeos se classificará automaticamente para o Campeonato Mundial Pokémon de 2024.
- **CAMPEONATOS REGIONAIS.** As melhores equipes do Campeonato Regional de cada Zona Regional se qualificará automaticamente para o Campeonato Mundial Pokémon de 2024 (consulte os Métodos de qualificação abaixo).
- **RETA FINAL.** O Vencedor da Reta Final se qualificará automaticamente para o Campeonato Mundial Pokémon de 2024.
- **QUALIFICAÇÃO ADICIONAL.** A Administração pode alocar oportunidades adicionais para uma classificação para o Campeonato Mundial Pokémon de 2025.

MÉTODOS DE QUALIFICAÇÃO

Nome da Zona Regional OU Evento - Nº de Equipes	Qualificação
Brasil (BR) - 2 Equipes	1º lugar Equipe Final Regional* 2º lugar Equipe Final Regional
Europa (EU) - 3 Equipes	1º lugar Equipe Final Regional* 2º lugar Equipe Final Regional* 3º lugar Equipe Final Regional
América Latina - Norte (AL-N) - 3 Equipes	1º lugar Equipe Final Regional* 2º lugar Equipe Final Regional* 3º lugar Equipe Final Regional
América Latina - Sul (AL-S) - 2 Equipes	1º lugar Equipe Final Regional 2º lugar Equipe Final Regional
América do Norte (NA) - 3 Equipes	1º lugar das Finais Regionais* 2º lugar das Finais Regionais* 3º Lugar das Finais Regionais*
Oceania (OC) - 1 Equipe	1º lugar Equipe Final Regional
Copa Aeos (EUIC) - 1 Equipe	1º Colocado Equipes da Copa Aeos*
Reta Final (NAIC) – 1 Equipe	1º colocado entre as Equipes da Reta Final*
Ásia-Pacífico - Leste (AP-E), Ásia-Pacífico - Oeste (AP-W), Índia (IN), Japão (JP), Coreia (KR)	A ser anunciado separadamente

*Inclui prêmios de viagem

Equipes Qualificadas são aquelas Equipes que conquistam um convite para a WCS por meio das qualificações mostradas na tabela acima. As Equipes Qualificadas estão sujeitas a alterações.

Prioridade de Qualificação: Se as equipes se classificarem para os Campeonatos Mundiais em mais de um método indicado acima, as Equipes Qualificadas usarão como padrão o Método de Qualificação de maior prioridade aplicável.

1. Copa Aeos
2. Reta Final
3. Finais Regionais

Se uma Equipe Qualificada vencer a Etapa Final, o convite para a Etapa Final não será passado para a próxima equipe mais bem classificada.

Se uma Equipe Qualificada obtiver uma colocação nas Finais Regionais de sua Zona Regional que conceda um convite para a WCS, esse convite poderá ser passado para a próxima equipe mais bem

classificada na classificação do Torneio de Finais Regionais, a critério exclusivo da Administração.

PROGRAMAÇÃO

- DIA 0: Dia de Filmagem de Conteúdo e check-in
- DIA 1: Fase de Grupos
- DIA 2: Fase de Chaves
- DIA 3: Finais

Mais informações, incluindo horários/datas exatos e detalhes da programação, serão fornecidas às equipes qualificadas posteriormente.

FORMATO

O WCS contará com uma fase de Formação de Grupos e uma Fase Qualificatória. Informações sobre a fase de Formação de Grupos e classificatória serão divulgadas após a qualificação ter sido concluída em todas as Zonas Regionais.

No Dia 1, as Equipes competirão em partidas de melhor de 3 de Sistema de Sequência (round robin) contra outras equipes dentro de seus grupos designados. As duas melhores Equipes de cada grupo passarão para o Dia 2. As Equipes que se classificarem para o Dia 2 serão colocadas em uma chave de eliminação única e serão distribuídas com base na classificação no grupo do Dia 1.

Todas as partidas da chave de eliminação simples serão em melhor de 3, exceto as Semifinais, que serão em melhor de 5. A Equipe vencedora de cada partida das Semifinais se classificará para as Finais no Dia 3.

A partida da Final do Dia 3 será uma série melhor de 5. A equipe vencedora da partida da Final será considerada a campeã mundial de Pokémon de 2025 da UNITE.

As partidas da Fase Qualificatória serão selecionadas para transmissão e as partidas selecionadas serão anunciadas posteriormente, antes do início do Torneio. A administração pode, a seu exclusivo critério, alterar as seleções das partidas transmitidas a qualquer momento. No caso de uma mudança de seleção, a Administração irá notificar a todas as equipes assim que possível.

14. RESTRIÇÕES DO TORNEIO. As restrições a seguir serão aplicadas a todas as regiões:

- Os jogadores somente estão autorizados a participar na região em que residem.
- Os jogadores somente estão autorizados a jogar partidas em um dos dispositivos autorizados pelo Torneio: Nintendo Switch, Apple iOS e Google Android.
- Todos os jogadores de uma Equipe devem residir na mesma região.
- A Administração poderá proibir o uso de personagens recém-lançados na competição.
- Alterações de nome do jogador no Discord e Start.gg não serão permitidas sem a permissão expressa da Administração.
- Não serão permitidas alterações no nome da Equipe no Discord e no Start.gg sem a permissão expressa da Administração.
- Os jogadores somente podem estar em uma equipe somente em qualquer momento do Torneio
- Os Pontos do Campeonato são atribuídos à Equipe e não ao Jogador individual.

INELEGIBILIDADE DO JOGADOR: Se a qualquer momento a Administração, a seu exclusivo critério, determinar que um jogador não é elegível para participar do Programa, a Administração, a seu exclusivo critério, poderá eliminar o jogador do Torneio, que por sua vez, perderá todos os prêmios potenciais.

MONITORAMENTO DA PARTIDA: Todas as partidas de Pokémon UNITE serão monitoradas por juízes (“Staff”) que irão atuar como representantes da Administração e árbitros das partidas. As decisões da Staff sobre partidas são finais e vinculantes e serão tomadas exclusivamente a critério da própria Staff.

15. FUNÇÕES DA STAFF:

A supervisão da Staff inclui, mas não está limitada a:

- Verificar os Inscritos Ativos de uma equipe antes da Partida.

- Verificação e monitoramento de periféricos de jogadores e áreas de Partida.
- Anunciar o início da Partida.
- Aplicar penalidades em resposta a violações das Regras durante a Partida.
- Confirmar o final da Partida e os resultados da Partida.

FINALIDADE DO JULGAMENTO: Se a Staff fizer um julgamento incorreto, o julgamento não poderá ser revertido durante a Partida. No entanto, após a conclusão de uma Partida, um jogador pode contestar uma decisão da Staff por meio de uma notificação a Administração. A Administração poderá avaliar a decisão para determinar se o procedimento adequado foi implementado para permitir uma decisão justa. A Administração poderá invalidar potencialmente a decisão da Staff. A Administração sempre terá a palavra final em todas as decisões estabelecidas durante o Torneio.

Se houverem circunstâncias, em um Torneio Presencial, que eram desconhecidas ou imprevisíveis no ato da redação das Regras Oficiais, a Administração indicará o melhor curso de ação a seu exclusivo critério e essas determinações serão consideradas legítimas e finais.

16. GERENCIAMENTO DE EQUIPE E DA LISTA DE ESCALAÇÃO:

Uma Equipe é um grupo de 5 ou 6 jogadores que competem juntos no Pokémon UCS. Os jogadores só podem fazer parte de uma equipe em um determinado momento do torneio, e todos os jogadores devem residir na mesma Zona Regional.

A lista de Inscritos de uma equipe inclui os 5 Titulares e um Suplente opcional.

A Administração, a seu critério exclusivo, reserva-se o direito de atualizar os requisitos da Lista a qualquer momento.

INSCRITOS: Os 5 ou 6 jogadores registrados em uma equipe no momento do encerramento das inscrições para um determinado evento.

Pelo menos um Jogador da primeira lista de Inscritos de uma equipe deve permanecer na equipe durante todo o Programa. Se isso não for feito, a lista de Inscritos será considerada uma nova Equipe, o que pode resultar na perda do status de Equipe, do nome da Equipe e dos Pontos de Campeonato ganhos.

INSCRITOS TITULARES (“Titulares”): Os 5 Jogadores, excluindo o Suplente, registrados em uma Equipe no momento do encerramento das inscrições para um determinado evento.

SUPLENTE: Um sexto jogador em uma equipe que pode ser ativado para substituir um membro da lista Titular antes que uma partida seja disputada durante um torneio em andamento.

INSCRITOS ATIVOS: Os 5 jogadores em um jogo ou partida ativa em qualquer momento do torneio.

Os Titulares de uma equipe são a lista ativa padrão para cada partida de um torneio.

Se um Suplente for ativado, ele substituirá um Titular e se tornará parte da lista de Ativos pelo restante da Partida. Durante essa partida, o Titular removido não estará mais na Lista de Ativos.

No final da mesma Partida, o Titular substituído voltará a fazer parte da lista de jogadores Ativos. O Suplente não será mais ativado e será removido da Lista de Ativos. Para obter mais informações sobre ativação, elegibilidade e restrições, consulte a **Seção 16** para Suplentes abaixo.

CAPITÃO DA EQUIPE

Cada equipe deve ter um líder designado (**“Capitão da Equipe”**) que será o principal ponto de contato para a comunicação com a Administração e/ou com a Staff. Espera-se que os **Capitães de Equipe** representem todos os membros de sua equipe com sinceridade e no melhor de sua capacidade.

O **Capitão da Equipe** deve ser um membro da lista de Inscritos da equipe em situação regular (consulte a Seção 1 sobre elegibilidade).

REGISTRO DA EQUIPE

Os **Capitães de Equipe** são o primeiro e principal ponto de contato para o registro da equipe. Alguns eventos podem exigir que o **Capitão da Equipe** faça a inscrição em nome da Equipe. É responsabilidade do **Capitão da Equipe** garantir que toda a lista da Equipe tenha concluído a inscrição (incluindo o pagamento das taxas de inscrição, se aplicável).

Os **Capitães de Equipe** podem solicitar alterações no nome da Equipe enquanto o **Bloqueio de Inscrição** não estiver em vigor.

A Administração poderá fazer alterações no gerenciamento da equipe e escalação a qualquer momento. **MUDANÇA DE INSCRITOS**

Qualquer alteração que diga respeito à Inclusão de um Jogador em uma lista de Inscritos é definida como uma Alteração de Lista de Inscritos.

Conforme previsto abaixo, e a critério exclusivo da Administração, o fato de um Jogador ser removido da lista de Jogadores pode não ser considerado uma alteração na lista de Inscritos.

LIMITE DE MUDANÇA DE INSCRITOS: Durante a duração do Programa, as Equipes podem fazer até duas alterações de Inscritos dentro da “Janela de Transferência” antes do encerramento das inscrições para qualquer evento, a menos que o **Bloqueio de Inscrição** esteja em vigor.

REQUISITOS DE INSCRIÇÃO PARA EVENTOS PRESENCIAIS As Equipes podem receber convites para determinados eventos presenciais durante o Programa (consulte a Seção 5 sobre eventos presenciais). As equipes deverão selecionar um Suplente para sua lista de inscritos, caso ainda não tenham um inscrito. Isso não será contabilizado no limite de mudanças de escalação da equipe.

BLOQUEIO DE INSCRIÇÃO

Após o encerramento das inscrições para um evento, o **Bloqueio de Inscrição** estará em vigor. Enquanto o **Bloqueio de Inscrição** estiver ativo, não serão permitidas alterações na escalação sem a aprovação explícita da Administração.

Uma Equipe que se classificar em qualquer fase de um Torneio deverá manter a mesma lista de Inscritos, a menos que haja alterações aprovadas pela Administração. Se uma Equipe não se classificar para a próxima fase de um Torneio, o **Bloqueio de Inscrição** não estará mais em vigor para essa Equipe.

O **Bloqueio de Inscrição** estará em vigor para as equipes que se classificarem para os seguintes eventos:

- Equipes que se classificam para os eventos da “Copa Mensal – Finais”
- Equipes que se classificam para os eventos “Campeonato Regional - Fase de Grupos” e “Finais Regionais”
- Equipes que ganham Prêmio(s) de Viagem em um evento “Play-In – Finais”
- Equipes que se qualificam para o WCS, independentemente do método de qualificação em qualquer momento durante o Programa

A Administração se reserva o direito de atualizar o Bloqueio de Inscrição a qualquer momento.

JANELA DE TRANSFERÊNCIA

As equipes podem fazer alterações na Lista de Inscritos durante as Janelas de Transferência designadas ao longo do Programa, a menos que o Bloqueio de Inscrição seja aplicado a essa equipe.

Nome do Próximo Evento	Início da Janela de Transferências	Fim da Janela de Transferências*
Copa de dezembro	2 de dezembro de 2024	14 de dezembro de 2024
Copa de Janeiro	16 de dezembro de 2024	11 de janeiro de 2025
Copa de Fevereiro	13 de janeiro de 2025	1º de fevereiro de 2025
Copa Aeos (EUIC)	3 de fevereiro de 2025	14 de fevereiro de 2025
Reta Final dos Play-ins	24 de fevereiro de 2025	8 de março de 2025
Copa de março	10 de março de 2025	29 de março de 2025
Copa de abril	31 de abril de 2025	19 de abril de 2025

Campeonato Regional - Qualificatória Aberta	21 de abril de 2025	10 de maio de 2025
Reta Final (NAIC)	12 de maio de 2025	6 de junho de 2025

* Observe que os horários exatos de término da janela de transferência podem mudar de acordo com seu fuso horário local. Os Capitães de Equipe são responsáveis por garantir que as alterações na lista de Inscritos sejam feitas antes do término das Janelas de Transferência e antes do encerramento das Inscrições para o próximo evento.

A Administração pode alterar as datas da Janela de Transferência a qualquer momento, a seu critério.

MUDANÇAS DE EMERGÊNCIA NA LISTA DE INSCRITOS

Solicitações para modificação de Inscritos de uma equipe devido a circunstâncias excepcionais somente serão permitidas se um membro da Lista de Inscritos não puder competir. Todas as Mudanças de Emergência na Lista de Inscritos, independentemente das circunstâncias, devem ser aprovadas pela Administração. Os motivos aceitáveis para substituições podem incluir (mas não estão limitados a):

- Um Jogador da Lista de Inscritos doeceu e não pode jogar o Torneio em nenhum momento.
- Um Jogador da Lista de Inscritos não poderá viajar para o evento (esse Jogador poderá estar sujeito a penalidades).
- Um Jogador da Lista de Inscritos passa por circunstâncias atenuantes revisadas e consideradas aceitáveis pela Administração.
- Outras situações que a Administração considera como necessárias para permitir a alteração da lista.

Solicitações para a modificação dos Jogadores Inscritos devem ser submetidas à Administração assim que qualquer uma das situações acima for identificada. Falha em realizar uma solicitação em tempo hábil faz com que haja o risco de a Equipe perder seu próximo Jogo ou Partida, ou ser desqualificada do Torneio.

A Administração do Torneio poderá atualizar os requisitos alternativos a qualquer momento.

SUPLENTES

- Os suplentes podem ser ativados na lista ativa de uma equipe em qualquer fase do torneio.
 - Consulte a **Seção 9** para obter mais informações sobre ativações de Suplentes como parte dos Processos de Partida e de Jogabilidade.
- Após a conclusão de uma Partida, os Titulares se tornam Inscritos Ativos e o Suplente é removido da lista de Inscritos Ativos.
- No caso de uma Mudança de Emergência na Lista de Inscritos, o Capitão da Equipe deverá notificar a Administração. Com a análise e a aprovação da Administração, a equipe poderá ter permissão para ativar o Suplente como Titular.
 - A(s) equipe(s) poderá(ão) estar sujeita(s) a penalidades a critério da Administração.
- As Equipes que se qualificarem para um Evento Presencial (consulte a **Seção 5 sobre Formato e Estrutura**) deverão selecionar um Suplente elegível para a lista de Inscritos e não contarão para o Limite de Alteração de Lista da Equipe. Os requisitos mínimos para Suplentes elegíveis podem mudar entre eventos e serão anunciados pela Administração nessas circunstâncias. A elegibilidade pode incluir:
 - O Jogador participou de outra Lista Ativa durante o Programa.
 - O Jogador não faz parte de uma Equipe Qualificada no momento.
 - O jogador não está em outra Equipe.
 - O jogador reside na mesma Zona Regional.
 - As contas do Jogador necessárias para competir estão em dia.
 - O Jogador pode viajar e participar do evento.

A Administração se reserva no direito de desqualificar uma equipe qualificada se a sua lista não cumprir com estes parâmetros.

REQUISITOS DA LISTA DE ESCALAÇÃO PARA TORNEIOS ONLINE:

As equipes terão a opção de selecionar um Substituto para Torneios online.

REQUISITOS DA LISTA DE ESCALAÇÃO PARA TORNEIOS PRESENCIAIS:

As equipes serão obrigadas a selecionar um Substituto para determinados Torneios, incluindo todos os Torneios presenciais. Outros Torneios que exigem Substitutos serão anunciados antes da inscrição para esse Torneio.

Todas as Equipes Qualificadas devem selecionar um Substituto elegível como parte de sua Intenção de Participar até a data designada fornecida pela Administração. Se isso não for feito, a equipe corre o risco de perder a elegibilidade de uma Equipe Qualificada em termos de competição.

Os cinco Jogadores da fase de qualificação de um Evento Presencial são aqueles “**Titulares**”. Caso algum integrante da Lista de Inscritos não esteja presente no local quando for solicitado durante o evento, a equipe poderá estar sujeita a penalidades. A falta de seleção de um Substituto ou a presença do Substituto no local poderá resultar na perda da Partida ou na desqualificação da equipe.

As equipes não estão autorizadas a adicionar quaisquer jogadores ou outros membros da equipe à sua escalação após o bloqueio da Lista de Escalação Ativa, exceto conforme expressamente permitido pela Administração.

TAXA DE APARÊNCIA ALTERNATIVA: O Substituto pode ser elegível para ganhar uma taxa de participação com base na colocação de sua equipe no evento. Vide a **Seção 23** para obter mais informações sobre Taxas de Figuração.

ARRANJOS DE VIAGEM ALTERNATIVOS: Todos os Suplentes aprovados em Equipes onde os Titulares ganharam o prêmio de viagem também irão ganhar um Prêmio de Viagem. As equipes que não receberam prêmio de viagem são responsáveis por seus próprios preparativos de viagem, incluindo os Suplentes.

ALTERAÇÕES NO NOME DA EQUIPE E DOS JOGADORES Depois que um Jogador ou Equipe tenha se registrado para qualquer evento no Programa pela primeira vez, A Equipe e Lista de Inscritos não deverá mudar o nome da Equipe ou o nome de qualquer Jogador durante a duração do Programa, a menos que aprovado pela Administração. Mudanças sem aprovação podem resultar em ações disciplinares, até a suspensão da Temporada 2025 da Pokémon UNITE Championship Series e programa da Play! Pokémon.

Nomes de equipes e nomes de jogadores afiliados a organizações patrocinadoras e/ou parceiras podem exigir análise e aprovação adicionais da Administração. Veja a **Seção 17** para obter informações sobre os requisitos de transmissão.

A administração pode instruir as Equipes e os Jogadores a mudarem seus nomes a qualquer momento.

ADEQUAÇÃO DE NOMES

Os nomes das Equipes e dos Jogadores devem seguir as regras descritas na **Seção 18**. Além disso, os nomes das Equipes e dos nomes dos Jogadores devem seguir estas convenções:

- Os nomes podem conter propriedade intelectual da Pokémon. A TPCi se reserva o direito de restringir o uso da Propriedade Intelectual da Pokémon por qualquer motivo. Essas restrições podem incluir, mas não estão limitadas ao seguinte:
 - Fazer-se passar por um funcionário ou administrador da TPCi.
 - Desprezar a Propriedade Intelectual da Pokémon, um funcionário da TPCi ou a Administração.
- Os nomes não podem conter outra propriedade intelectual. A propriedade intelectual pode incluir, mas não está limitada ao seguinte:
 - Nomes de marcas
 - Títulos ou nomes de personagens de outras mídias
- Deve ser facilmente compreendido e falado pela Administração e pela Transmissão.
- Não deve ser semelhante ou contraditório a outra Equipe ou Jogador
- Não deve se passar por outra Equipe ou Jogador

Consulte a Política de Nome de Treinador e Nome de Equipe para obter as informações mais atualizadas:

<https://www.pokemon.com/static-assets/content-assets/cms2/pdf/play-pokemon/rules/play-pokemon-trainer-username-and-team-name-policy-pt.pdf>

A adequação de um nome fica a critério da Administração. A Administração poderá exigir que as Equipes ou os

Jogadores alterem seus nomes a qualquer momento.

EXCLUSIVIDADE DE UMA ÚNICA EQUIPE

Qualquer jogador só pode participar de uma (1) equipe em sua Zona Regional como titular ou suplente a qualquer momento. Qualquer Jogador de qualquer Equipe Qualificada não tem permissão para fornecer apoio (incluindo, mas não se limitando a apoio financeiro e/ou patrocínio) a qualquer outra Equipe.

17. EXPECTATIVAS E REQUISITOS DE TRANSMISSÃO: A Administração se reserva o direito de transmitir qualquer Partida do Programa. Os jogadores não podem recusar transmissões autorizadas pela Administração. A Administração se reserva o direito de reagendar qualquer Partida do Programa para acomodar um horário de transmissão específico. Os jogadores não podem recusar este reagendamento. Recusar-se a permitir que a Administração transmita ou re programe qualquer Partida poderá resultar em penalidades, conforme estabelecido mais detalhadamente na **Seção 19** abaixo.

A Administração pode exigir ações adicionais e razoáveis dos Jogadores para ajudar a facilitar e executar a transmissão das partidas do Torneio (cada uma delas, uma “Partida Transmitida”). Os jogadores são requeridos a cooperar e a cumprir com as determinações da Administração. Essas expectativas podem incluir, mas não estão limitadas a:

- Estar online e pronto para jogar até 30 minutos antes do início da Partida agendada;
- Convidar espectadores/observadores ou outras contas designadas para a sala de espera da partida;
- Usar um servidor de comunicações designado pela Administração para comunicações da Equipe ou outra coordenação;
- Participação em Ensaios Técnicos; Participação em Ensaios Gerais; Participar de entrevistas pré/pós-jogo;
- Organizar e iniciar partidas de acordo com instruções ou horários designados, conforme indicado pela Administração; e,
- Quaisquer outras instruções razoáveis dadas pela Administração.

REQUISITOS DE VESTUÁRIO DO JOGADOR

Todos os Jogadores, incluindo Supers, devem usar camisa de mangas (permite-se o uso de camisetas pretas, cinza e brancas), calças e sapatos fechados durante toda a competição ou aparição transmitida, incluindo Eventos Presenciais. Para eventos na qual a roupa é fornecida pela Administração, os Jogadores são obrigados a usar a roupa fornecida, a menos que a roupa fornecida pelo jogador tenha sido aprovado pela Administração.

Qualquer traje com qualquer nome, imagem ou logotipo de uma empresa que não seja uma mercadoria Pokémon oficialmente licenciada é proibido, a menos que seja pré-aprovado de antemão pela Administração.

A administração terá a aprovação final sobre todo o vestuário e se reserva o direito de proibir qualquer tipo de vestuário censurável ou ofensivo, a seu exclusivo critério.

REQUISITOS DE ENVIO: Administração pode exigir que os jogadores enviem fotografias e/ou gravem e enviem áudio/vídeo para Administração (designados como “**Material para Envio**”). A Administração pode requerer a compilação dos Envios de Materiais dos jogadores e transmitir ou de outra forma exibir publicamente estes Materiais como parte de cobertura e publicidade do Torneio pela Administração para um potencial transmissão da cobertura geral do Torneio pela Administração. Administração também pode proibir os jogadores de transmitir suas partidas ao vivo e pode exigir que os jogadores mantenham os resultados de suas partidas confidenciais até serem transmitidos publicamente por Administração. Todos os Materiais para Envio:

- NÃO DEVE conter qualquer tipo de material que seja (ou promova atividades que sejam) a critério exclusivo da Administração, como odioso, calunioso, difamatório, ilícito, sexualmente explícito, obsceno, pornográfico, impróprio, violento, automutilação (por e.x., relacionado a assassinato, venda de armas, crueldade, abuso, etc.), discriminatório (de acordo com a raça, cor, religião, sexo, nacionalidade, idade, deficiência, orientação sexual, identidade de gênero ou qualquer outra classe ou característica), ilegal (por e.x., consumo de álcool por menores, abuso de substâncias, invasão de computadores, etc.), ofensivo, ameaçador, profano, ou assédio; ou contenha material que ameace qualquer pessoa, lugar, empresa, grupo ou paz mundial; ou contenham palavras ou símbolos que sejam amplamente tidos como ofensivos para indivíduos de uma determinada raça, etnia, religião, orientação sexual, identidade ou expressão de gênero ou grupo socioeconômico; ou conter imagens, palavras ou texto que retratam nudez, atos de violência ou atos que são

ou parecem ser ilegais ou perigosos ou que violam ou são contrários às leis ou regulamentos de qualquer jurisdição onde o Material a ser Enviado for criado;

- NÃO DEVE conter qualquer tipo de material que viole ou infrinja os direitos de terceiros, incluindo, entre outros, material que viole privacidade, publicidade ou direitos de propriedade intelectual, ou que constitua violação de direitos autorais. Sem limitação do exposto acima, o material enviado não deve incluir marcas registradas, logotipos, insígnias, sinalização de localização, fotografias, obras de arte ou esculturas de terceiros, exceto aqueles da Administração.
- NÃO DEVE incluir menção ou desempenho de qualquer produção de mídia protegida por direitos autorais, incluindo, entre outros, livros, artigos, fotografias, obras de arte, música, etc., ou descrições de identificação de qualquer propriedade de mídia que não seja aquela de Administração. O Material Enviado não deve conter qualquer tipo de música comercial.

CASO QUALQUER JOGADOR SEJA SUSPEITO DE VIOLAÇÃO DE QUALQUER DOS REQUISITOS DE ENVIO DE MATERIAIS PARA TRANSMISSÃO ACIMA, A ADMINISTRAÇÃO PODE, A SEU EXCLUSIVO CRITÉRIO, DESQUALIFICAR ESTES JOGADORES A QUALQUER MOMENTO DURANTE O TORNEIO E/OU EXIGIR A DEVOLUÇÃO DE QUALQUER PRÊMIO QUE TENHA SIDO GANHO.

18. REGRAS DO TORNEIO: Os jogadores são obrigados a sempre cumprir com todas as leis aplicáveis. Os jogadores também devem respeitar os mais altos padrões de integridade pessoal e espírito esportivo e agir de maneira consistente com estas Regras Oficiais e com os melhores interesses de Administração. Os jogadores devem se comportar de maneira profissional e esportiva nas suas interações com outros jogadores e com a Administração além de evitar comportamentos que de alguma forma prejudiquem a jogabilidade do Torneio.

Os jogadores não podem usar gestos obscenos ou ofensivos ou palavrões no seu nome de conta, nome de usuário, nome no jogo, nomes de tela, endereço de e-mail, bate-papos/comunicações de Torneio, partidas filmadas ou outras comunicações públicas de qualquer tipo. A Administração poderá exclusivamente determinar se o conteúdo é obsceno ou ofensivo. Esta regra se aplica ao DE QUALQUER idioma Inglês e a todos os outros idiomas e inclui abreviações e/ou referências obscuras.

Os jogadores serão requeridos a resolver as suas diferenças de forma respeitosa e sem recorrer à violência, ameaças ou intimidação (física ou não física). A violência nunca é permitida em qualquer momento ou lugar, ou contra qualquer pessoa, incluindo outros jogadores, torcedores, funcionários e outros dirigentes ou representantes da Administração.

Ética Esportiva: Os participantes do Programa deverão seguir com um alto padrão de comportamento, comunicação e ação que se aplica às comunicações no jogo, Discord, Start.gg, qualquer outra plataforma de comunicação oficial usada para o Programa e todas as plataformas de mídia social. Os participantes são requeridos a representar o Programa de maneira profissional e educada e estão estritamente proibidos de se envolver em comunicações ou ações que possam ser tidas como vulgares, tóxicas, antagônicas, inflamatórias, perturbadoras, ameaçadoras ou deturpar de maneira geral a Administração em relação ao Programa em qualquer tempo.

Software usado no Torneio: Qualquer uso intencional, ou tentativa de uso, por um jogador, de quaisquer bugs ou explorações em qualquer software relacionado ao Torneio, incluindo, sem limitação, o videogame Pokémon UNITE, a plataforma de suporte Start.gg e a plataforma de bate-papo Discord, é estritamente proibido e pode resultar na desqualificação do jogador pela Administração.

Nenhum Jogador pode fazer qualquer uso não autorizado do software relacionado ao Torneio, incluindo a coleta de nomes de usuários e/ou endereços de e-mail de usuários por meios eletrônicos ou outros meios com o intento de enviar e-mails não solicitados ou criar contas de usuários por meios automatizados ou sob falsos pretextos.

Nenhum Jogador deverá tentar recuperar sistematicamente quaisquer dados não públicos ou outro conteúdo não público fornecido pelos participantes para a criação de uma coleção, compilação, banco de dados ou diretório direta ou indiretamente.

Trapaça e Integridade do Torneio: Os jogadores devem competir com o melhor de suas habilidades e habilidades em todos os momentos. Qualquer forma de trapaça por parte de um jogador não será tolerada e poderá resultar em desqualificação. Os Jogadores estão proibidos de influenciar ou manipular qualquer partida do Torneio e/ou enganar,

fraudar ou enganar outros Jogadores, ou tentar se passar por outro Jogador ou usar o nome de usuário de outro Jogador.

Suborno: Nenhum jogador ou equipe pode aceitar qualquer presente ou recompensa feita a um jogador, Administrador, membro da equipe da TPCi ou pessoa ligada a outra equipe por serviços prometidos, prestados ou a serem prestados ao derrotar ou tentar derrotar uma equipe concorrente.

Presentes: Nenhum jogador pode aceitar qualquer tipo de presente, recompensa ou pagamento por serviços prometidos, prestados ou a serem prestados em conexão com o jogo, incluindo serviços relacionados ao ato de derrotar ou tentar derrotar uma equipe concorrente ou serviços destinados a jogabilidade ou para consertar uma partida ou jogo. A única exceção a esta regra será no caso de remuneração pelo desempenho pago aos jogadores pelo patrocinador ou proprietário oficial de um time.

Combinação de Resultados: Nenhum jogador pode oferecer, concordar, conspirar ou tentar influenciar o resultado de um jogo ou partida por qualquer meio que seja proibido por lei ou por estas regras.

Nenhuma Forma de Assédio: A Administração está empenhada em proporcionar um ambiente competitivo livre de assédio e discriminação. Em conformidade com este comprometimento, os jogadores estão proibidos de se envolver em qualquer forma de assédio ou discriminação (dentro ou fora do Torneio), incluindo, sem limitação, qualquer forma de assédio ou discriminação baseada em raça, cor, religião, sexo, origem nacional, idade, deficiência, orientação sexual, identidade de gênero ou qualquer outra classe ou característica.

Não Depreciação: Os jogadores têm o direito de expressar as suas opiniões de forma profissional e desportiva; desde que, no entanto, os jogadores não possam fazer declarações públicas que ponham em causa a integridade ou competência de outros jogadores, Administração, ou seus respectivos agentes, afiliadas, subsidiárias, representantes ou prestadores de serviços. Os jogadores não podem, em nenhum momento, fazer, postar, publicar ou comunicar quaisquer observações, comentários ou declarações falsas, difamatórias, caluniosas ou caluniosas relativas a Administração, ou qualquer de seus respectivos agentes, afiliados, subsidiárias, representantes ou prestadores de serviços, outros jogadores, o Torneio ou qualquer outro produto ou serviço de Administração ou seus agentes, afiliadas, subsidiárias ou representantes a qualquer pessoa ou entidade ou em qualquer fórum público. Além disso, os jogadores não podem incentivar o público a participar em atividades proibidas por meio das provisões desta secção. Esta seção não restringe ou impede, de forma alguma, um jogador de cumprir qualquer lei aplicável ou uma ordem válida de um tribunal de jurisdição competente ou de uma agência governamental autorizada, desde que este cumprimento não ultrapasse o que foi requerido pela lei ou ordem.

Apostas e Jogos de Azar: Qualquer forma de aposta ou jogo em qualquer Torneio do Programa é proibida. Os jogadores também estão proibidos de oferecer informações privilegiadas, influenciar ou de qualquer forma participar de apostas ou jogos de azar por meio de participação direta ou indireta.

Propriedade da conta: Os Jogadores estão proibidos de negociar, compartilhar, vender, comprar ou de outra forma transferir a propriedade ou o acesso a qualquer uma de suas Contas, incluindo, mas não se limitando a, contas do Play! Pokémon, conta Pokémon UNITE, conta Start.gg, conta Discord e quaisquer outras contas usadas no Programa.

Confidencialidade: A Administração poderá, às vezes, compartilhar informações sensíveis ou confidenciais com os Participantes. O compartilhamento ou distribuição de informações ou materiais confidenciais fornecidos aos Participantes pela Administração, intencionalmente ou não, é estritamente proibido. Qualquer Informação confidencial pode incluir, mas não está limitado a, informações ou materiais ainda não divulgados ao público em geral, uma pessoa razoável teria conhecimento ou deveria razoavelmente entender que são confidenciais, ou informações ou material designado como confidencial pela Administração.

Conduta Ilegal e/ou Prejudicial: Um jogador não pode se envolver em qualquer atividade ou prática que (i) o coloque em descrédito público, escândalo ou situações ridículas, ou situações de choque ou que possa ofender uma parte ou grupo do público, ou que deprecie a sua imagem pública, ou que (ii) seja, ou poderia razoavelmente ser esperado que seja prejudicial à imagem ou reputação, ou resulte em crítica pública ou reflita mal sobre a Administração, ou qualquer de seus respectivos agentes, afiliados, subsidiárias, representantes ou prestadores de serviços, outros jogadores, o Torneio ou qualquer outro produto ou serviço da Administração ou seus agentes, afiliadas, subsidiárias ou

representantes. Para evitar dúvidas, a afiliação do jogador a indivíduos, entidades ou marcas que sejam prejudiciais à imagem ou reputação do Administração, ou seus respectivos agentes, afiliados, subsidiárias, representantes ou prestadores de serviços, outros jogadores, o Torneio ou qualquer outro produto ou serviço de Administração ou seus agentes, afiliadas, subsidiárias ou representantes, conforme determinado pela Administração a seu exclusivo critério, será considerado como uma violação desta disposição e destas Regras Oficiais. Uma lista não exaustiva de tais tipos de má conduta estão listadas abaixo:

- Violência real ou perpetrada contra uma pessoa, incluindo violência doméstica, violência entre parceiros, violência no namoro e abuso infantil;
- Agressão sexual e outros tipos de crimes sexuais;
- Conduta que represente perigo à segurança de outra pessoa;
- Crueldade animal;
- Roubo e outros crimes contra a propriedade; e
- Crimes envolvendo desonestidade.

Cada jogador reconhece que Administração pode ter a obrigação, nos termos da lei aplicável, de denunciar atividades ilegais às autoridades locais responsáveis pela aplicação da lei ou de responder a inquéritos formais das autoridades policiais ou judiciais em jurisdições onde tenham ocorrido suspeitas de violações da lei.

SE QUALQUER JOGADOR FOR SUSPEITO DE VIOLAÇÃO DE QUALQUER DAS REGRAS DO TORNEIO ACIMA, A ADMINISTRAÇÃO PODE, A SEU EXCLUSIVO CRITÉRIO, DESQUALIFICAR ESTES JOGADORES A QUALQUER MOMENTO DURANTE O TORNEIO E/OU EXIGIR A DEVOLUÇÃO DE QUALQUER PRÊMIO QUE TENHA SIDO GANHO.

19. PENALIDADES: A Administração poderá considerar ou aplicar penalidades caso a caso. A Administração irá considerar a totalidade da infração, incluindo a gravidade, circunstâncias, histórico, consequências/impacto ou outro fator relevante da infração para tomar uma decisão ou aplicar uma penalidade no melhor interesse da integridade do Programa.

A Administração poderá aplicar qualquer uma das seguintes penalidades contra os Participantes e/ou Equipes que violem estas Regras Oficiais:

- Perda do Jogo;
- Perda da Partida;
- Remoção do Jogador ou Equipe do Torneio (Desqualificação);
- Perda da premiação;
- Perda de Pontos do Campeonato;
- Remoção parcial ou total dos Pontos do Campeonato; e,
- Proibição de participação no Programa.

20. LICENÇA E CESSÃO DE PROPRIEDADE INTELECTUAL: No envio de um Material, você concorda que este Material, incluindo todos os direitos contidos no mesmo, são considerados não confidenciais e não proprietários e Administração não terá nenhuma obrigação de qualquer tipo referente a este Material. A Administração será livre para editar, explorar, modificar, publicar, reproduzir, usar, divulgar, disseminar e distribuir o Material a terceiros, sem limitação, em toda e qualquer mídia agora conhecida ou não conhecida atualmente, em todo o mundo, em perpetuidade, para qualquer finalidade, sem compensação ou necessidade de permissão ou notificação para você ou qualquer terceiro. Por meio deste documento, você concede para a Administração e seus representantes legais, sucessores e cessionários, uma licença irrevogável e mundial para usar de modo vitalício o Material em qualquer forma ou formato e para modificá-lo, e reconhece e concorda que se Administração fizer uso do Material, você não terá direito a qualquer crédito, consideração, aviso ou pagamento de qualquer tipo. Você renuncia a quaisquer direitos morais, em toda a extensão permitida por lei, que possa ter em relação ao Material, e concorda que, se Administração optar por usar o Material para qualquer finalidade, todos os direitos sob direitos autorais ou outros direitos de propriedade intelectual que possam resultar daqueles relacionados ao seu Material ou do uso do mesmo por Administração será propriedade exclusiva de Administração. Você também concorda que se Administração decidir usar o seu Material, você (ou seus pais/responsáveis legais, se for menor) irá assinar todos os documentos requeridos pela Administração em relação a esta tarefa. SE ALGUM USO DESTES MATERIAIS PELA ADMINISTRAÇÃO FIZER COM QUE SEJAM RESPONSABILIZADOS POR TERCEIROS, VOCÊ CONCORDA EM INDENIZAR A ADMINISTRAÇÃO E SEUS AGENTES, FUNCIONÁRIOS, AFILIADAS, SUBSIDIÁRIAS, REPRESENTANTES E TODAS AS PARTES RELACIONADAS DE E CONTRA TODOS OS TIPOS E QUALQUER DANO, CUSTOS, CUSTOS JUDICIAIS E DESPESAS (INCLUINDO HONORÁRIOS ADVOGADOS

RAZOÁVEIS) EM DECORRÊNCIA DO RESULTADO DO USO DA ENVIO.

21. AUTORIZAÇÃO PARA PUBLICIDADE: Exceto quando proibido por lei, ao **clicar em 'concordo' com estas Regras Oficiais** e ao participar do Torneio, você concede para a Administração, e seus respectivos agentes, afiliadas, subsidiárias, representantes ou prestadores de serviços (cuja concessão será confirmada por escrito na solicitação da Administração), o direito e a permissão para imprimir, publicar, transmitir e usar, em todo o mundo, em qualquer mídia agora conhecida ou que for desenvolvida futuramente, incluindo, mas não se limitando à World Wide Web, a qualquer momento ou momentos, seu nome, nome de usuário da conta, retrato, imagem, avatar, voz, semelhança, identificadores de mídia social, opiniões e informações biográficas (incluindo, entre outros, cidade natal e estado/país) para fins publicitários, comerciais e promocionais sem consideração adicional, compensação, permissão ou notificação.

22. LIMITE: UMA (1) ENTRADA POR PESSOA (INDEPENDENTEMENTE DO NÚMERO DE ENDEREÇOS DE E-MAIL OU CONTAS DE MEMBRO REGISTRADAS), ou POR ENDEREÇO DE E-MAIL (INDEPENDENTEMENTE DE MAIS DE UMA PESSOA NO USO DO MESMO ENDEREÇO DE E-MAIL). Somente serão aceitas inscrições recebidas on-line de acordo com estas Regras Oficiais. Não serão aceitas outras formas de inscrição – fax, correio, e-mail, telefone ou outras. Os materiais/dados de entrada que foram adulterados ou alterados serão tidos como nulos.

23. PRÊMIOS/SELEÇÃO DO VENCEDOR/VALOR DE VAREJO APROXIMADO:

Recompensas Digitais no Jogo para o Torneio: Os Jogadores Participantes poderão ganhar recompensas digitais no jogo pela sua participação ou colocação durante o Programa. As Recompensas Digitais não têm valor no mundo real e não podem ser trocadas por dinheiro.

PONTOS DO CAMPEONATO: Cada Equipe ganhará Pontos de Campeonato com base na colocação final de sua equipe no final de cada Torneio da seguinte forma:

Eventos de Play-In e Copa Mensal (Por Zona Regional)			
Classificação (finais)	Pontos no Campeonato	Classificação (Qualificatória)	Pontos no Campeonato
1	300	9 - 12	70
2	240	13 - 16	54
3	192	17 - 24	38
4	154	25 - 32	30
5 - 6	123	33 - 48*	24
7 - 8	98	49 - 64*	19
		65 - 96*	15
		97 - 128*	12

**Prêmios de Pontos de Campeonato não aplicáveis à Zona Regional OC*

LAIC, EUIC, e Campeonatos Regionais (Por Zona Regional)			
Classificação	Pontos no Campeonato	Classificação	Pontos no Campeonato
1	500	9 - 12	131
2	400	13 - 16	100

3	320
4	256
5 - 6	205
7 - 8	164

17 - 24	62
25 - 32	50
33 - 48*	40
49 - 64*	31
65 - 96*	25
97 - 128*	20

**Prêmios de Pontos de Campeonato não aplicáveis à Zona Regional OC*

Prêmios Monetário: Os vencedores elegíveis irão receber um valor em dinheiro conforme indicado na tabela abaixo. Todos os prêmios são pagos em dólares americanos. Os prêmios serão pagos aos indivíduos da Equipe conforme indicado na coluna Alocação Individual. O dinheiro do prêmio só é alocado para os Titulares das melhores Equipes com base na colocação nos seguintes tipos de eventos:

Copas Mensais (Por Zona Regional) Inclui a Copa de dezembro, Copa de janeiro, Copa de fevereiro, Copa de março, e Copa de abril		
Classificação	Classificação total	Classificação Individual
1	\$ 1.500,00	\$300,00
2	\$ 1.000,00	\$200,00
3	\$625,00	\$125,00
4	\$375,00	\$75,00
Total	\$3,500,00	–

Finais Regionais (Por Zona Regional)		
Classificação	Classificação Total	Classificação Individual
1	\$20.000,00	\$4.000,00
2	\$10.000,00	\$2.000,00
3	\$8.000,00	\$1.600,00
4	\$4.000,00	\$800,00
5	\$2.500,00	\$500,00
5	\$2.500,00	\$500,00
7	\$1.500,00	\$300,00

7	\$1.500,00	\$300,00
Total	\$50.000,00	-

Campeonato Internacional da América Latina (LAIC)		
Classificação	Classificação Total	Classificação Individual
1	\$6.500,00	\$1.300,00
2	\$4.500,00	\$900,00
3	\$3.000,00	\$600,00
3	\$3.000,00	\$600,00
5	\$2.000,00	\$400,00
5	\$2.000,00	\$400,00
5	\$2.000,00	\$400,00
5	\$2.000,00	\$400,00
Total	\$25,000.00	-

Copa Aeos (EUIC) e Reta Final (NAIC)		
Classificação	Classificação Total	Classificação Individual
1	\$20.000,00	\$4.000,00
2	\$10.000,00	\$2.000,00
3	\$5.000,00	\$1.000,00
3	\$5.000,00	\$1.000,00
5	\$2.500,00	\$500,00
5	\$2.500,00	\$500,00
5	\$2.500,00	\$500,00
5	\$2.500,00	\$500,00
Total	\$50.000,00	-

Campeonato Mundial (WCS)		
Classificação	Classificação Total	Classificação Individual
1	\$100.000,00	\$20.000,00
2	\$70.000,00	\$14.000,00
3	\$50.000,00	\$10.000,00
3	\$50.000,00	\$10.000,00
5	\$37.500,00	\$7.500,00
5	\$37.500,00	\$7.500,00
5	\$37.500,00	\$7.500,00
5	\$37.500,00	\$7.500,00
9	\$10.000,00	\$2.000,00
9	\$10.000,00	\$2.000,00
9	\$10.000,00	\$2.000,00
9	\$10.000,00	\$2.000,00
9	\$10.000,00	\$2.000,00
9	\$10.000,00	\$2.000,00
9	\$10.000,00	\$2.000,00
9	\$10.000,00	\$2.000,00
9	\$10.000,00	\$2.000,00
Total	\$500.000,00	-

O total de todos os prêmios a serem concedidos não deverá exceder Um Milhão, Setecentos e Cinquenta Mil dólares americanos (US\$ 1.750.000,00).

Prêmio Viagem: Os jogadores das equipes que se qualificarem para uma vaga no Campeonato Mundial através das Finais do Campeonato Regional (vide a **Seção 12** para mais informações) irão receber um Prêmio Viagem para a sua participação no evento (irá variar conforme a região, a ser divulgado). Outros Torneios nas quais são concedidos Premiações para Viagens serão anunciados posteriormente, mas não excederão 150 Premiações para Viagens ao todo. O valor de varejo aproximado (“ARV”) de cada Prêmio de Viagem não deve exceder cinco mil dólares americanos (US\$ 5.000,00). O uso de um Prêmio de Viagem para qualquer coisa que não seja viagem pode resultar em ações disciplinares, até a suspensão da Temporada 2025 da Pokémon UNITE Championship Series e programa da Play! Pokémon.

Os jogadores qualificados para um prêmio de viagem irão receber um valor já com os impostos deduzidos de acordo com os critérios descritos na página de informações, na seção Prêmio de Viagem do Pokemon.com conforme segue: <https://www.pokemon.com/us/pokemon-news/changes-to-play-pokemon-travel-awards/>. Qualquer jogador que estiver apto a receber um prêmio de viagem que não confirme sua intenção de participação conforme descrito na **Seção 5** poderá perder o prêmio de viagem a critério da Administração.

TAXA DE APARIÇÃO DO SUPLENTE PARA EVENTOS PRESENCIAIS:

Suplentes podem ser elegíveis ao recebimento de uma taxa de participação ou prêmio em dinheiro pago pela TPCi nas seguintes circunstâncias:

- O Suplente faz parte da lista de Inscritos uma equipe que se classificou para um Campeonato Internacional por meio de um Torneio Play-In ou WCS;
- O Substituto comparece a um evento Presencial e está disponível para completar a qualquer momento do evento;
- O Substituto está na lista de Inscritos de uma Equipe que ganhou prêmio em dinheiro naquele evento Presencial

Se um Suplente elegível:

- Joga em qualquer número de jogos para os quais sua Equipe estava programada, mas não joga em todos os jogos para os quais sua Equipe estava programada, e sua Equipe ganhou prêmios em dinheiro com base em sua classificação final, o Suplente receberá uma taxa de participação com base no evento:
 - Campeonato Internacional da América Latina 2025: Setenta e cinco dólares americanos (US\$ 75,00).
 - Copa Aeos no Campeonato Internacional da Europa de 2025: Cento e cinquenta dólares americanos (US\$ 150,00).
 - Reta final do Campeonato Internacional da América do Norte de 2025: Cento e cinquenta dólares americanos (US\$ 150,00).
 - Campeonato Mundial Pokémon 2025: Quinhentos dólares americanos (US\$ 500,00).
- Se houver sido programado dessa forma, o Substituto irá receber a alocação individual completa do prêmio em dinheiro de acordo com a colocação final da Equipe.
 - O jogador da Lista de Titulares que foi removido da lista ou não jogou, será inelegível para o recebimento de qualquer prêmio em dinheiro.
 - O jogador da Lista de Titulares que foi removido da lista ou não jogou, será inelegível para o recebimento de qualquer taxa de aparição.
 - O Suplente que jogou será inelegível para receber qualquer taxa de aparição.

RESTRICÇÕES A PRÊMIOS: Todos e quaisquer impostos federais, estaduais e locais aplicáveis e todas as taxas e despesas relativos à aceitação e uso do prêmio não especificamente declaradas aqui são de responsabilidade exclusiva do vencedor. O prêmio não pode ser substituído, cedido ou transferido; no entanto, a Administração poderá fazer substituições de prêmios equivalentes, a seu exclusivo critério, por um de valor comparável ou superior. A Administração não fará a substituição de quaisquer prêmios ou componentes perdidos ou roubados de um prêmio. O prêmio não pode ser usado em conjunto com qualquer outra promoção ou oferta. Somente os prêmios indicados nestas Regras Oficiais estarão disponíveis para serem ganhos no Torneio.

Exceto quando legalmente proibido, cada possível vencedor deverá preencher e devolver (e fazer com que seus pais/responsáveis legais preencham, se o possível vencedor for menor de idade no seu local de residência), no prazo de dez (10) dias a partir da data de envio da notificação, um Declaração de Elegibilidade, Responsabilidade e Autorização de Publicidade (a “**Declaração**”) para reivindicar o seu prêmio. Se após a primeira tentativa de contato com o possível vencedor, o possível vencedor (e, se aplicável, seus pais/responsáveis legais) não assinar e devolver a Declaração dentro do prazo exigido, ou se o possível vencedor for desqualificado por qualquer motivo, o prêmio será considerado como perdido para o possível vencedor, e a Administração a seu exclusivo critério, determinará a alocação do prêmio (por e.x., poderá optar por doar o prêmio a outra entidade, a seu exclusivo critério).

24. ERROS DE INSCRIÇÃO/NÃO DEVOUÇÃO DE INSCRIÇÕES: A Administração não se responsabiliza por inscrições perdidas, atrasadas, incompletas, danificadas, roubadas, inválidas, ininteligíveis ou mal direcionadas, que não serão consideradas entrada no Torneio. No caso desta indisponibilidade ou interrupções no serviço ou equipamento usado em conexão com o Torneio, a Administração operará o Torneio de acordo com a Seção 9 destas Regras Oficiais, mas em cada caso onde as determinações aplicáveis serão feitas a critério exclusivo da Administração.

Após o seu envio, os envios e registros se tornam propriedade exclusiva da Administração, exceto na medida proibida por lei, e não serão reconhecidos ou devolvidos, exceto conforme requerido legalmente. Os potenciais vencedores poderão ser obrigados a apresentar a sua prova de identificação. A Administração pode exigir que o possível vencedor forneça prova de que é o titular autorizado da conta do endereço de e-mail e/ou senha associada à inscrição vencedora.

25. VENCEDORES EM POTENCIAL: TODOS OS VENCEDORES EM POTENCIAL ESTÃO SUJEITOS À VERIFICAÇÃO PELA ADMINISTRAÇÃO, CUJAS DECISÕES SÃO FINAIS. SOMENTE A ADMINISTRAÇÃO IRÁ DETERMINAR QUALQUER FORMA DE VERIFICAÇÃO OU VALIDAÇÃO NECESSÁRIA. UM JOGADOR NÃO SERÁ VENCEDOR DE NENHUM PRÊMIO A MENOS E ATÉ QUE A SUA ELEGIBILIDADE TENHA SIDO VERIFICADO, O JOGADOR, OU SE APLICÁVEL, O PAIS/TUTOR LEGAL DO JOGADOR ASSINOU UMA DECLARAÇÃO, E O JOGADOR FOI NOTIFICADO DE QUE A VERIFICAÇÃO ESTÁ CONCLUÍDA.

Os possíveis vencedores serão notificados por e-mail (ou correio expresso) enviado dentro de quinze (15) dias úteis após o final do Torneio, e a notificação será enviada para o endereço fornecido no formulário de inscrição.

Um vencedor em potencial será desqualificado se (i) não cumprir com estas Regras Oficiais (ou for determinado de outra forma como inelegível), (ii) não assinar uma Declaração Juramentada e responder ao aviso do prêmio dentro de dez (10) dias do seu envio (ou recebimento, se for enviado por correio), ou se o aviso de prêmio enviado por e-mail, após três (3) tentativas, for devolvido como não entregue, ou (iii) o prêmio não puder ser entregue por qualquer motivo. Se Administração notificar ou tentar entregar um prêmio ou de outra forma tentar entrar em contato com um vencedor em potencial, e esse vencedor em potencial for subsequentemente desqualificado, então, a seu critério, a Administração poderá determinar a alocação prêmio (por e.x, pode optar por doar o prêmio a outra entidade, a seu exclusivo critério).

A conquista de um prêmio depende do cumprimento de todos os requisitos aqui estabelecidos. Os vencedores são os únicos responsáveis por toda e qualquer despesa (por e.x., viagem, hospedagem e taxas de inscrição aplicáveis) relativas à participação no Torneio (incluindo a aceitação de qualquer prêmio) não especificadas aqui.

26. CONDIÇÕES ADICIONAIS: A participação constitui a concordância total e incondicional do participante com estas Regras Oficiais e com as decisões tomadas pela Administração, que são finais e vinculativas em todos os assuntos relacionados ao Torneio.

A Administração se reserva o direito de realizar uma verificação de antecedentes de todo e qualquer registro de qualquer vencedor em potencial/companheiro de viagem, incluindo, sem limitação, registros judiciais civis e criminais e relatórios policiais, e os possíveis vencedores e seus companheiros de viagem concordam em se submeter a estas verificações de antecedentes. Conforme requerido legalmente, o vencedor/acompanhante de viagem deverá autorizar esta verificação de antecedentes. A Administração também poderá tomar todas as medidas necessárias para comprovar qualquer informação fornecida a Administração pelo vencedor/acompanhante de viagem na sua entrevista. Nesse sentido, o vencedor/acompanhante de viagem estará obrigado a fornecer os contatos e informações necessárias para que a Administração pode conduzir tal investigação. A Administração terá o direito (a seu exclusivo critério) de desqualificar um vencedor/acompanhante de viagem em conformidade com a verificação de antecedentes e selecionar um substituto.

CUIDADO: QUALQUER PESSOA QUE TENTAR DELIBERADAMENTE PREJUDICAR O FUNCIONAMENTO LEGÍTIMO DESTE TORNEIO OU ALTERAR OU DANIFICAR UM WEBSITE PODE ESTAR SUJEITO A PENALIDADES E MULTAS; E ADMINISTRAÇÃO TERÁ O DIREITO DE REQUERER PAGAMENTO POR DANOS DE QUALQUER PESSOA NA MÁXIMA EXTENSÃO PERMITIDA LEGALMENTE.

27. DESOBRIGAÇÃO E INDENIZAÇÃO: Na extensão máxima permitida pela lei aplicável, ao participar deste Torneio e/ou receber um prêmio, você concorda em desobrigar, indenizar, defender (a critério da Administração) e isentar a Administração e cada uma de suas respectivas empresas relacionadas, e todos os seus respectivos executivos, diretores, acionistas, funcionários e agentes (coletivamente, as "**Partes Desobrigadas**") de toda e qualquer responsabilidade, penalidades, julgamentos, custos (incluindo honorários advocatícios razoáveis), perdas, despesas, acordos e reivindicações ("Reivindicações") decorrentes de (i) sua violação das Regras Oficiais ou violação de qualquer lei, (ii) sua negligência grave ou conduta dolosa, (iii) sua participação no Torneio (ou atividades correlatas) que direta ou indiretamente, no todo ou em parte, cause qualquer responsabilidade, lesão, morte, perda ou danos ao participante ou a qualquer pessoa ou entidade, incluindo, sem limitação, danos a bens pessoais ou imóveis, ou (iv) sua aceitação, posse ou uso/uso indevido de um prêmio. Para dirimir dúvidas, nenhuma provisão nestas Regras excluirá ou limitará a responsabilidade por perdas que não possam ser legalmente excluídas ou limitadas pela lei aplicável, incluindo a responsabilidade por morte ou danos pessoais causados por negligência da Administração ou de seus funcionários, agentes ou subcontratados. A Parte Desobrigada que estiver requerendo a indenização deverá notificá-lo com razoável antecedência sobre uma Reivindicação, e nenhuma falha na notificação irá isentá-lo de qualquer responsabilidade ou obrigação de indenizar. Você poderá defender e resolver a Reivindicação com um advogado de sua escolha, desde que

mantenha a Parte Desobrigada razoavelmente informada sobre todos os desenvolvimentos relevantes pertinente à Reivindicação e forneça à Parte Desobrigada e aos seus consultores, às suas custas, cópias de todos os documentos e outras informações relevantes para os desenvolvimentos materiais, e a Parte Desobrigada poderá participar da defesa e do acordo com um advogado de sua escolha, às suas próprias custas. Se você optar por não defender ou resolver a Reivindicação, a Parte Desobrigada poderá defender ou chegar a um acordo com um advogado de sua própria escolha e poderá pagar, comprometer ou resolver tal Reivindicação e requerer a indenização por qualquer Reivindicação por sua parte, incluindo os custos de cobrança. Você não poderá comprometer ou resolver uma Reivindicação indenizada sem o consentimento prévio por escrito da Parte Desobrigadora, que não deverá ser retido, condicionado ou atrasado injustificadamente.

28. LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE. NA MEDIDA MÁXIMA PERMITIDA LEGALMENTE, AS PARTES DESOBRIGADAS NÃO TERÃO QUALQUER RESPONSABILIDADE, E SERÃO ISENTAS POR VOCÊ CONTRA, (A) QUALQUER RESPONSABILIDADE POR QUALQUER INFORMAÇÃO INCORRETA OU IMPRECISA, SE FOREM CAUSADAS POR ERROS DOS JOGADORES OU POR QUALQUER EQUIPAMENTO, HARDWARE, SOFTWARE OU PROGRAMAÇÃO ASSOCIADA AO TORNEIO ou por qualquer outro motivo, (b) LESÕES, PERDAS OU DANOS DE QUALQUER TIPO A você ou a qualquer outra PESSOA, INCLUINDO LESÕES PESSOAIS OU MORTE, OU À PROPRIEDADE QUE RESULTE, INTEGRALMENTE OU PARCIALMENTE, DIRETA OU INDIRETAMENTE, DA ACEITAÇÃO, POSSE, USO INDEVIDO OU USO DE UM PRÊMIO, INSCRIÇÃO OU PARTICIPAÇÃO NESTE TORNEIO OU EM QUALQUER ATIVIDADE CORRELATA AO TORNEIO, OU QUAISQUER RECLAMAÇÕES À BASE DE DIREITOS DE PUBLICIDADE, DIFAMAÇÃO OU INVASÃO DE PRIVACIDADE, OU ENTREGA DE MERCADORIAS. AS PARTES DESOBRIGADAS NÃO SÃO RESPONSÁVEIS SE O TORNEIO NÃO PUDE FUNCIONAR CONFORME PLANEJADO, OU SE QUALQUER PRÊMIO NÃO PODE SER CONCEDIDO, DEVIDO A CANCELAMENTOS, ATRASOS OU INTERRUPÇÕES, incluindo aqueles cancelamentos, atrasos ou interrupções causadas por ATOS DE DEUS, ATOS DE GUERRA, DESASTRES NATURAIS, CRISES DE SAÚDE PÚBLICA AMEAÇADAS OU REAIS (INCLUINDO, SEM LIMITAÇÃO, EPIDEMIAS E PANDEMIAS, E QUAISQUER DESLIGAMENTOS OU ORDENS PARA FICAR EM CASA RELACIONADAS AO MESMOS), CLIMA OU TERRORISMO. NA MEDIDA MÁXIMA PERMITIDA PELA LEI APLICÁVEL, AS PARTES DESOBRIGADAS NÃO SÃO RESPONSÁVEIS POR QUALQUER INDISPONIBILIDADE OU INTERRUPÇÕES DE QUALQUER SERVIÇO OU EQUIPAMENTO USADO EM CONEXÃO COM O TORNEIO, INCLUINDO, SEM LIMITAÇÃO, (1) INTERRUPÇÕES A QUALQUER REDE, SERVIDOR, INTERNET, SITE, TELEFONE, SATÉLITE, COMPUTADOR OU OUTRAS CONEXÕES (2) FALHAS DE QUALQUER TELEFONE, SATÉLITE, HARDWARE, SOFTWARE OU OUTRO EQUIPAMENTO, (3) TRANSMISSÕES DETURPADAS, MAL DIRECIONADAS OU CORTADAS, OU CONGESTÃO DE TRÁFEGO, OU (4) OUTROS ERROS DE QUALQUER TIPO, SEJA HUMANA, TÉCNICA, MECÂNICA OU ELETRÔNICA, OU (5) A CAPTURA INCORRETA OU IMPRECISA DE ENTRADA OU OUTRAS INFORMAÇÕES OU A FALHA NA CAPTURA DE TAIS INFORMAÇÕES. NA MEDIDA MÁXIMA PERMITIDA PELA LEI APLICÁVEL, AO PARTICIPAR NESTE TORNEIO, VOCÊ CONCORDA QUE AS PARTES DESOBRIGADAS NÃO SERÃO RESPONSÁVEIS POR QUAISQUER LESÕES, DANOS OU PERDAS DE QUALQUER TIPO, INCLUINDO DIRETAS, INDIRETAS, INCIDENTAIS, CONSEQUENTES OU PUNITIVAS DANOS A você ou a qualquer outra PESSOA, INCLUINDO MORTE, OU PROPRIEDADE DECORRENTE DO ACESSO E USO DE QUALQUER SITE OU PLATAFORMA DE SOFTWARE ASSOCIADA A ESTE TORNEIO OU DO DOWNLOAD E/OU MATERIAL DE IMPRESSÃO BAIXADO DE TAL SITE OU PLATAFORMA DE SOFTWARE. NA EXTENSÃO MÁXIMA PERMITIDA PELA LEI APLICÁVEL, VOCÊ CONCORDA AINDA QUE SEU ÚNICO E EXCLUSIVO RECURSO PARA QUAISQUER RECLAMAÇÕES DECORRENTES DE OU EM CONEXÃO COM ESTAS REGRAS OFICIAIS OU COM O TORNEIO SERÁ LIMITADO AOS SEUS RECURSOS LEGAIS POR DANOS MONETÁRIOS, CUJO VALOR SERÁ NÃO DEVE EXCEDER CEM DÓLARES (US\$ 100). EM HIPÓTESE ALGUMA VOCÊ TERÁ O DIREITO DE PARTICIPAR OU DE RESTRINGIR QUAISQUER DAS PARTES DESOBRIGADAS DE PROMOVER O TORNEIO, O PROGRAMA OU O JOGO Pokémon UNITE, OU DE EXERCER DE QUAISQUER DIREITOS OU LICENÇAS CONCEDIDAS ÀS PARTES DESOBRIGADAS NESTE DOCUMENTO. PARA EVITAR DÚVIDAS, NENHUMA PROVISÃO CONTIDAS NESTAS REGRAS IRÁ EXCLUIR OU LIMITAR A RESPONSABILIDADE POR PERDAS QUE NÃO POSSAM SER LEGALMENTE EXCLUÍDAS OU LIMITADAS PELA LEI APLICÁVEL, INCLUINDO A RESPONSABILIDADE POR MORTE OU DANOS PESSOAIS CAUSADOS EM DECORRÊNCIA DE NEGLIGÊNCIA DA ADMINISTRAÇÃO OU DE SEUS FUNCIONÁRIOS, AGENTES OU SUBCONTRATADOS.

SEM LIMITAÇÃO DAS PROVISÕES EXPOSTAS ACIMA, NA MEDIDA MÁXIMA PERMITIDA PELA LEI APLICÁVEL, TUDO QUE FOR RELATIVO A ESTE TORNEIO, INCLUINDO QUALQUER SITE OU PLATAFORMA DE SOFTWARE ASSOCIADA A ESTE TORNEIO E TODOS OS PRÊMIOS, SÃO FORNECIDOS “COMO ESTIVEREM”, SEM GARANTIA DE QUALQUER TIPO, EXPRESSA OU IMPLÍCITA, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A, GARANTIAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZAÇÃO, ADEQUAÇÃO A UM DETERMINADO FIM OU NÃO VIOLAÇÃO. ALGUMAS JURISDIÇÕES PODEM NÃO PERMITIR AS LIMITAÇÕES OU EXCLUSÕES DE RESPONSABILIDADE POR DANOS INCIDENTAIS OU CONSEQUENCIAIS OU EXCLUSÕES DE GARANTIAS IMPLÍCITAS, PORTANTO ALGUMAS DAS LIMITAÇÕES OU EXCLUSÕES ACIMA PODEM NÃO SER APLICÁVEIS. VERIFIQUE AS LEIS LOCAIS NO QUE TANGE A QUAISQUER RESTRIÇÕES OU LIMITAÇÕES RELATIVAS A ESTAS LIMITAÇÕES OU EXCLUSÕES.

29. DISPUTAS/FORO COMPETENTE: Estas Regras Oficiais são regidas e interpretadas de acordo com as leis do Estado de Washington, excluindo seu conflito de disposições legais, conforme aplicado a acordos executados por residentes de Washington e executados exclusivamente dentro do Estado de Washington, e você se submete à jurisdição pessoal em Washington. Você concorda irrevogavelmente que os tribunais estaduais e federais localizados no Estado de Washington, EUA, terão jurisdição exclusiva sobre qualquer disputa que possa surgir de ou em conexão com estas Regras Oficiais em relação a qualquer reclamação apresentada contra nós por você e não terá -jurisdição exclusiva sobre qualquer reclamação apresentada contra você por nós. Você concorda em aceitar qualquer citação por correio no estado ou país em que seu domicílio está localizado, conforme especificado por você para nós. AS PARTES RENUNCIAM A UM JULGAMENTO POR JÚRI.

30. PRIVACIDADE: As informações de identificação pessoal enviadas pelos jogadores como parte deste Torneio serão usadas para administrar o Torneio, para a seleção de vencedores e distribuição de prêmios, e serão tratadas de acordo com política de privacidade da TPCi que pode ser acessado no seu website em <https://www.pokemon.com/us/privacy-notice/>, a política de privacidade online do Discord conforme publicada no seu website em <https://discord.com/privacy>, a Política de privacidade do Esports Engine em <https://assets.esportsengine.co/docs/privacy.pdf> e a política de privacidade online da Start.gg, conforme publicada no seu website em <https://www.start.gg/about/privacy>.

31. LISTAS DE VENCEDORES: Para ver a lista dos vencedores do Torneio, favor visitar o Pokémon.com. A lista dos vencedores estará disponível após a conclusão da validação do vencedor.

32. DIREITO AUTENTAL: © 2021 Pokémon. © 1995 – 2021 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©2021 Tencent. TM, ® Nintendoó.

33. ZONAS REGIONAIS (SUJEITAS A ALTERAÇÕES):

Ásia-Pacífico – Leste (AP-E):

Hong Kong, Macau, Filipinas, Taiwan

Ásia-Pacífico – Oeste (AP-W):

Indonésia, Malásia, Cingapura, Tailândia

Brasil (BR):

Brasil

Europa (EU):

Áustria, República Checa, Dinamarca, Finlândia, França, Alemanha, Guernsey, Ilha de Man, Irlanda, Itália, Jersey, Luxemburgo, Malta, Noruega, Polônia, Portugal, Espanha, Suécia, Suíça, Reino Unido

Índia (IN)

Japão (JP)

Coreia (KR):

Coreia do Sul

América Latina – Norte (LA-N):

Colômbia, República Dominicana, Equador, El Salvador, Guatemala, México, Nicarágua

América Latina – Sul (LA-S):

Argentina, Bolívia, Chile, Paraguai, Peru, Uruguai

América do Norte (NA):

Canadá, Estados Unidos da América (incluindo Porto Rico)

Oceania (OC):

Austrália, Nova Zelândia