



**CAMPEONATO MUNDIAL DE BRAWL
STARS 2021
MANUAL DE COMPETIÇÃO**

1. INTRODUÇÃO

Os termos e condições abaixo servem como documento guia oficial ("**conjunto de regras**") do Campeonato Mundial de Brawl Stars 2021 ("**torneio**" ou "CMBS") e serão válidos para todas as fases, Desafio do Campeonato ("**DdC**"), classificatória mensal ("**CM**"), final mensal ("**FM**") e final mundial ("**Mundial**"). Todos os participantes ("**jogadores**" e/ou "**equipes**") devem seguir as exigências estabelecidas e devem entender que a violação de regras poderá resultar em desclassificação imediata e/ou na perda do prêmio em dinheiro conquistado.

Ao participar do torneio, você concorda com as condições a seguir:

O organizador do torneio ("**organizador**"), a seu critério:

- (a) pode atualizar, corrigir ou complementar estas regras ocasionalmente e
- (b) pode interpretar ou aplicar estas regras por meio de avisos, publicações on-line, e-mails ou outras formas de comunicação eletrônica para oferecer instruções e assistência aos jogadores.

2. VISÃO GERAL

2.1. Definição dos termos

- 2.1.1. **Torneio.** Refere-se ao campeonato mundial de Brawl Stars 2021 em sua totalidade, inclusive suas quatro (4) fases: Desafio do Campeonato, classificatória mensal, final mensal e final mundial e suas regiões participantes.
- 2.1.2. **Organizador do torneio.** O campeonato mundial de Brawl Stars 2021, seus Desafios do Campeonato, classificatórias mensais e finais mensais serão organizados em nome da Supercell pela Vindex.
- 2.1.3. **Equipe de administração.** A equipe de administração do torneio será empregada pela Vindex ou pela Supercell e servirá como principal ponto de contato para os participantes.
- 2.1.4. **Equipe.** Refere-se a um grupo de três (3) ou quatro (4) jogadores que se uniram para participar da competição.

- 2.1.5. **Partida.** Refere-se a uma batalha única que é jogada até ser determinado um vencedor.
- 2.1.6. **Série.** Refere-se a um conjunto de partidas em formato melhor de um (Md1), melhor de três (Md3) ou melhor de cinco (Md5).
- 2.1.7. **Disputa.** Refere-se a um conjunto de séries entre duas equipes participantes em um formato Md1, Md3 ou Md5.
- 2.1.8. **Temporada.** Cada temporada dura um mês e consiste de um Desafio do Campeonato global, uma classificatória mensal por região e uma final mensal por região.
- 2.1.9. **Evento mensal.** O evento mensal é formado pela classificatória mensal e pela final mensal.
- 2.1.10. **Classificação regional.** Acompanha a pontuação obtida por cada equipe no torneio ao longo do ano. A equipe ou as equipes no topo da classificação regional se classificarão para a final mundial. O número de vagas varia conforme a região.
- 2.1.11. **Todos contra todos.** Como o nome indica, nesse tipo de rodada do torneio, todas as equipes competirão um número predeterminado de vezes entre si.
- 2.1.12. **Formato suíço.** Um formato não eliminatório do torneio em que cada equipe enfrenta apenas oponentes com a mesma pontuação acumulada de disputas. Por exemplo, equipes com 2-0 (duas disputas vencidas, nenhuma perda) jogarão apenas contra outras equipes 2-0.
- 2.1.13. **Eliminação simples.** Formato em que a equipe é eliminada do torneio ao perder uma disputa.
- 2.1.14. **Capitão da equipe.** Equipes classificadas para a final mensal precisarão designar um capitão da equipe. O capitão será o principal ponto de contato com a equipe de administração do torneio a respeito de todas as questões referentes à equipe, entre elas proibição de Brawlers, mudanças na escalação e pedidos de desistência da disputa.

2.2. **Direitos**

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

2.3. **Alterações nas regras**

A equipe de administração do torneio se reserva o direito de corrigir, remover ou mudar as regras descritas neste conjunto de regras sem aviso.

A equipe de administração também se reserva o direito de tomar decisões em casos que não estão explicitamente descritos ou detalhados neste conjunto de regras, além de tomar decisões que contrariem o conjunto de regras em casos extraordinários a fim de preservar o jogo justo e o espírito esportivo.

2.4. **Confidencialidade**

O conteúdo de reclamações, tíquetes de assistência, conversas ou de quaisquer outras correspondências com a equipe de administração do torneio é considerado estritamente confidencial. A publicação de tais materiais é proibida sem consentimento por escrito prévio da equipe de administração do torneio.

2.5. **Termos de Uso**

Todos os participantes estão sujeitos às condições dos [Termos de Uso](#) definidos a seguir pela proprietária do torneio, a Supercell.

3. **QUALIFICAÇÕES, REQUISITOS E RESTRIÇÕES À PARTICIPAÇÃO**

Todos os jogadores devem cumprir os requisitos abaixo para estarem qualificados a participar do torneio. Caso seja determinado que uma equipe não tem as qualificações para participar, a próxima equipe mais bem classificada tomará seu lugar.

3.1. **Limitações de idade**

Todos os jogadores devem ter, no mínimo, dezesseis (16) anos de idade completos para participarem da classificatória mensal e da final mensal.

3.2. **Qualificações das contas**

Todos os jogadores devem ser os donos da conta Brawl Stars e do Supercell ID com que participam do torneio. O compartilhamento de contas é estritamente proibido e não será permitido sob nenhuma circunstância. Jogadores flagrados compartilhando suas contas ou descumprindo qualquer outro aspecto previsto nos [Termos de Uso da Supercell](#) antes, durante ou depois do torneio serão removidos da competição, e ações disciplinares serão tomadas em suas contas de Brawl Stars.

3.2.1. Os jogadores devem usar a mesma conta durante todo o torneio.

3.3. Restrições regionais

As classificatórias mensais e as finais mensais serão divididas em sete (7) regiões. Os jogadores vão competir exclusivamente em suas respectivas regiões durante essas duas (2) fases.

3.3.1. Regiões e países participantes

3.3.1.1. **América: Hemisfério Norte (Hemisfério Norte)** - Antígua e Barbuda, Aruba, Bahamas, Barbados, Belize, Bermudas, Canadá, Colômbia, Costa Rica, Cuba, Dominica, El Salvador, Equador, Estados Unidos da América, Granada, Guatemala, Haiti, Honduras, Ilhas Cayman, Jamaica, Martinica, México, Nicarágua, Panamá, Porto Rico, República Dominicana, Santa Lúcia, São Cristóvão e Névis, Trinidad e Tobago, Venezuela

3.3.1.2. **América: Hemisfério Sul (Hemisfério Sul)** - Argentina, Bolívia, Brasil, Chile, Guiana Francesa, Paraguai, Peru, Suriname, Uruguai

3.3.1.3. **Europa, Oriente Médio e África (EU, OM e AF)** - Afeganistão, África do Sul, Albânia, Alemanha, Andorra, Arábia Saudita, Argélia, Áustria, Barein, Bélgica, Benin, Bósnia-Herzegovina, Botsuana, Bulgária, Burkina Faso, Burundi, Cabo Verde, Camarões, Catar, Chade, Chipre, Cidade do Vaticano, Comores, Congo (República Democrática do), Costa do Marfim, Croácia, Dinamarca, Djibouti, Egito, Emirados Árabes Unidos, Eritreia, Eslováquia, Eslovênia, Espanha, Essuatíni, Estado da Líbia, Estônia, Etiópia, Finlândia, França, Gabão, Gâmbia,

- Gana, Gibraltar, Grécia, Groenlândia, Guiné, Guiné Equatorial, Guiné-Bissau, Hungria, Iêmen, Ilha de Man, Ilhas Faroé, Iraque, Irlanda, Islândia, Israel, Itália, Jersey, Jordânia, Kuwait, Lesoto, Letônia, Líbano, Libéria, Liechtenstein, Lituânia, Luxemburgo, Macedônia do Norte, Madagascar, Malawi, Mali, Malta, Marrocos, Maurício, Mauritânia, Moçambique, Mônaco, Montenegro, Namíbia, Níger, Nigéria, Noruega, Omã, Países Baixos, Polônia, Portugal, Quênia, Reino Unido, República Árabe da Síria, República Centro-Africana, República Tcheca, Romênia, Ruanda, Saara Ocidental, San Marino, São Tomé e Príncipe, Senegal, Sérvia, Somália, Sudão, Suécia, Suíça, Tanzânia, Territórios Palestinos, Togo, Tunísia, Turquia, Uganda, Zâmbia, Zimbábue
- 3.3.1.4. **China continental**
- 3.3.1.5. **Leste asiático** - Japão, Coreia do Sul, Taiwan, Hong Kong, Macau
- 3.3.1.6. **Sul e Sudeste asiático e Oceania (SSEA e Oce)** - Austrália, Bangladesh, Brunei, Butão, Camboja, Fiji, Filipinas, Ilhas Cook, Ilhas Marshall, Ilhas Salomão, Índia, Indonésia, Kiribati, Laos, Malásia, Maldivas, Micronésia (Estados Federados da Micronésia), Mongólia, Myanmar, Nauru, Nepal, Nova Zelândia, Palau, Papua Nova Guiné, Paquistão, Samoa, Singapura, Sri Lanka, Tailândia, Timor Leste, Tonga, Tuvalu, Vanuatu
- 3.3.1.7. **Leste europeu e Ásia central (LE e AC)** - Armênia, Azerbaijão, Belarus, Cazaquistão, Geórgia, Moldávia, Quirguistão, Rússia, Tadjiquistão, Turcomenistão, Ucrânia, Uzbequistão
- 3.3.2. Todos os jogadores devem ser residentes da região em que participam há pelo menos três (3) meses antes do início do torneio. Se a equipe de administração do torneio solicitar, o jogador é obrigado a fornecer comprovante de residência.

3.3.2.1. Comprovante de residência para jogadores maiores de dezoito (18) anos:

- Documento oficial do governo
- Documento privado, como histórico escolar, contas, extrato bancário ou registro de emprego. No documento, deve constar a residência do jogador por um longo período de tempo.

3.3.2.2. Comprovante de residência para jogadores menores de dezoito (18) anos:

- Histórico escolar
- Registros dos pais - um comprovante da relação de parentesco e prova de que pelo menos um dos pais mora na região.

3.3.2.3. Mudança de residência

3.3.2.3.1. Jogadores podem mudar de residência a qualquer momento entre temporadas, desde que continuem dentro da mesma região participante.

3.3.2.3.2. Caso um jogador queira mudar de residência para um país de região diferente, ele deverá informar a equipe de administração do torneio e fornecer um comprovante de residência conforme consta em 3.3.2.1 ou 3.3.2.2.

3.4. **Posse de vaga**

Todos os pontos e vagas obtidos no torneio pertencem aos jogadores da equipe, e não à organização proprietária da equipe (caso seja o caso). A equipe deve respeitar as regras de escalação da seção 4.2 (Limitações na escalação) para manter a vaga e os pontos obtidos nas classificatórias mensais e nas finais mensais.

3.4.1. Organizações podem deter e controlar, no máximo, duas (2) equipes participantes no torneio. Caso uma organização tenha duas equipes no torneio, seus nomes e logotipos deverão ser claramente diferenciados, por exemplo: "El Primo Vermelho" / "El Primo Azul".

3.4.1.1. Caso uma organização tenha duas (2) equipes no torneio, as equipes podem estar na mesma região ou em duas (2) regiões diferentes.

3.4.1.2. As organizações devem informar a equipe de administração do torneio caso controlem duas (2) equipes no torneio.

3.4.1.3. As organizações devem informar a equipe de administração do torneio caso pretendam adquirir uma equipe adicional já participante do torneio por meio do e-mail ***brawlstars_admin@ee.gg***.

3.5. **Versão do jogo**

3.5.1. On-line em telefones móveis ou tablets.

3.5.2. Os jogadores deverão usar a versão mais atualizada do jogo disponível no servidor público.

4. **ESTRUTURA DO TORNEIO**

4.1. **Fases e formato**

O torneio é composto de oito (8) temporadas.

4.1.1. **Desafios do Campeonato**

4.1.1.1. Os Desafios do Campeonato serão feitos como eventos globais dentro do jogo.

4.1.1.2. Para se classificarem para a próxima fase, os jogadores terão dois (2) dias para vencer quinze (15) partidas antes de perder três (3) partidas. Para serem convidados para se registrar na classificatória mensal, o índice mínimo de vitórias/derrotas dos jogadores deverá ser 15 vitórias/2 derrotas.

- 4.1.1.2.1. Todas as disputas serão compostas de uma série Md1 com uma partida no formato Md1.
- 4.1.1.2.2. Os participantes jogarão em cinco (5) dos seis (6) modos de jogo abaixo:
 - Caça-estrelas
 - Fute-brawl
 - Pique-gema
 - Roubo
 - Zona estratégica
 - Encurralado
- 4.1.1.3. Os jogadores devem participar desta fase individualmente ou em uma equipe pré-formada. Quem participar em equipe não precisará continuar com os mesmos colegas de equipe na classificatória mensal.
- 4.1.2. Classificatória mensal
 - 4.1.2.1. As classificatórias mensais ocorrerão na plataforma do torneio dentro do aplicativo do jogo em um novo ícone intitulado "e-Sports".
 - 4.1.2.2. Cada região realizará sua própria classificatória mensal, e apenas jogadores com pelo menos dezesseis (16) anos e classificados pelo Desafio do Campeonato dentro do jogo poderão participar.
 - 4.1.2.3. Cada classificatória mensal acontecerá ao longo de dois (2) dias, por até oito (8) horas por dia.
 - 4.1.2.4. As equipes competirão no formato suíço no fim de semana após o Desafio do Campeonato.
 - 4.1.2.4.1. Todas as disputas serão compostas de séries Md3 com partidas no formato Md3. Com isso, serão jogados, no mínimo, 4 partidas (2-0 e 2-0) e, no máximo, 9 partidas (2-1, 1-2 e 2-1) em cada disputa.

- 4.1.2.4.2. O número de rodadas disputadas na etapa dependerá do número de participantes, até um máximo de onze (11) rodadas.
- 4.1.2.5. Jogadores devem fazer parte de uma equipe de três (3) ou quatro (4) jogadores antes do começo da classificatória mensal. Jogadores individuais ou duplas não poderão participar da classificatória mensal.
 - 4.1.2.5.1. As equipes não precisam ter a mesma formação de jogadores que tinham no Desafio do Campeonato.
 - 4.1.2.5.2. As equipes devem respeitar as regras de escalação descritas na seção 4.2 Limitações na escalação ao seguir para a final mensal e avançar no torneio para manter os pontos obtidos.
- 4.1.2.6. As 8 melhores equipes classificadas na classificatória mensal de cada região avançarão para a final mensal.
- 4.1.3. **Finais mensais**
 - 4.1.3.1. As finais mensais ocorrerão na plataforma do torneio dentro do aplicativo do jogo em um novo ícone intitulado "e-Sports".
 - 4.1.3.2. Cada região realizará suas próprias finais mensais.
 - 4.1.3.3. As equipes vão competir numa chave de eliminação simples.
 - 4.1.3.3.1. As disputas das quartas de final serão compostas de séries Md3 com partidas no formato Md3.
 - 4.1.3.3.2. As disputas das semifinais serão compostas de séries Md5 com partidas no formato Md3. Com isso, serão jogados, no mínimo, seis (6) partidas e, no máximo, quinze (15) partidas em cada disputa.

4.1.4. Final mundial

4.1.4.1. A final mundial será disputada entre dezesseis (16) equipes de sete (7) regiões.

4.1.4.2. A final mundial está prevista para ocorrer em novembro.

4.2. Limitações na escalação

4.2.1. Espera-se que as equipes montem e mantenham as suas escalações.

4.2.1.1. As equipes podem ter até quatro (4) jogadores ao mesmo tempo.

4.2.1.2. As equipes podem remover jogadores quando quiserem, desde que sempre mantenham pelo menos dois (2) jogadores, mesmo entre as temporadas.

4.2.1.3. As equipes podem agregar um (1) novo jogador por metade do torneio, totalizando dois (2) jogadores agregados pelo torneio todo.

4.2.1.3.1. A primeira metade do torneio começa no dia 20 de fevereiro e termina no dia 13 de junho. A segunda metade do torneio começa no dia 14 de junho e termina depois da final mundial, no final de novembro.

4.2.1.3.2. Caso a equipe não agregue um jogador novo na primeira metade do torneio, a permissão de adição não será levada para a segunda metade, e a equipe só poderá agregar um (1) novo jogador à escalação.

4.2.1.3.3. Apenas jogadores que completarem o Desafio do Campeonato no ano competitivo de 2021 poderão entrar numa equipe.

4.2.1.3.4. As equipes poderão adicionar um novo jogador a qualquer momento do torneio, exceto nos dias de classificatória ou final mensal. No entanto, caso haja uma

situação de emergência, as equipes poderão adicionar um substituto de emergência nos dias de disputas (conforme descrito na seção 4.2.3).

4.2.2. Mudanças na escalação do dia da disputa

É recomendado que todas as equipes mantenham quatro (4) jogadores na escalação para o caso de precisarem de um substituto.

4.2.2.1. Durante as classificatórias mensais e as finais mensais, as equipes podem mudar o time inicial entre as disputas sem limitações.

4.2.2.1.1. Todos os jogadores já devem estar na escalação antes do dia da disputa.

4.2.2.2. As equipes não podem mudar o time inicial no meio de uma disputa.

4.2.3. Substituições de emergência

Caso haja uma emergência e seja necessário um jogador substituto, o capitão da equipe deve notificar a equipe de administração a respeito da emergência assim que a disputa atual terminar e enviar os dados do substituto pelo Discord/WeChat. Jogadores substitutos não poderão entrar entre partidas ou séries.

Caso seja aprovado, o substituto competirá pelo restante da classificatória mensal ou da final mensal, e o jogador original não poderá entrar novamente.

4.2.3.1. O substituto deve ter completado com sucesso o Desafio do Campeonato mais recente.

4.2.3.2. O substituto de emergência não será contado no número máximo de jogadores permitidos conforme a seção 4.2.1.3.

4.2.4. Mudanças de capitão da equipe

A equipe de administração do torneio pede que as equipes mantenham o mesmo capitão ao longo de todo o torneio para manter a consistência do ponto de contato. Caso uma equipe queira designar outro capitão por algum motivo, o capitão atual deve enviar um e-mail para a equipe de administração do torneio (***brawlstars_admin@ee.gg***) e solicitar a troca indicando o novo jogador. A administração se reserva o direito de aprovar ou negar solicitações do capitão da equipe, a seu próprio critério.

4.2.5. Dissolução de equipe

Pontos obtidos na jornada rumo à final mundial não são transferíveis, e a dissolução da equipe excluirá todos os pontos obtidos, que não serão redistribuídos. A dissolução da equipe pode ser iniciada pelo capitão desde que ele seja o último jogador presente na escalação.

4.3. **Distribuição de vagas para as classificatórias**

4.3.1. Desafios do Campeonato

Não há limite no número de equipes que podem entrar nos Desafios do Campeonato.

4.3.2. Classificatória mensal

Todos os jogadores qualificados para participar do torneio e que satisfaçam às exigências de classificação das classificatórias mensais poderão participar das classificatórias mensais de sua região.

4.3.3. Finais mensais

As 8 melhores equipes na classificatória mensal de cada região estarão qualificadas para participar da final mensal respectiva da região.

4.3.4. Final mundial

A final mundial será disputada entre dezesseis (16) equipes no total. As equipes que conquistarem mais pontos ao longo de todo o torneio em suas regiões vão se classificar conforme as vagas alocadas para cada região. O número de vagas para cada região é:

| Região | Alocação de vagas na final mundial |
|--------------------------------|---|
| EUROPA, ORIENTE MÉDIO E ÁFRICA | 5 |
| CHINA CONTINENTAL | 3 |
| AMÉRICA: HEMISFÉRIO NORTE | 2 |
| AMÉRICA: HEMISFÉRIO SUL | 2 |
| LESTE ASIÁTICO | 2 |
| SUL/SUDESTE ASIÁTICO E OCEANIA | 1 |
| LESTE EUROPEU E ÁSIA CENTRAL | 1 |
| TOTAL | 16 |

4.4. Distribuição de pontos

Para se classificarem para a final mundial, as equipes vão obter pontos ao longo da participação nas classificatórias mensais e finais mensais de suas regiões. Esses pontos são acumulados ao longo de oito (8) temporadas.

4.4.1. A distribuição de pontos nas classificatórias mensais se dará da seguinte forma:

| Vitórias no formato suíço | Pontos obtidos |
|----------------------------------|-----------------------|
| Cada vitória | 2 pontos |

4.4.2. A distribuição de pontos para as finais mensais se dará da seguinte forma:

| Classificação final | Pontos obtidos |
|----------------------------|-----------------------|
|----------------------------|-----------------------|

| | |
|-----------------|------------|
| 1º lugar | 100 pontos |
| 2º lugar | 70 pontos |
| 3º e 4º lugares | 50 pontos |
| 5º a 8º lugar | 35 pontos |

4.5. Desempates

4.5.1. Classificações finais da classificatória mensal

Colocações finais na classificatória mensal serão determinadas pelo **desempenho em disputas**. Se quaisquer equipes empatarem seu **desempenho em disputas**, os critérios de desempate seguirão esta ordem de prioridade:

4.5.1.1. Competição para desempate

Independentemente dos demais critérios de desempate (média percentual de vitória em séries e percentual de vitórias em partidas), todas as equipes com o mesmo desempenho em disputas que a equipe em 8º lugar participarão de uma competição de eliminação simples para determinar as 8 melhores equipes que avançarão à final mensal. A equipe de administração do torneio pode realizar essa competição de desempate com até 16 equipes. A média percentual de vitórias em séries e o percentual de vitórias em partidas serão usados para escolher as equipes participantes e para montar a tabela inicial da competição de desempate. Por exemplo, se todas as equipes do 6º lugar ao 13º tiverem o mesmo desempenho em disputas quando as rodadas do formato suíço da classificatória mensal terminarem, essas oito (8) equipes participarão da competição de desempate pelas três (3) vagas na final mensal.

4.5.1.2. Percentual de vitórias em séries (VS%)

O VS% de uma equipe é determinado dividindo o total de séries vencidas pelo total de séries jogadas. Esse critério de desempate recompensa equipes que tiveram um melhor desempenho nas disputas. Digamos que a equipe Azul venceu a primeira disputa por 2-0 e venceu a segunda disputa por 2-1. Isso quer dizer que ela venceu 4 de 5 séries, então seu VS% é de 80% (4/5). Caso mais de uma equipe tenha o mesmo desempenho nas disputas e VS%, o próximo critério de desempate será usado.

4.5.1.3. **Percentual de vitórias em partidas (VP%)**

O VP% é calculado considerando a soma de todas as partidas que uma equipe venceu dividida pelo total de partidas disputadas por essa equipe. Caso a equipe A tenha vencido 4 de 6 partidas jogadas, o seu VP% será 66.66%. Caso mais de uma equipe tenha o mesmo desempenho nas disputas, VS% e VP%, o próximo critério de desempate será usado.

4.5.1.4. **Resultado na disputa direta entre os empatados**

Se o empate for apenas entre 2 equipes, a disputa direta decidirá o desempate. Se essas duas equipes não se enfrentaram durante a classificatória mensal, uma disputa Md3 será realizada para determinar a maior classificação.

4.5.2. **Classificação regional**

A pontuação da classificação regional é a soma de todos os pontos obtidos em todas as classificatórias e finais mensais por cada equipe. Se ao final da temporada 8 houver equipes empatadas em pontuação, os seguintes critérios de desempate serão considerados, em ordem de prioridade:

4.5.2.1. **Número total de classificação em primeiro lugar em finais mensais.** Caso o número total de classificação em primeiro lugar em finais mensais seja o mesmo, o próximo critério de desempate será usado:

4.5.2.2. **Percentual total de vitórias em disputas.** O percentual total de vitórias em disputas é calculado dividindo o total de partidas vencidas nas classificatórias mensais e finais mensais pelo total de partidas jogadas. Por exemplo, se a equipe Azul venceu 15 de 20 partidas, seu percentual total de vitórias em disputas é 75%.

4.5.2.3. **Percentual total de vitórias em séries.** O percentual total de vitórias em séries é calculado dividindo o total de séries vencidas nas classificatórias mensais e finais mensais pelo total de séries jogadas. Por exemplo, se a equipe Azul venceu 30 de 60 séries, seu percentual de vitórias em séries é 50%.

4.5.2.4. **Percentual de vitórias em partidas (VP%) entre as classificatórias e as finais mensais.** A equipe com maior VP% (definido na seção 4.5.1.2) vencerá o critério desempate. Se o percentual de vitórias em partidas for o mesmo, o próximo critério de desempate será aplicado.

4.5.2.5. **Resultado na disputa direta entre os empatados**

Se o empate for apenas entre 2 equipes, uma única disputa direta decidirá o desempate. A disputa será no formato Md5.

4.6. CRONOGRAMA DO TORNEIO

4.6.1. Desafios do Campeonato

Os Desafios do Campeonato serão eventos globais dentro do jogo.

| Desafio do Campeonato | Datas de 2021 |
|------------------------------------|----------------------|
| Desafio do Campeonato de fevereiro | 20-21 de fevereiro |
| Desafio do Campeonato de março | 20-21 de março |
| Desafio do Campeonato de abril | 17-18 de abril |

| | |
|-----------------------------------|-------------------|
| Desafio do Campeonato de maio | 15-16 de maio |
| Desafio do campeonato de junho | 19-20 de junho |
| Desafio do campeonato de julho | 17-18 de julho |
| Desafio do campeonato de agosto | 22-21 de agosto |
| Desafio do campeonato de setembro | 18-19 de setembro |

4.6.2. **Classificatórias mensais**

Cada região começará as classificatórias mensais nas datas abaixo.

| Classificatória mensal | Datas de 2021 |
|-------------------------------|----------------------|
| Classificatórias de fevereiro | 27-28 de fevereiro |
| Classificatórias de março | 27-28 de março |
| Classificatórias de abril | 24-25 de abril |
| Classificatórias de maio | 22-23 de maio |
| Classificatórias de junho | 26-27 de junho |
| Classificatórias de julho | 24-25 de julho |
| Classificatórias de agosto | 29-28 de agosto |
| Classificatórias de setembro | 25-26 de setembro |

As classificatórias mensais e seus horários de check-in serão nos seguintes horários, a cada dia, para cada região (variações no horário de início serão comunicadas aos jogadores antes do começo do torneio, através do Discord / WeChat):

| Região | Tempo de check-in pré-torneio | Início |
|----------------|--------------------------------------|---------------|
| Leste Asiático | 9:30 ÀS 11:30 KST | 12:00 KST |

| | | |
|----------------------------------|--------------------|-----------|
| China continental | 9:30 ÀS 11:30 CST | 12:00 CST |
| SUL E SUDESTE ASIÁTICO E OCEANIA | 9:30 ÀS 11:30 SGT | 12:00 SGT |
| EUROPA, ORIENTE MÉDIO E ÁFRICA | 7:30 às 9:30 CET | 10:00 CET |
| LESTE EUROPEU E ÁSIA CENTRAL | 13:30 às 15:30 MSK | 16:00 MSK |
| AMÉRICA: HEMISFÉRIO SUL | 11:30 às 13:30 BRT | 14:00 BRT |
| AMÉRICA: HEMISFÉRIO NORTE | 11:30 às 13:30 PDT | 14:00 PDT |

4.6.3. Finais mensais

As finais mensais serão jogadas no mês seguinte a cada temporada (a final de fevereiro será realizada em março). Todas as finais mensais serão transmitidas pela equipe de administração do torneio e serão jogadas no mesmo horário todo mês.

| Região e horário de transmissão <i>(caso haja horário de verão, ele também será aplicado)</i> | Datas de 2021 | |
|---|--|--|
| | Primeira metade | Segunda metade |
| LESTE EUROPEU E ÁSIA CENTRAL 17h horário de Moscou (MSK) | 6 de março 3 de abril 1º de maio 5 de junho | 3 de julho 7 de agosto 4 de setembro 2 de outubro |

| | | |
|---|--|--|
| CHINA CONTINENTAL 17h horário de Pequim (CST) | 13 de março 10 de abril 8 de maio 12 de junho | 10 de julho 14 de agosto 11 de setembro 9 de outubro |
| LESTE ASIÁTICO 12:00 (KST) | 13 de março 10 de abril 8 de maio 12 de junho | 10 de julho 14 de agosto 11 de setembro 9 de outubro |
| EUROPA, ORIENTE MÉDIO E ÁFRICA 15h horário de Paris (CET) | 7 de março 4 de abril 2 de maio 6 de junho | 4 de julho 8 de agosto 5 de setembro 3 de outubro |
| AMÉRICA: HEMISFÉRIO NORTE 12h horário de Los Angeles (PST) | 7 de março 4 de abril 2 de maio 6 de junho | 4 de julho 8 de agosto 5 de setembro 3 de outubro |
| AMÉRICA: HEMISFÉRIO SUL 16h horário de Brasília (BRT) | 14 de março 11 de abril 9 de maio 13 de junho | 11 de julho 15 de agosto 12 de setembro 10 de outubro |
| SUL E SUDESTE ASIÁTICO E OCEANIA 11h horário de Singapura (SGT) | 6 de março 3 de abril 1º de maio 5 de junho | 3 de julho 7 de agosto 4 de setembro 2 de outubro |

4.7. Final mundial

A data exata ainda será anunciada.

4.8. Fusos horários

As classificatórias mensais e as finais mensais acontecerão conforme o fuso horário padrão de cada região:

| Região | Fuso horário (caso haja horário de verão, ele também será aplicado) |
|--------|---|
|--------|---|

| | |
|----------------------------------|------------------------------|
| LESTE EUROPEU E ÁSIA CENTRAL | Horário de Moscou (MSK) |
| SUL E SUDESTE ASIÁTICO E OCEANIA | Horário de Singapura (SGT) |
| EUROPA, ORIENTE MÉDIO E ÁFRICA | Horário de Paris (CET) |
| AMÉRICA: HEMISFÉRIO NORTE | Horário de Los Angeles (PST) |
| AMÉRICA: HEMISFÉRIO SUL | Horário de Brasília (BRT) |
| LESTE ASIÁTICO | Horário de Seul (KST) |
| CHINA CONTINENTAL | Horário de Pequim (CST) |

5. PROCESSOS DAS DISPUTAS

5.1. Modos de jogo e mapas

Todos os modos de jogo e mapas serão pré-selecionados pela equipe de administração do torneio e informados aos participantes por meio de anúncios nas mídias sociais ou no Discord / WeChat.

Nas classificatórias e nas finais mensais, a equipe de administração do torneio fará anúncios via Discord/WeChat para as equipes classificadas a respeito dos modos de jogo e mapas a serem usados no dia da disputa.

5.2. Escolhas de Brawlers e proibições

5.2.1. Escolha de Brawlers

Durante as classificatórias mensais e as finais mensais, as equipes podem mudar de Brawlers entre partidas.

5.2.2. Proibição de Brawlers

Durante as classificatórias mensais e as finais mensais, depois de realizarem o check-in, os capitães das equipes deverão escolher até dois (2) Brawlers que serão proibidos na próxima disputa. Se o

capitão da equipe não estiver jogando na disputa em questão, a primeira pessoa da equipe a fazer o check-in fará as proibições.

5.2.2.1. A proibição de Brawlers será feita às cegas.

Em um sistema de proibição às cegas, as duas equipes devem completar suas proibições antes que elas sejam reveladas.

5.2.2.2. A proibição de Brawlers se aplica às duas equipes e se aplicará a toda a disputa.

5.2.2.3. É possível que as duas equipes escolham o mesmo Brawler para ser proibido. Nesse caso, é possível que apenas dois (2) ou três (3) Brawlers sejam proibidos, e não os quatro (4) previstos.

5.2.2.4. Em seguida, os capitães (ou primeiros jogadores a fazer check-in em cada equipe) terão um (1) minuto para escolher os Brawlers proibidos.

5.2.3. Lançamento de novos Brawlers

Brawlers lançados há menos de duas (2) semanas da classificatória mensal e/ou da final mensal não estarão disponíveis para o jogo competitivo. No entanto, os novos Brawlers estarão disponíveis durante o Desafio do Campeonato.

5.3. Estrutura do processo das disputas

5.3.1. Desafios do Campeonato

Todas as disputas ocorrerão dentro do aplicativo do jogo e estarão disponíveis no ícone "Novo evento" no meio da parte de baixo da tela.

5.3.1.1. Apenas disputas jogadas no evento serão consideradas para os requisitos de classificação para a fase seguinte.

5.3.1.2. Cada disputa será uma série Md1 em uma partida Md1, ou seja, o resultado de cada partida vale como o resultado de uma disputa.

5.3.1.3. Jogadores terão dois (2) dias para completar as exigências de classificação.

5.3.2. Classificatória mensal

Todas as disputas serão realizadas na plataforma do torneio dentro do jogo. Ele ficará na parte direita da tela principal, no novo ícone "E-SPORTS".

5.3.2.1. Check-in pré-torneio

No primeiro dia de disputas, o capitão de cada equipe deve fazer o check-in para confirmar sua participação na classificatória mensal. O período de check-in começa 2h30m antes do início das disputas do dia e dura 2 horas. *Por exemplo, se a classificatória mensal vai começar às 12:00, então o período de check-in vai das 9:30 às 11:30 da manhã.*

Se o capitão da equipe não fizer o check-in, a equipe não será adicionada à tabela e estará desqualificada da classificatória mensal em questão. Depois que o capitão de uma equipe fizer o check-in, basta a equipe esperar o início das disputas do dia.

5.3.2.2. Check-in da rodada

Todos os jogadores na equipe receberão uma notificação na forma de uma caixa pop-up de check-in roxa quando cada rodada estiver pronta para ser jogada. **Somente jogadores que participarão da disputa devem pressionar o botão.** Se você tem uma equipe de quatro (4) jogadores, certifique-se de que apenas os três (3) que vão jogar apertem o botão. Não será permitida a reorganização se o aliado errado fizer o check-in. **Mantenha a plataforma do torneio aberta, pois o check-in só será disponibilizado dentro dela.**

Cada equipe tem até quinze (15) minutos para completar seu check-in após o começo da rodada. Se nenhum dos jogadores fizer o check-in em até quinze (15) minutos do

envio dos convites, as equipes estarão sujeitas a penalidades, incluindo derrota na disputa.

Caso uma equipe se atrase por motivos de força maior, o capitão da equipe deve entrar em contato com a equipe de administração do torneio imediatamente pelo Discord/WeChat, antes dos quinze (15) minutos se encerrarem.

5.3.2.3. Proibição de Brawlers

Após a conclusão do check-in da rodada, os capitães das equipes (ou primeiros jogadores a fazerem o check-in) receberão o pop-up de proibição no jogo. Veja a seção 5.2.2 para instruções de proibição.

5.3.2.4. Após a proibição dos Brawlers, as equipes receberão um convite para entrar na sala de espera. A equipe deve entrar e estar pronta em até 5 minutos do convite para a sala de espera. Se os jogadores da equipe não entrarem e ficarem prontos em até cinco (5) minutos do envio dos convites, as equipes estarão sujeitas a penalidades, incluindo derrota na disputa.

5.3.2.5. Ingresso na sala de espera

Todas as disputas serão compostas de uma série melhor de três (Md3) com partidas no formato melhor de três (Md3). Ou seja, cada série é composta por três (3) partidas, e uma equipe deve vencer duas (2) partidas para vencer a série. As equipes, então, deverão vencer duas (2) das três (3) séries para vencer a disputa.

5.3.2.6. Todas as equipes qualificadas para as finais mensais receberão comunicações da equipe de administração do torneio em até 24 horas, com as instruções do dia de disputas das finais mensais.

5.3.2.7. Como não há eliminações no formato suíço, equipes poderão continuar jogando mesmo que não tenham mais condições de conseguir uma vaga na final mensal. É

recomendado que as equipes continuem jogando mesmo nesse caso, pois continuarão recebendo pontos que serão somados à pontuação total para uma vaga na final mundial.

5.3.3. Finais mensais

Todas as disputas serão realizadas na plataforma do torneio dentro do jogo. Ele ficará na parte direita da tela principal, no novo ícone "E-SPORTS".

5.3.3.1. Os capitães das equipes deverão entrar no clube da final mensal para que as disputas possam ser observadas e transmitidas.

5.3.3.2. Todos os capitães de equipe devem fazer o check-in de suas equipes via Discord (ou WeChat na China Continental) em seus canais designados de partida, uma (1) hora antes do início do dia de disputas. Para fazer isso, basta acessar o canal da disputa e digitar "<team name> fazendo check-in".

5.3.3.3. Os processos da disputa seguem o mesmo formato das classificatórias mensais, exceto que **as equipes não devem se preparar e iniciar a disputa antes de serem instruídas pela equipe de administração.**

5.3.3.4. A equipe de administração do torneio usará o Discord/WeChat como principal meio de comunicação com os jogadores classificados para essa fase.

5.3.3.5. As finais mensais serão transmitidas pela equipe de administração do torneio.

5.3.3.6. A equipe de administração pode acrescentar procedimentos ou exigências a essas regras a fim de facilitar a transmissão das finais mensais. Quaisquer regras ou solicitações adicionais serão comunicadas pela administração via Discord / WeChat antes das finais mensais.

5.3.4. Final mundial

- 5.3.4.1. A data ainda será anunciada
- 5.3.5. Intervalos
 - 5.3.5.1. As equipes terão os seguintes intervalos de descanso entre partidas, séries e disputas nas classificatórias mensais.
 - 5.3.5.1.1. Entre partidas: até trinta (30) segundos
 - 5.3.5.1.2. Entre séries: até dois (2) minutos
 - 5.3.5.1.3. Entre disputas: até cinco (5) minutos
 - 5.3.5.2. As equipes terão os seguintes intervalos de descanso entre partidas, séries e disputa nas finais mensais.
 - 5.3.5.2.1. Entre partidas: até trinta (30) segundos
 - 5.3.5.2.2. Entre séries: até um (1) minuto
 - 5.3.5.2.3. Entre disputas: pelo menos dois (2) minutos

O tempo de intervalo pode variar conforme as necessidades da transmissão, mas as equipes sempre terão pelo menos dois (2) minutos.
 - 5.3.5.3. Redução na premiação em dinheiro, dedução da pontuação no campeonato e/ou perda da disputa são punições aplicáveis a equipes que se atrasarem ou não comparecerem, conforme descrito na seção 10 (Penalidades).
- 5.3.6. Reinício da disputa

Não serão permitidos reinícios das disputas, exceto se houver problemas na plataforma do torneio ou no servidor do jogo. Nesses casos, o jogador deve fazer uma captura de tela da mensagem de erro recebida e enviá-la à equipe de administração do torneio, solicitando o reinício da disputa. A aprovação do reinício da disputa fica a critério da equipe de administração do torneio.

5.3.7. Contestação de disputas

Jogadores devem comunicar contestações ou pedidos à equipe de administração por meio do Discord/WeChat até 10 minutos depois de concluída a disputa ou antes do começo da próxima rodada, o que vier primeiro.

5.3.7.1. A equipe de administração pode ignorar ou não analisar quaisquer disputas ou solicitações feitas fora do intervalo ou canais especificados na seção 5.3.7.

5.4. **Tabela**

5.4.1. A tabela da primeira classificatória mensal de cada região será formada aleatoriamente. A partir de março, equipes participantes da final mensal do mês anterior serão classificadas automaticamente para a classificatória mensal do mês seguinte. Essa vantagem só se aplica se a equipe participou da final mensal da temporada imediatamente anterior à atual. Por exemplo, a equipe A participou das finais de fevereiro, portanto estará automaticamente classificada para a classificatória mensal de março. No entanto, se a equipe A não conseguir uma vaga na final mensal de março, ela não se classificará automaticamente para a classificatória mensal de abril e deverá participar do Desafio do Campeonato de abril.

5.4.2. Na final mensal, a tabela será formada considerando os critérios de desempate aplicáveis conforme descritos na seção 4.5.1 (Classificações finais da classificatória mensal).

5.5. **Não comparecimento**

5.5.1. Check-in pré-torneio

Os capitães de equipe devem completar o check-in pré-torneio até 30 minutos antes do início do torneio. Falha em completar essa etapa resultará na eliminação da classificatória mensal.

5.5.2. Check-in da rodada

Todos os jogadores das equipes devem ter completado o check-in da disputa em até quinze (15) minutos após o início da rodada. Falha em

completar o check-in em até quinze (15) minutos pode resultar em derrota na disputa.

5.5.3. Check-in e preparação na sala de espera

A equipe deve entrar e estar pronta em até cinco (5) minutos do convite para a sala de espera. Se os jogadores da equipe não entrarem e ficarem prontos em até 5 minutos do envio dos convites, as equipes estarão sujeitas a penalidades, incluindo derrota na disputa.

5.5.4. Finais mensais

Cada equipe terá até cinco (5) minutos de atraso possíveis por disputa antes que punições adicionais possam ser aplicadas, entre elas a desclassificação na disputa. Outras punições por atraso podem ser aplicadas antes da desclassificação. O tempo de atraso começa a ser considerado assim que o horário inicial previsto da disputa, informado pela equipe de administração do torneio, passar.

5.5.5. Abandono de disputa / não comparecimento

5.5.5.1. Classificatória mensal

Caso uma equipe abandone ou não compareça numa disputa durante a classificatória mensal, ela poderá iniciar a próxima disputa assim que estiver disponível.

5.5.5.2. Finais mensais

Equipes que abandonarem ou não comparecerem a partidas, séries ou disputas durante as finais mensais estarão sujeitas à diminuição do prêmio em dinheiro e à perda de pontos do campeonato como penalidade.

5.6. **Empates**

No caso improvável de que uma partida termine em "EMPATE", uma partida extra deve ser realizada para determinar a equipe vencedora. Na partida extra depois do empate, é permitido usar Brawlers e poderes de estrela diferentes.

5.7. Problemas técnicos

Os jogadores são responsáveis por sua própria conexão ao jogo. Os jogadores devem resolver eventuais problemas antes do começo da disputa. Problemas de equipamento ou de conexão que impeçam que o jogador compita podem levar à perda automática da disputa. Acordos entre as equipes para postergar o início de uma disputa devem ser previamente aprovados pela equipe de administração. A equipe de administração do torneio se reserva o direito de rejeitar quaisquer pedidos de troca de horário de disputas.

6. PRÊMIOS E INCENTIVOS

6.1. Desafio do campeonato

Jogadores que completarem o Desafio do Campeonato com quinze (15) vitórias e, no máximo, duas (2) derrotas e tiverem dezesseis (16) anos ou mais receberão uma vaga para participar na classificatória mensal da sua região.

6.2. Classificatórias mensais

As 8 melhores equipes na classificatória mensal de cada região avançarão para a final mensal.

6.3. Finais mensais

Equipes que se classificarem para a final mensal receberão prêmio em dinheiro conforme sua classificação e região:

| EUROPA, ORIENTE MÉDIO E ÁFRICA | | |
|--------------------------------|--------------------|------------|
| Posição | Prêmio em dinheiro | em |
| 1 | US\$ 7.500 | |
| 2 | US\$ 4.000 | |
| 3 - 4 | US\$ 2.000 | por equipe |
| 5 - 8 | US\$ 1.000 | por equipe |

| CHINA CONTINENTAL | |
|-------------------|-----------------------|
| Posição | Prêmio em dinheiro |
| 1 | US\$ 7.500 |
| 2 | US\$ 3.000 |
| 3 - 4 | US\$ 1.000 por equipe |
| Total | US\$ 12.500 |

| | |
|-------|-------------|
| Total | US\$ 19.500 |
|-------|-------------|

| AMÉRICA: HEMISFÉRIO NORTE | |
|----------------------------------|-----------------------|
| Posição | Prêmio em dinheiro |
| 1 | US\$ 7.500 |
| 2 | US\$ 3.000 |
| 3 - 4 | US\$ 1.000 por equipe |
| Total | US\$ 12.500 |

| AMÉRICA: HEMISFÉRIO SUL | |
|--------------------------------|-----------------------|
| Posição | Prêmio em dinheiro |
| 1 | US\$ 7.500 |
| 2 | US\$ 3.000 |
| 3 - 4 | US\$ 1.000 por equipe |
| Total | US\$ 12.500 |

| LESTE ASIÁTICO | |
|-----------------------|-----------------------|
| Posição | Prêmio em dinheiro |
| 1 | US\$ 7.500 |
| 2 | US\$ 3.000 |
| 3 - 4 | US\$ 1.000 por equipe |
| Total | US\$ 12.500 |

| SUL E SUDESTE ASIÁTICO E OCEANIA | |
|---|---------------------|
| Posição | Prêmio em dinheiro |
| 1 | US\$ 4.000 |
| 2 | US\$ 2.000 |
| 3 - 4 | US\$ 500 por equipe |
| Total | US\$ 7.000 |

| LESTE EUROPEU E ÁSIA CENTRAL | |
|-------------------------------------|---------------------|
| Posição | Prêmio em dinheiro |
| 1 | US\$ 4.000 |
| 2 | US\$ 2.000 |
| 3 - 4 | US\$ 500 por equipe |
| Total | US\$ 7.000 |

6.4. **Final mundial**

A premiação total mínima da final mundial do campeonato mundial de Brawl Stars 2021 será US\$ 500.000, podendo ser maior conforme a comunidade contribuir adquirindo ofertas dentro do jogo. Maiores detalhes serão comunicados na segunda metade de 2021.

6.5. **Pagamento de prêmio em dinheiro**

6.5.1. Toda a premiação será paga diretamente ao jogador. Caso queira, o jogador pode solicitar que a premiação seja paga à sua organização. O jogador detém todos os direitos de como deseja distribuir o seu prêmio.

6.5.2. Após a conclusão da final mensal, as equipes deverão enviar os dados para pagamento dentro do prazo de sete (7) dias. O não fornecimento dessas informações resultará em atraso no pagamento dos prêmios.

6.5.3. Cada jogador é responsável por todos os custos e despesas associados ao prêmio ganho que não são aqui especificados. Impostos e tributos nacionais, estaduais, municipais ou locais, como imposto de renda, associados ao recebimento ou uso de prêmios são de inteira responsabilidade do jogador.

6.5.4. Todos os prêmios serão entregues dentro de 30 dias após o organizador receber as informações de pagamento necessárias por parte do jogador.

7. **COMUNICAÇÃO E SUPORTE**

7.1. **Meio de comunicação**

7.1.1. Todos os jogadores registrados na classificatória mensal serão convidados a entrar no Discord/WeChat. Os capitães de equipes deverão ficar no canal, e os demais integrantes terão a opção de sair.

- 7.1.2. Discord/WeChat será a plataforma principal de comunicação com a equipe de administração do torneio para obter respostas imediatas a respeito de problemas/questões urgentes do torneio.

7.2. **Suporte**

- 7.2.1. Durante o torneio, estarão disponíveis dentro do jogo: classificação regional, notificações, lembretes de disputas e pedidos de check-in.
- 7.2.2. O servidor do Discord/grupo WeChat do torneio ficará disponível apenas para competidores e contará com canais de anúncios, suporte geral do torneio, FAQs, link para o conjunto de regras, formulários relevantes, pedidos de partidas amistosas e procura de equipes para jogadores e equipes.
 - 7.2.2.1. A equipe de administração do torneio e moderadores estarão disponíveis para responder às perguntas sobre regras, cronogramas e contestações.

8. **MARCAS E PATROCINADORES DE JOGADORES E EQUIPES**

A equipe de administração do torneio se reserva o direito de proibir o uso de nomes e/ou símbolos não desejados no torneio. Palavras ou símbolos protegidos legalmente são proibidos de forma geral, exceto se o proprietário conceder permissão para o uso.

- 8.1. Equipes e jogadores devem ser consistentes em termos do nome da equipe e dos apelidos dos jogadores ao longo da competição. Quando a equipe conseguir pontos de classificação, a seguinte regra passa a ser aplicada:
 - 8.1.1. Troca de marca (rebranding)
 - 8.1.1.1. Os jogadores não poderão alterar o nome dentro do jogo durante o torneio.
 - 8.1.1.2. As equipes podem realizar duas (2) trocas de marca no total durante o torneio, sendo uma (1) em cada metade do ano.
 - 8.1.1.2.1. Caso uma equipe não patrocinada passe a receber o patrocínio de uma organização e

use seu nome, essa mudança contará como uma troca de marca.

8.1.1.2.2. Caso uma equipe passe a ser patrocinada, mas perca o patrocínio durante o torneio, a equipe voltará ao seu nome de equipe independente. Essa mudança não contará como troca de marca.

8.1.1.3. Caso uma equipe independente passe a ser patrocinada, adote o nome da organização, seja dispensada e, mais tarde, seja patrocinada por outra organização, será preciso esperar até a segunda metade do torneio para trocar de nome para o da nova organização.

8.2. Jogadores e equipes não têm permissão de promover marcas pessoais ou de equipes, patrocinadores e logotipos que entrem em conflito com os princípios do torneio, tais como:

8.2.1. Álcool

8.2.2. Substâncias ilícitas

8.2.3. Sites de apostas e jogos de azar

8.2.4. Produtos de tabaco

8.2.5. Armas

8.2.6. Pornografia

8.2.7. Produtos de concorrentes diretos

8.2.8. Outras empresas de jogos, editoras e/ou plataformas

9. CÓDIGO DE CONDUTA

Todos os participantes estão sujeitos às exigências da [Política de Jogo Limpo e Seguro](#) e também devem obedecer aos [Termos de Uso](#) estabelecidos pela proprietária do torneio, a Supercell.

9.1. **Compartilhamento de contas**

- 9.1.1. Os jogadores não podem compartilhar suas contas com outros jogadores, integrantes de sua equipe, amigos, familiares ou qualquer outro indivíduo antes, durante ou depois da competição. Essa ação pode resultar na desclassificação do torneio.

9.2. **Integridade competitiva**

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

9.3. **Investigação do comportamento de jogadores**

- 9.3.1. Se a equipe de administração determinar que uma equipe ou um jogador violou os [Termos de Uso](#) de Brawl Stars ou as regras estabelecidas neste conjunto de regras, a equipe de administração do torneio pode aplicar penalidades a seu próprio critério. Se a equipe de administração do torneio entrar em contato com um jogador para discutir a investigação, o jogador tem a obrigação de falar a verdade. Se um jogador reter informações ou enganar a equipe de administração do torneio obstruindo a investigação, o jogador e/ou a equipe estarão sujeitos a penalidades.

9.4. **Jogo sujo**

Os seguintes comportamentos são considerados injustos e estão sujeitos a penalidades, inclusive a uma possível desclassificação. A decisão final fica a critério da equipe de administração do torneio.

9.4.1. **Conluio**

Conluio é definido como um acordo entre jogadores ou equipes para alterar intencionalmente os resultados de uma disputa. Equipes que participarem de tais situações serão investigadas. A equipe que violar esta regra estará sujeita a banimento do torneio pelo resto do ano, perda de pontos e confiscação de todos os prêmios em dinheiro obtidos.

- 9.4.1.1. Perder deliberadamente em troca de compensação ou por qualquer outro motivo, ou tentar induzir outro jogador a fazê-lo.
 - 9.4.1.2. Fazer um acordo prévio para dividir dinheiro e/ou qualquer outra forma de premiação.
 - 9.4.1.3. Jogo frouxo, definido como um acordo entre jogadores ou equipes para não causar dano, para não impedir o adversário ou para não jogar dentro de um padrão razoável de competição.
- 9.4.2. Trapaça
- 9.4.2.1. Ataque DDoS

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

Usar qualquer software ou hardware para obter benefícios que não estariam disponíveis no jogo de outra forma. Outras trapaças são: qualquer software de terceiros que manipule a jogabilidade, jogar em servidores piratas, ataques por script. Para saber mais, visite a página da Política de Jogo Limpo e Seguro e os Termos de Uso da Supercell.
- 9.4.3. Hacking
- Hackear é definido como qualquer alteração feita ao cliente de jogo Brawl Stars por qualquer jogador, equipe ou pessoa agindo em nome de um jogador ou equipe.
- 9.4.4. Exploração de erros
- Explorar erros no jogo, conhecidos ou recém-descobertos, para obter vantagem é estritamente proibido.
- 9.4.5. Desconexão intencional

Uma desconexão intencional do jogo sem um motivo apropriado e explícito.

9.4.6. Conduta não profissional

9.4.6.1. Assédio

Assédio é definido como atos sistemáticos, hostis e repetidos que ocorrem em um período considerável.

9.4.6.2. Assédio sexual

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

9.4.6.3. Discriminação

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

9.4.6.4. Os jogadores não podem se apresentar como membros da Supercell ou dos jogos da empresa em declarações públicas.

9.4.7. Declarações sobre o campeonato mundial de Brawl Stars, a Supercell e o Brawl Stars

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

9.4.8. Liberação de informações sem consentimento

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

9.4.9. Atividades criminosas

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

9.4.10. Comportamento imoral

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

9.4.11. Confidencialidade

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

9.4.12. Suborno

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

9.4.13. Aliciamento e interferência

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

9.4.13.1. Se uma ou mais das equipes envolvidas não tiverem contrato com uma organização profissional, o capitão designado será considerado o empresário da equipe.

9.4.14. Presentes

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

9.4.15. Desobediência

Nenhum jogador pode se recusar a cumprir instruções sensatas ou decisões da equipe de administração do torneio.

9.4.16. Manipulação de partidas

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

9.4.17. Solicitações de documentos ou outras solicitações

Documentos, documentações diversas e outros itens, considerados necessários, podem ser solicitados em vários momentos do torneio

pela equipe de administração do torneio. Se a documentação não for preenchida conforme o padrão da equipe de administração do torneio, a equipe pode sofrer penalidades. Penalidades podem ser impostas se os itens solicitados não forem recebidos dentro do prazo.

9.4.18. Associação com jogos de azar

Nenhum jogador ou integrante da equipe de administração do torneio pode participar, direta ou indiretamente, de apostas ou jogos de azar referentes aos resultados do torneio.

10. Penalidades

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

- Advertência
- Remoção do direito de proibir Brawlers
- Dedução(ões) do prêmio em dinheiro
- Dedução(ões) de pontos do campeonato
- Suspensão ou suspensões
- Desclassificação
- Banimento no torneio pelo resto do ano

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

11. Dispositivos

11.1. Aprovados

- 11.1.1. Telefones móveis
- 11.1.2. Tablets

11.2. Não permitidos

- 11.2.1. Emuladores
- 11.2.2. PC

12. Caráter definitivo das decisões

O caráter definitivo de todas as decisões referentes à interpretação deste conjunto de regras, elegibilidade do jogador e da equipe, cronogramas, execução do torneio e eventos relacionados, assim como penalidades por má conduta, cabem somente à Supercell e à equipe de administração do torneio, cujas decisões são irrevogáveis. As decisões da Supercell e da equipe de administração do torneio em relação a estas regras não podem ser recorridas e não dão margem a qualquer reparação monetária por danos ou a qualquer outra exigência legal de compensação. Estas regras podem ser corrigidas, modificadas ou complementadas ocasionalmente pela Supercell e pela equipe de administração do torneio para garantir, entre outras coisas, o jogo limpo e a integridade do torneio.

12.1. Discrepâncias entre idiomas

Caso haja discrepâncias entre a versão em inglês e a versão em outro idioma do regulamento, a versão em inglês prevalecerá.