

Aberto da Estrada das Lendas do Rocket League - Regulamento oficial de 2025

Este é o Regulamento oficial (“**Regulamento**”) para o Aberto da Estrada das Lendas do Rocket League (“**Aberto da Estrada das Lendas**” ou “**Evento**”), compreendendo os Abertos 1x1, 2x2 e 3x3 da Estrada das Lendas e o Aberto 3x3 Jump Jam da Estrada das Lendas. Estes três torneios são realizados por ou em nome da Psyonix (“**Psyonix**”). Este Regulamento constitui um contrato entre você e a Psyonix, LLC referente à sua participação no Evento.

Índice.

1. Introdução e aceitação
2. Estrutura do Evento
3. Critérios de participação do Jogador; Status da Conta da Epic; Regras da Equipe
4. Regras de jogabilidade
5. Problemas
6. Comunicação
7. Código de Conduta
8. Cumprimento e imposição de sanções; Violações do Regulamento e de conduta
9. Isenções de responsabilidade
10. Publicidade; Consentimento de entrevista
11. Lei aplicável
12. Renúncia a julgamento por júri
13. Privacidade
14. Saúde e Segurança
15. Outros idiomas
- Anexo A: Cronograma
- Anexo B: Prêmios do Evento

1. Introdução e aceitação.

1.1 Introdução. Este Regulamento foi elaborado para proteger o Evento, visando assegurar que este seja divertido, imparcial e sem Comportamentos tóxicos (definição na Subcláusula 7.1).

1.2 Aceitação deste Regulamento. Ao participar do Evento, inclusive participando de qualquer Sessão ou Partida do Evento, ou clicando para aceitar este Regulamento, você concorda com este Regulamento. Referências a “**você**”, “**seu/sua(s)**” e “**cada Jogador**” referem-se a você e, caso você seja menor de idade (conforme definido na Subcláusula 1.3), ao seu/sua pai/mãe ou responsável legal, conforme o caso.

1.3 Menores de idade. Caso tenha menos de 18 anos de idade ou inferior à maioridade civil definida no seu país de residência (“Menor de idade”), é necessário que

you have the permission of your/their parent/s or legal representative to agree with this Regulation and participate in the Event. In addition, if you are a Minor, your/their parent/s or legal representative will also need to agree with this Regulation in your name and individually. If you are a parent/s or legal representative of a Minor, you will need to accept the Regulation. If you accept the Regulation as a parent/s or legal representative of a Minor, you confirm that you are a parent/s or legal representative of the Minor and agree to supervise and be totally responsible for the participation of the Minor in the Event, including compliance with this Regulation.

1.4 Equipes. This Regulation also applies to authorized Teams to participate in the Tournament and to their respective Owners ("**Proprietário**"), Manager ("**Gerente**") and Coach ("**Treinador**"). The Owner of the team may be a natural or legal person, and this Regulation applies equally to both. The participation of the Team in any Tournament is conditioned to the acceptance of this Regulation by the Players, Manager and Coach of the Team.

1.5 Alterações ao Regulamento. Psyonix may alter this Regulation over time, notifying you about these changes by any reasonable means, including publishing the revised Regulation online at <https://competitive.rocketleague.com/rules/pdf/>. By remaining a participant in the Event, you agree with the updated Regulation. If you do not agree with the updated Regulation, you will need to withdraw from the Event.

2. Estrutura do Evento.

2.1 Principais termos.

"APAC": refers to the Asia-Pacific region. This Region will be hosted on servers as described in Subclause 4.2.3.

"Melhor de X": refers to a Match with X Games, and the Team that wins the majority of Games will be declared the winner. As soon as a Team wins the number of Games necessary to reach the majority, this Team will be declared the winner of the Match and the Games not yet played at this time will not be played. For example, in a Match Best of three, as soon as a Team wins 2 (two) games, this Team will be declared the winner of the Match immediately.

"Conta limitada" refers to a Limited Account of Epic Games.

"EU": refers to Europe. This Region will be hosted on servers as described in Subclause 4.2.3.

"Epic" refers to Epic Games, Inc.

“**Jogo**”: refere-se a uma única competição entre 2 (duas) Equipes, jogada até que o cronômetro no jogo chegue a 0:00 ou a prorrogação termine com o primeiro gol marcado.

“**Partida**”: refere-se aos jogos do Torneio entre 2 (duas) Equipes que poderá envolver vários Jogos, conforme descrito na Subcláusula 2.2.

“**Ferramenta de administração de partidas**”: refere-se a qualquer funcionalidade no jogo ou externa que permita que o usuário manipule ou controle parâmetros da partida (inclusive, dentre outros, modificar o temporizador do jogo, pausar a partida ou ajustar a pontuação), conforme descrito na Subcláusula 5.3.6.

“**MENA**”: refere-se à região Oriente Médio e Norte da África (Middle East and North Africa, MENA). Esta Região será hospedada em servidores conforme descrito na Subcláusula 4.2.3.

“**NA**”: refere-se à América do Norte (North America, NA). Esta Região será hospedada em servidores conforme descrito na Subcláusula 4.2.3.

“**OCE**” refere-se à Oceania. Esta região será hospedada em servidores conforme descrito na Subcláusula 4.2.3. “**Região com restrição de premiação**”: refere-se à Rússia e Turquia.

“**Região**”: refere-se à região do servidor na qual o Jogador ou Equipe elegível opta por competir.

“**Site de inscrição**”: refere-se ao site <https://www.start.gg/hub/rocket-league-champions-road-2025> ou qualquer URL subsequente que venha a substituí-lo ao longo do tempo.

“**Site do Regulamento**”: refere-se ao site <https://competitive.rocketleague.com/rules/pdf/> ou qualquer URL subsequente que possa substituí-lo ao longo do tempo.

“**SAM**”: refere-se à América do Sul (South America, SAM). Esta Região será hospedada em servidores conforme descrito na Subcláusula 4.2.3.

“**SSA**”: refere-se à África Subsaariana (Sub-Saharan Africa, SSA). Esta Região será hospedada em servidores conforme descrito na Subcláusula 4.2.3.

“**Equipe**”: refere-se ao grupo de Jogadores que competem no Torneio como uma unidade. As exigências da Equipe estão descritas na Cláusula 3.^a.

“**Administrador do Torneio**”: refere-se a qualquer funcionário da Psyonix ou colaborador da equipe de administração, equipe de transmissão, equipe de produção ou equipe do evento, ou, de outra forma, qualquer outra pessoa empregada ou contratada com o fim de realizar o Torneio [inclusive, dentre outros, a BLAST ApS (“**BLAST**”)].

“**Entidades do Torneio**”: refere-se à Psyonix, aos Administradores do Torneio e a qualquer

patrocinador oficial do Torneio, bem como a todas as empresas matrizes, subsidiárias e afiliadas, fornecedores, agentes e representantes, executivos, diretores e funcionários de todas essas entidades.

“Jogador vencedor”: refere-se a qualquer Jogador que (a) não resida em uma Região com restrição de premiação e (b) seja oficialmente declarado Jogador vencedor pela Psyonix, conforme previsto na Subcláusula 2.6.3.

2.2 Formato do Evento.

2.2.1 Resumo do formato. O Aberto da Estrada das Lendas consistirá em 4 (quatro) eventos separados: Aberto 1x1 da Estrada das Lendas, Aberto 2x2 da Estrada das Lendas, Aberto 3x3 da Estrada das Lendas e Aberto 3x3 Jump Jam da Estrada das Lendas. Cada Aberto consistirá em um único torneio regional on-line (cada, um **“Aberto”**). Cada Aberto variará quanto ao tamanho da equipe e ao modo de jogo e concederá prêmios em dinheiro aos jogadores vencedores ao final do Aberto.

2.2.2 Aberto 1x1 da Estrada das Lendas.

Para o Aberto 1x1 da Estrada das Lendas (**“Aberto 1x1”**) em cada Região, os Jogadores competirão em um Chave de dupla eliminação (**“Chave de dupla eliminação”**), ou seja, o Jogador que perder 2 (duas) Partidas no Torneio de dupla eliminação não poderá avançar. O cronograma de partidas e o posicionamento para cada dia do Aberto 1x1 será determinado pela Psyonix e/ou pelos Administradores do Torneio, conforme estabelecido na Subcláusula 2.3.1. Cada Partida na Chave de dupla eliminação será uma Partida Melhor de três, até que as Equipes no Top 16 sejam determinadas. Todas as Partidas no Top 16 serão Partidas Melhor de cinco.

A Chave de dupla eliminação consistirá em até 3 (três) dias de Partidas e continuará até que um Jogador vencedor seja determinado.

Ao final do Aberto 1x1, os Jogadores receberão Prêmios conforme estabelecido no Anexo B.

2.2.3 Aberto 2x2 da Estrada das Lendas.

Para o Aberto 2x2 da Estrada das Lendas (**“Aberto 2x2”**) em cada Região, as Equipes competirão em uma Chave de dupla eliminação. O cronograma de partidas e o posicionamento para cada dia do Aberto 2x2 será determinado pela Psyonix e/ou pelos Administradores do Torneio, conforme estabelecido na Subcláusula 2.3.1. Cada Partida na Chave de dupla eliminação será uma Partida Melhor de três, até que as Equipes no Top 16 sejam determinadas. Todas as Partidas no Top 16 serão Partidas Melhor de cinco.

A Chave de dupla eliminação consistirá em até 3 (três) dias de Partidas e continuará até

que uma Equipe vencedora seja determinada.

Ao final do Aberto 2x2, as Equipes receberão prêmios conforme estabelecido no Anexo B.

2.2.4 Aberto 3x3 da Estrada das Lendas.

Para o Aberto 3x3 da Estrada das Lendas (“**Aberto 3x3**”) em cada Região, as Equipes competirão em uma Chave de dupla eliminação. O cronograma de partidas e o posicionamento para cada dia do Aberto 3x3 será determinado pela Psyonix e/ou pelos Administradores do Torneio, conforme estabelecido na Subcláusula 2.4 e no Anexo A. Cada Partida na Chave de dupla eliminação será uma Partida Melhor de três, até que as Equipes no Top 16 sejam determinadas. Todas as Partidas no Top 16 serão Partidas Melhor de cinco.

A Chave de dupla eliminação consistirá em até 3 (três) dias de Partidas e continuará até que uma Equipe vencedora seja determinada.

Ao final do Aberto 3x3, as Equipes receberão Prêmios conforme estabelecido no Anexo B.

2.2.5 Aberto 3x3 Jump Jam da Estrada das Lendas.

Para o Aberto 3x3 Jump Jam da Estrada das Lendas (“**Aberto Jump Jam**”) em cada Região, as Equipes competirão em uma Chave de dupla eliminação. O cronograma de partidas e o posicionamento para cada dia do Aberto Jump Jam será determinado pela Psyonix e/ou pelos Administradores do Torneio, conforme estabelecido na Subcláusula 2.4 e no Anexo A. Cada Partida na Chave de dupla eliminação será uma Partida Melhor de três, até que as Equipes no Top 16 sejam determinadas. Todas as Partidas no Top 16 serão Partidas Melhor de cinco.

A Chave de dupla eliminação consistirá em até 3 (três) dias de Partidas e continuará até que uma Equipe vencedora seja determinada.

Ao final do Aberto Jump Jam, as Equipes receberão Prêmios conforme estabelecido no Anexo B.

2.2.6 Plataformas. Os Jogadores reconhecem e concordam que o Evento é multiplataforma, que outros jogadores poderão participar do Evento utilizando diferentes plataformas (PC ou console, conforme aplicável) e que diferentes plataformas poderão oferecer recursos, como controladores, interface do jogador e/ou capacidade de individualizar determinadas configurações/sensibilidades do jogo etc., que poderão, sem dúvida alguma, proporcionar uma vantagem competitiva a uma plataforma em relação a outra. A Epic não faz ajustes no Evento para acomodar diferentes plataformas, e é responsabilidade de cada Jogador selecionar a plataforma que usará para participar do Evento.

2.3 Posicionamento.

2.3.1 Posicionamento para o Aberto Jump Jam/3x3. Para fins de posicionamento nas Chaves de dupla eliminação do Aberto Jump Jam e 3x3, os Jogadores serão organizados pelos seguintes parâmetros:

1. Classificação do Jogador no “Modo ranqueado 3x3”, conforme as tabelas de classificação no jogo pelo período específico determinado abaixo:

Data de corte da tabela de classificação do Evento

Aberto 3x3 [todas as Regiões] 23h59 PT em 31 de agosto de 2025

Aberto Jump Jam [MENA] 23h59 PT em 16 de setembro de 2025

Aberto Jump Jam [todas as Demais Regiões] 23h59 PT em 17 de setembro de 2025

2.3.2 Posicionamento para o Aberto 2x2. Para fins de posicionamento na Chave de dupla eliminação do Aberto 2x2, os Jogadores serão organizados pelos seguintes parâmetros:

1. Classificação média da Equipe no “Modo ranqueado 2x2”, conforme as tabelas de classificação no jogo pelo período específico determinado abaixo:

Data de corte da tabela de classificação do Evento

Aberto 2x2 [MENA] 23h59 PT em 23 de agosto de 2025

Aberto 2x2 [Todas as Demais Regiões] 23h59 PT em 24 de agosto de 2025

2.3.3 Posicionamento para o Aberto 1x1. Para fins de posicionamento na Chave de dupla eliminação do Aberto 1x1, os Jogadores serão organizados pelos seguintes parâmetros:

1. Classificação média da Equipe no “Modo ranqueado 1x1”, conforme as tabelas de classificação no jogo pelo período específico determinado abaixo:

Data de corte da tabela de classificação do Evento

Aberto 1x1 [MENA] 23h59 PT em 26 de agosto de 2025

Aberto 1x1 [todas as Demais Regiões] 23h59 PT em 27 de agosto de 2025

2.4 Cronograma. O cronograma temporário e as datas para os Eventos encontram-se no Anexo A. As datas poderão ser alteradas; as datas e horários definitivos serão exibidos em Start.gg. Caso a chave seja concluída antecipadamente ou precise de mais tempo para ser concluída, poderão ser adicionados ou removidos dias completos.

2.5 Reagendamento. A Psyonix poderá, a seu exclusivo critério, alterar o cronograma, a data e/ou a hora de qualquer Partida ou Sessão do Evento. No entanto, os

Administradores do Torneio informarão os jogadores sobre as alterações o mais rápido possível.

2.6 Prêmios.

2.6.1 Aberto 1x1. Respeitada a Subcláusula 2.6.5, os prêmios serão concedidos a cada Jogador conforme sua respectiva posição final na conclusão do Aberto 1x1. Os prêmios específicos são indicados no Anexo B.

2.6.2 Aberto 2x2. Respeitada a Subcláusula 2.6.5, os prêmios serão concedidos a cada Equipe [divididos uniformemente entre os 2 (dois) Jogadores titulares] conforme sua respectiva posição final na conclusão do Aberto 2x2. Os prêmios específicos são indicados no Anexo B.

2.6.3 Aberto 3x3.

Respeitada a Subcláusula 2.6.5, os prêmios serão concedidos a cada Equipe [divididos uniformemente entre os 3 (três) Jogadores titulares] conforme sua respectiva posição final na conclusão do Aberto 3x3. Os prêmios específicos são indicados no Anexo B.

2.6.4 Aberto Jump Jam.

Respeitada a Subcláusula 2.6.5, os prêmios serão concedidos a cada Equipe [divididos uniformemente entre os 3 (três) Jogadores titulares] conforme sua respectiva posição final na conclusão do Aberto Jump Jam. Os prêmios específicos são indicados no Anexo B.

2.6.5 Regiões com restrição de premiação. NÃO OBSTANTE O EXPOSTO ACIMA OU QUALQUER OUTRA DISPOSIÇÃO CONTRÁRIA A ESTE REGULAMENTO, SE VOCÊ RESIDIR NA TURQUIA OU NA RÚSSIA (AMBAS “REGIÕES COM RESTRIÇÃO DE PREMIAÇÃO”), VOCÊ RECONHECE E CONCORDA QUE NÃO ATENDE ÀS EXIGÊNCIAS NEM TEM O DIREITO DE GANHAR QUALQUER PRÊMIO RELACIONADO AO EVENTO.

2.6.6 Informações sobre premiação.

Somente os jogadores qualificados e classificados que não residam em uma Região com restrição de premiação (conforme determinado pela Psyonix, a seu exclusivo critério) poderão receber os prêmios aplicáveis estabelecidos na Cláusula 2.6.1 (“**Jogadores vencedores**”). Nenhum outro jogador terá direito a ganhar prêmios relacionados ao Evento.

Os prêmios são concedidos “no estado em que se encontram”, sem nenhuma garantia, expressa ou implícita. Os prêmios não são transferíveis ou atribuíveis e não podem ser

transferidos pelos Jogadores vencedores. Prêmios que não sejam em dinheiro (se houver) não podem ser trocados por dinheiro. Todos os detalhes do prêmio ficam a exclusivo critério da Psyonix.

Os Jogadores vencedores não têm direito a nenhum excedente entre o valor comercial efetivo e o valor comercial estimado do prêmio, nem qualquer diferença entre esses valores será concedida. Os Jogadores vencedores são responsáveis pelos custos e despesas associados à aceitação e utilização do prêmio que não estejam especificados neste instrumento como sendo fornecidos. Os Jogadores vencedores não poderão substituir nenhum prêmio, mas a Psyonix reserva-se o direito, a seu exclusivo critério e por motivos justificados, de substituir o prêmio (ou parte dele) por outro de valor comparável ou superior.

Termos e condições adicionais poderão se aplicar à aceitação e utilização do prêmio.

Potenciais Jogadores vencedores serão notificadas pela Psyonix a respeito dos seus respectivos status como potenciais Jogadores vencedores, por meio do e-mail associado à Conta da Epic Games (“**Conta da Epic**”) de cada Jogador, em até 60 (sessenta) dias após a conclusão da Sessão do Evento aplicável, ou em outro momento, conforme razoavelmente exigido pela Epic para notificações deste tipo, e estarão sujeitos a verificações de elegibilidade, de acordo com a Cláusula 3.^a e em conformidade com este Regulamento. É necessário que os potenciais Jogadores vencedores mantenham ativa, durante o processo de verificação de elegibilidade, a conta da Epic utilizada para competir no Evento. Ao receber uma notificação formal da Psyonix, o potencial Jogador vencedor terá 45 (quarenta e cinco) dias a partir da data de envio da notificação por e-mail para responder e fornecer: (1) as informações ou os materiais exigidos pela Psyonix para fins de verificação da elegibilidade, de acordo com a Cláusula 3.^a; e (2) a Isenção de responsabilidade (conforme definida abaixo). A resposta do potencial Jogador vencedor precisa ser enviada para o e-mail por meio do qual a notificação da Psyonix foi enviada ou, a exclusivo critério da Psyonix, para outro e-mail especificado na notificação. A data de recebimento pela Psyonix será decisiva para a conformidade, por parte do potencial Jogador vencedor, com os prazos determinados nesta Subcláusula 2.6.3.

Em caso de: (a) o Jogador (i) não manter ativa, durante todo o processo de verificação de elegibilidade, a Conta da Epic que utilizou para competir no Evento ou (ii) não responder atempadamente à notificação ou solicitação de materiais ou informações; (b) o Jogador não puder aceitar nem receber o prêmio por qualquer motivo (inclusive não conformidade com os critérios de participação a qualquer momento durante a participação no Evento até o recebimento do prêmio ou por não apresentar as informações fiscais e de pagamento necessárias por meio dos fornecedores de processamento fiscal e de pagamentos aprovados pela Psyonix); ou (c) se for constatado que o Jogador violou as regras de Integridade competitiva (ou qualquer regra equivalente, conforme o caso) de qualquer evento anterior (“**Evento anterior**”) organizado pela Epic, caso os prêmios desse Evento anterior ainda não tenham sido pagos ao jogador, o Jogador será desclassificado como potencial Jogador vencedor e não terá direito a ganhar nenhum prêmio relacionado ao

Evento ou a Eventos anteriores. Nesses casos, não serão nomeados Jogadores vencedores suplentes, e a Psyonix terá o direito, a seu único e exclusivo critério, de (y) conceder qualquer valor do prêmio que teria, de outra forma, sido concedido ao Jogador desqualificado como parte de um evento de Jogo competitivo futuro ou (z) doar qualquer valor desse prêmio a causas e projetos sem fins lucrativos. Os Jogadores vencedores serão anunciados somente após a conclusão do processo de verificação de elegibilidade feito pela Psyonix, de acordo com este Regulamento.

Os Jogadores vencedores também precisarão fornecer determinadas informações de pagamento à Psyonix, inclusive formulários fiscais exigidos, como condição para receber os prêmios. A Psyonix poderá reter o pagamento dos prêmios se o Jogador vencedor não fornecer os formulários de pagamento aplicáveis à Psyonix em tempo hábil.

OS PRÊMIOS ESTÃO SUJEITOS AOS IMPOSTOS INTERNACIONAIS, FEDERAIS, ESTADUAIS E MUNICIPAIS APLICÁVEIS (INCLUSIVE, DENTRE OUTROS, IMPOSTOS DE RENDA E RETIDOS NA FONTE) E É RESPONSABILIDADE DE CADA JOGADOR VENCEDOR (I) CONVERSAR COM SEU RESPECTIVO CONTADOR LOCAL PARA DETERMINAR QUAIS IMPOSTOS APLICAM-SE AO JOGADOR VENCEDOR E (II) PAGAR ESSES IMPOSTOS À AUTORIDADE FISCAL

COMPETENTE. É política da Psyonix fazer a retenção para garantia de imposto às taxas de imposto de renda retido na fonte aplicadas a residentes dos EUA e fora dos EUA. A renda proveniente do prêmio e a respectiva retenção de impostos serão relatadas nos formulários (y) 1099-MISC para residentes dos EUA e 1042-S para não residentes dos EUA, e (z) qualquer outro formulário fiscal relevante conforme possa ser exigido pela lei aplicável.

A Psyonix determinará a forma de pagamento dos prêmios a seu exclusivo critério, salvo se exigido de outra forma pela lei aplicável, e todos os pagamentos serão feitos diretamente ao Jogador vencedor em sua qualidade individual (ou, caso seja um Menor de idade, ao/à pai/mãe ou responsável legal do Jogador vencedor). A Psyonix não fará nenhum pagamento a organizações, empresas ou outras entidades. Cada Jogador vencedor receberá um Formulário de aceitação do prêmio e Isenção de responsabilidade (“**Isenção de responsabilidade**”). Salvo se impedido pela lei aplicável, cada Jogador vencedor [ou, caso seja um Menor de idade, o(a) pai/mãe ou responsável legal do Jogador vencedor] precisará preencher e enviar a Isenção de responsabilidade de acordo com os prazos determinados nesta Cláusula 2.6.3. Ao aceitar o prêmio, o Jogador vencedor concorda [e, caso seja um Menor de idade, o(a) pai/mãe ou responsável legal do Jogador vencedor] em isentar a Epic de toda e qualquer responsabilidade, perda ou dano decorrente ou relacionado à concessão, recebimento e/ou uso ou mau uso do prêmio, ou à participação em qualquer atividade relacionada ao prêmio.

3. Critérios de participação do Jogador; Status da Conta da Epic.

Para poder participar em qualquer Partida do Evento ou receber prêmios relacionados com

um Evento, é necessário que os critérios de participação estabelecidos nesta Cláusula sejam atendidos.

3.1 Idade do Jogador; Contas limitadas. Você precisa ter, no mínimo, 13 anos de idade (ou idade superior, conforme exigido no seu país de residência). Você precisa assegurar que as informações de idade da sua conta estejam precisas. Você não pode usar uma Conta limitada para participar do Evento.

3.2 TDS da Epic e EULA do Rocket League. A conformidade com os Termos de Serviço da Epic (“**TDS da Epic**”) (<https://www.epicgames.com/site/en-US/tos>) e com o Contrato de licença de usuário final do Rocket League (End User License Agreement, “**EULA do Rocket League**”) (<https://www.psyonix.com/eula>), inclusive todas as regras, políticas e outros termos incluídos nos TDS da Epic e no EULA do Rocket League, é exigida. Este Regulamento complementa, e não substitui, o EULA do Rocket League.

3.3 2FA. É necessário habilitar (caso ainda não tenha habilitado) a Autenticação de dois fatores (“**2FA**”) nas suas contas da Epic. Para habilitar a 2FA, acesse <https://epicgames.com/2FA>, faça login nas suas Contas da Epic e siga as instruções na tela.

3.4 Afiliação à Psyonix/Epic. Os funcionários, executivos, diretores, agentes e representantes da Psyonix e da Epic (inclusive as agências de publicidade, promoção e jurídicas da Psyonix/Epic), seus respectivos familiares imediatos (definidos como cônjuge, mãe, pai, irmãs, irmãos, filhos, filhas, tios, tias, sobrinhos, sobrinhas, avôs, avós, cunhados, noras e genros, independentemente de onde morem) e todas as pessoas que residirem no mesmo domicílio (parentes ou não), cada pessoa física ou jurídica conectada com a produção ou administração do Evento, bem como cada empresa matriz, afiliada, subsidiária, agente e representante da Psyonix/Epic não são elegíveis para participar do Evento.

3.5 Nomes dos Jogadores e Equipes.

3.5.1 Todos os nomes de Equipes e Jogadores individuais precisam seguir o Código de Conduta previsto na Cláusula 8.^a. A Epic e os Administradores do Torneio, cada, poderão restringir ou alterar as palavras-chave ou nomes de tela das Equipes e dos Jogadores individuais por qualquer motivo.

3.5.2 O nome da Equipe ou do Jogador não poderá incluir ou empregar os termos Rocket League, Psyonix ou qualquer outra marca registrada, nome comercial ou logotipo da Epic ou licenciado pela Epic. O nome utilizado pela Equipe ou pelo Jogador não pode ser uma imitação de outra Equipe, Jogador, streamer, celebridade, funcionário público, Administrador do Torneio, funcionário da Psyonix ou da Epic, ou de qualquer outra pessoa física ou jurídica.

3.5.3 As Equipes e os Jogadores precisam utilizar o mesmo nome durante todo o Torneio.

3.5.4 A Psyonix e/ou os Administradores do Torneio reservam-se o direito de proibir ou restringir o uso de qualquer nome durante os Jogos do Torneio (inclusive, dentre outros, proibir o uso de qualquer material com direitos autorais de terceiros de uma forma que indique, sugira ou possa ser interpretada como representando associação ou afiliação a esse terceiro).

3.5.5 Proibições dos Patrocinadores. Os nomes das Equipes e dos Jogadores, os logotipos e os avatares não poderão conter referências a patrocinadores nem a marcas associadas às categorias proibidas, conforme listado na Subcláusula 7.8.2.

Todos os demais patrocínios, endossos, atividades promocionais e Identificações comerciais listados nos Nomes das Equipes estão sujeitos à aprovação final dos Administradores do Evento. Os Administradores do Torneio e/ou a Psyonix reservam-se o direito de proibir ou editar qualquer Nome de Equipe.

3.6 Conta da Epic; Situação regular.

3.6.1 Para facilitar o processo de posicionamento e pagamento do prêmio, conforme estabelecido na Subcláusula 2.6, cada Jogador precisa (a) ter uma Conta da Epic Games ativa e válida registrada para esse Jogador ("**Conta da Epic**") e (b) fornecer essa Conta da Epic à Psyonix como parte do Processo de inscrição. Para abrir uma Conta da Epic, os Jogadores podem acessar <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> e seguir as instruções na tela. A título de esclarecimento, fornecer uma Conta da Epic como parte do Processo de inscrição não garante que o Jogador receberá um prêmio relacionado ao Torneio. Somente os Jogadores vencedores serão elegíveis para receber prêmios relacionados ao Torneio.

3.6.2 A Conta da Epic que você utilizar para participar do Evento precisa estar em situação regular, sem violações não divulgadas. Isso também significa que a sua Conta da Epic precisa estar registrada em seu nome e não pode ter sido comprada, presenteada ou, de outra forma, transferida por outro Jogador.

3.6.3. Você (e a sua Conta da Epic) não poderá estar sujeito a suspensões ou outras sanções, ou precisará tê-las cumprido integralmente, decorrentes de violações anteriores do regulamento oficial da Epic.

3.6.4 A Epic poderá compartilhar com a Sony as informações de posicionamento na tabela de classificação do torneio de qualquer Jogador que esteja participando com dispositivos PlayStation 4 ou PlayStation 5.

3.7 Restrições adicionais.

3.7.1 O Evento, e todas as suas partes, é aberto a Jogadores de todo o mundo, exceto conforme previsto de outra forma nesta Cláusula. O Evento não está aberto a indivíduos onde quer que seja restrito ou proibido pela lei aplicável ou em qualquer país no qual a participação seja proibida pela lei dos EUA ("**Países proibidos**"), inclusive Cuba, Irã, Iraque, Coreia do Norte, Somália, Sudão, Síria e as regiões da Crimeia, Donetsk e Luhansk.

3.7.2 Durante todo o Evento, somente um único Jogador poderá jogar em um determinado dispositivo do jogo. Isso significa que você não pode usar o mesmo dispositivo que outros Jogadores durante o Evento.

3.7.3 Você pode fazer 1 (uma) única inscrição [usando 1 (uma) única Conta da Epic] no Evento para um Aberto. É expressamente proibido fazer inscrições adicionais no Evento usando uma ou mais Contas da Epic adicionais/secundárias.

3.7.4 Os Jogadores poderão participar somente em 1 (uma) única Região [com 1 (uma) única Conta da Epic] no decorrer de cada Aberto.

3.7.5 Você pode participar somente de uma única Equipe durante qualquer Aberto.

3.7.6 Você e seus parceiros de equipe precisam estar no ranking Ouro ou superior em qualquer um dos seguintes modos ranqueados até a data do Período da data de corte da tabela de classificação (conforme listado na Subcláusula 2.3.1) antes do início de um Aberto: (a) Duelo 1x1; (b) Duplas 2x2 ou (c) 3x3. Esta regra se aplica exclusivamente aos Jogadores titulares.

3.8 Escalação das Equipes.

3.8.1 Ponto de contato da Equipe. Cada Equipe precisa declarar um integrante da sua Escalação para ser o Ponto de contato da Equipe ("**Ponto de contato da Equipe**") e representar a Equipe em todas as decisões oficiais, além de servir como o principal ponto de contato da Equipe.

3.8.2 Tamanho e Escalação das Equipes. As Equipes poderão ser constituídas exclusivamente por Jogadores titulares ("**Jogadores titulares**") elegíveis para competir em uma Partida. A título de esclarecimento, isso significa que Reservas, Treinadores e Gerentes não poderão fazer parte da Escalação em nenhum Aberto. A Escalação seguirá as seguintes configurações para cada Aberto:

Aberto 1x1

A Escalação poderá conter somente 1

(um) Jogador titular.

Aberto 2x2

A Escalação poderá conter somente 2

(dois) Jogadores titulares.

Aberto Jump Jam e 3x3

A Escalação poderá conter somente 3

(três) Jogadores titulares.

Na inscrição para o Evento, as Escalações precisarão conter o número exato de Jogadores titulares, conforme exigido pelo respectivo modo do jogo.

3.8.4 Nomes dos Jogadores ou das Equipes. Os Jogadores e as Equipes não poderão alterar seus respectivos nomes de usuário, nomes no jogo nem Nomes da Equipe sem a aprovação dos Administradores do Torneio. Todos esses nomes precisam estar em conformidade com este Regulamento (inclusive, dentre outros, com a Cláusula 3.^a) e os Administradores do Torneio poderão solicitar que sejam alterados a qualquer momento. A Escalação não terá nomes duplicados, nomes que consistam apenas em símbolos ou nomes que sejam difíceis de distinguir entre si.

3.8.5 Exclusividade da Equipe. Os Jogadores poderão participar somente de uma Equipe por vez durante todo o Torneio. A mesma pessoa não pode fazer parte simultaneamente de mais de uma Escalação por vez.

3.8.6 Inscrição. Cada Jogador da Equipe precisa satisfazer todos os critérios de participação para Jogadores previstos neste Regulamento, e cada Jogador precisa se registrar no Site de inscrição (<https://www.start.gg/hub/rocket-league-champions-road-2025>) antes do encerramento do Processo de inscrição para ser considerado integrante da Equipe aplicável. Durante o Processo de inscrição, o integrante da Equipe criará/registrará o Nome da Equipe e os Jogadores poderão se juntar à Equipe pesquisando pelo Nome da Equipe ou por convite. Se a Equipe avançar para outras rodadas do Torneio, os Administradores do Torneio tentarão notificar a Equipe por meio do Ponto de contato da Equipe.

3.8.7 Verificação de elegibilidade da Equipe. respeitada a Subcláusula 2.6.2, todos os integrantes da Equipe que se enquadrem nos limites de prêmios estabelecidos no Anexo B precisam ser aprovados no processo de verificação de elegibilidade descrito na Subcláusula 2.6 para poderem receber esses prêmios. Caso o integrante da Equipe não seja aprovado na verificação de elegibilidade, todos os integrantes da Equipe serão

desclassificados como potenciais Jogadores vencedores, e a Equipe não terá direito a receber nenhum prêmio relacionado ao Torneio.

3.8.8 Associações da Equipe. Exceto se expressamente definido em contrário no presente instrumento, todos os direitos dos Administradores do Evento, conforme estabelecidos neste Regulamento, referem-se e são exercíveis pela Equipe como um todo e por cada um dos seus respectivos integrantes individualmente. Caso surja o direito de desqualificação em relação a qualquer integrante da Equipe, o Administrador do Evento poderá exercer o direito de desqualificação contra a Equipe como um todo.

Se os Administradores do Torneio optarem por não desqualificar todos os integrantes da Equipe, os Jogadores restantes permanecerão vinculados a este Regulamento.

Qualquer integrante da Equipe que optar por encerrar sua participação no Torneio e/ou for desqualificado do Torneio não terá permissão para participar do Torneio em nenhuma capacidade, a exclusivo critério do Administrador do Torneio.

3.8.9 Qualificação da Equipe - Vedada a transferência. As vagas de avanço conquistadas (conforme aplicável) não podem ser transferidas, vendidas, trocadas nem doadas a qualquer pessoa ou organização. Isso significa que a progressão entre chaves sempre estará conectada diretamente à equipe como um todo.

3.9 Relacionamentos nas Equipes.

O Regulamento não rege os relacionamentos entre os Jogadores da Equipe. Os termos do relacionamento entre os Jogadores e suas respectivas Equipes ficam a cargo de cada uma das Equipes e seus respectivos Jogadores. No entanto, disputas entre os integrantes da Equipe poderão ser motivo para desqualificar a Equipe em questão ou qualquer um dos seus respectivos integrantes, conforme determinado pelos Administradores do Torneio, a seu exclusivo critério.

3.10 Responsabilidades dos Proprietários, Gerentes e Treinadores das Equipes.

3.10.1 Nenhuma Equipe (inclusive seus respectivos agentes, executivos, funcionários e subcontratados), tampouco o Proprietário, Gerente ou Treinador poderá participar de conluio, manipulação de Partidas, suborno de árbitro ou oficial da Partida ou qualquer outra conduta ou acordo injusto ou ilegal para influenciar intencionalmente (ou tentar influenciar) o resultado de qualquer Jogo, Partida ou Torneio.

3.10.2 As Equipes que a Psyonix, a seu exclusivo critério, determinar que sejam direta ou indiretamente de propriedade ou sob o controle de uma pessoa física ou jurídica que opere sites ou plataformas de jogos de azar, apostas, concentração de apostas ou apostas esportivas (inclusive esportes eletrônicos), ou qualquer outra categoria proibida, não são elegíveis para participar do Torneio.

4. Regras de jogabilidade.

Esta Cláusula estabelece as “Regras de jogabilidade” que regem o jogo durante o Torneio.

4.1 Configurações da Partida.

4.1.1 Configurações de jogo para o Aberto 1x1.

- Modo do Jogo: Soccar
- Arena padrão: Estádio DFH
- Tamanho da equipe: 1x1
- Dificuldade do bot: Sem bots
- Mutadores: Nenhum
- Tempo da Partida: 5 minutos
- Acessado por: Nome/senha
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam ou Xbox
- Servidor: EUA-Central (NA), Europa (UE), América do Sul (SAM), Oceania (OCE), Oriente Médio (MENA), Ásia Oriental ou Sudeste Asiático Marítimo ou Sudeste Asiático Continental (APAC) e África do Sul (SSA)
- Cores da Equipe: Padrão

4.1.2 Configurações de jogo para o Aberto 2x2.

- Modo do Jogo: Soccar
- Arena padrão: Estádio DFH
- Tamanho da equipe: 2x2
- Dificuldade do bot: Sem bots
- Mutadores: Nenhum
- Tempo da Partida: 5 minutos
- Acessado por: Nome/senha
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam ou Xbox
- Servidor: EUA-Central (NA), Europa (UE), América do Sul (SAM), Oceania (OCE), Oriente Médio (MENA), Ásia Oriental ou Sudeste Asiático Marítimo ou Sudeste Asiático Continental (APAC) e África do Sul (SSA)
- Cores da Equipe: Padrão

4.1.3 Configurações de jogo para o Aberto 3x3.

- Modo do Jogo: Soccar
- Arena padrão: Estádio DFH
- Tamanho da equipe: 3x3
- Dificuldade do bot: Sem bots
- Mutadores: Nenhum
- Tempo da Partida: 5 minutos
- Acessado por: Nome/senha
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam ou Xbox
- Servidor: EUA-Central (NA), Europa (UE), América do Sul (SAM), Oceania (OCE), Oriente Médio (MENA), Ásia Oriental ou Sudeste Asiático Marítimo ou Sudeste Asiático Continental (APAC) e África do Sul (SSA)
- Cores da Equipe: Padrão

4.1.4 Configurações de jogo para o Aberto Jump Jam.

- Modo do Jogo: **Jump Jam**
- Arena padrão: Estádio DFH
- Tamanho da equipe: 3x3
- Dificuldade do bot: Sem bots
- Mutadores: Nenhum
- Tempo da Partida: 5 minutos
- Acessado por: Nome/senha
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam ou Xbox
- Servidor: EUA-Central (NA), Europa (UE), América do Sul (SAM), Oceania (OCE), Oriente Médio (MENA), Ásia Oriental ou Sudeste Asiático Marítimo ou Sudeste Asiático Continental (APAC) e África do Sul (SSA)
- Cores da Equipe: Padrão

4.1.5 Controladores. Todos os controladores padrão, inclusive mouse e teclado, são permitidos. Funções macro (p. ex., botões turbo) não são permitidas. O overclocking de controladores não é permitido.

4.2 Procedimentos da Partida.

4.2.1 Hospedagem e cores da Equipe. Os Administradores do Torneio especificarão qual Equipe é a azul e qual Equipe é a laranja. As equipes serão instruídas quanto à forma de conduzir a Partida.

4.2.2 Re-hospedagens. Entre os Jogos da Partida, as Equipes poderão solicitar que a Partida seja

hospedada novamente na mesma região do servidor devido a problemas de conexão. Durante qualquer Partida, antes de:

(a) um gol ser marcado ou (b) 15 (quinze) segundos decorrerem (o que ocorrer primeiro), as Equipes poderão concordar, mutuamente, em cancelar o Jogo em andamento da Partida e hospedar novamente a Partida com a aprovação dos Administradores do Torneio. Os Administradores do Torneio reservam-se o direito de suspender e invalidar o Jogo em andamento da Partida para uma re-hospedagem a qualquer momento.

4.2.3 Servidores.

Os seguintes Servidores serão utilizados.

- “EUA-Central” será o servidor padrão para as Partidas da América do Norte, salvo se ambas as Equipes concordem em jogar no “EUA-Oeste” ou no “EUA-Leste”.
- Os servidores “Europa” sempre serão utilizados para as Partidas da Europa.
- Os servidores “América do Sul” sempre serão utilizados para as Partidas da América do Sul.
- Os servidores “Oceania” sempre serão utilizados para as Partidas da Oceania.
- Os servidores “Oriente Médio” sempre serão utilizados para as Partidas da MENA.
- “Sudeste Asiático Continental” será o servidor padrão para as Partidas da APAC, salvo se ambas as Equipes concordarem em jogar no “Ásia Oriental” ou “Sudeste Asiático Marítimo”.
- Os servidores “África do Sul” sempre serão utilizados para as Partidas da SSA.

4.2.4 Início do Jogo. Os Jogadores não poderão entrar em seu lado designado até que todos os Jogadores de cada Equipe tenham entrado no Jogo.

4.2.5 Substituições. Define-se “Substituição” como uma mudança na escalação de Jogadores após o início de uma Partida.

Não são permitidas substituições para esses Eventos.

4.2.6 Comunicação de pontuações. Após a conclusão da Partida, a Equipe vencedora precisa enviar o resultado da Partida aos Administradores do Torneio por meio da sala de bate-papo designada. A Equipe perdedora também precisa confirmar o resultado da Partida. É necessário fazer uma captura de tela da tela de resultados ou salvar o arquivo de replay da Partida em caso de resultados contestados. Se a Equipe contestar a Partida reivindicando vitória e enviar comprovação para a sua reivindicação, a outra Equipe precisará enviar comprovação da sua reivindicação para evitar a perda automática da Partida. As Equipes ou Jogadores que tenham apresentado resultados falsos ou adulterados estarão sujeitos a medidas disciplinares, conforme descrito na Subcláusula 8.3.

4.2.7 Observadores. Não é permitido ter observadores no jogo, em nenhum Evento, exceto os Administradores do Torneio ou as pessoas previamente autorizadas. As Equipes que compartilharem detalhes do lobby para permitir que um observador não autorizado entre na partida estarão sujeitas a medidas disciplinares, conforme descrito na Subcláusula 8.3.

O Jogador terá permissão para transmitir a cobertura ao vivo do seu Jogo por meio de uma plataforma de transmissão on-line (p. ex.: Twitch, Kick, TikTok, YouTube etc.). As Equipes também poderão enviar uma solicitação especial para que um único observador “Team Stream” seja autorizado a participar de qualquer Partida, mediante o preenchimento de uma Solicitação de transmissão e mediante recebimento da autorização para o observador, no mínimo, 24 horas antes do início do dia do torneio em questão. As Solicitações de transmissão poderão ser encontradas no canal de suporte em questão do Discord, conforme listado na Subcláusula 6.1.

O observador autorizado não pode participar de um lado específico como jogador em nenhum momento durante a partida, ou a equipe associada a esse observador autorizado estará sujeita a medidas disciplinares, conforme descrito na Subcláusula 8.3.

4.3 Obrigações da Partida.

4.3.1 Pontualidade. Todas as Equipes precisam ter todos os integrantes da escalação fisicamente presentes ou no lobby on-line da Partida até o horário de início da Partida designada. As equipes que não tiverem a escalação completa pronta para jogar após 5 (cinco) minutos do horário de início da Partida estarão sujeitas a medidas disciplinares, conforme descrito na Subcláusula 8.3. Durante todas as Partidas, o Ponto de contato da Equipe precisa estar disponível e responsivo na sala de bate-papo designada, no mínimo, 10 (dez) minutos antes do horário de início da Partida designada. Os horários de início da Partida poderão ser ajustados pela Psyonix e/ou pelos Administradores do Torneio, a seu exclusivo critério, dependendo de aceleração ou atraso do Torneio.

4.3.2 Desistência. As Equipes não poderão desistir voluntariamente da Partida sem a

prévia autorização dos Administradores do Torneio. Não obstante o exposto acima, mesmo com essa autorização, as Equipes poderão estar sujeitas a medidas disciplinares, conforme descrito na Subcláusula 8.3.

5. Problemas.

5.1 Definição dos Termos.

“Bug” refere-se a erro, falha, avaria, defeito ou outro problema técnico que produza um resultado incorreto ou inesperado ou que faça com que o Rocket League e/ou o dispositivo de hardware se comporte de maneira inesperada.

“Desconexão proposital” refere-se à perda de conexão do Jogador com o Rocket League devido às condutas ou inação do Jogador. A desconexão proposital não é considerada um problema técnico válido para repetir a partida.

“Falha no servidor” refere-se à perda de conexão por todos os Jogadores com o Rocket League devido a um problema com o servidor do jogo.

“Desconexão não proposital” refere-se à perda de conexão do Jogador com o Rocket League devido a problemas ou questões com o cliente de jogo, plataforma, rede ou PC.

5.2 Problemas técnicos.

Devido à natureza e à escala das competições on-line, exceto se determinado pelos Administradores do Torneio, a seu exclusivo critério, as Partidas não serão reiniciadas nem anuladas devido a Bugs, Desconexões proposital, Falhas no servidor ou Desconexões não proposital.

Exceto se determinado de outra forma pelos Administradores do Torneio, a seu exclusivo critério, os problemas técnicos ou bugs encontrados precisam ser resolvidos durante o jogo e não serão motivo para uma repetição. Se a Equipe solicitar uma repetição da partida devido a um problema técnico ou bug, a Equipe precisará salvar o replay e enviá-lo aos Administradores do Torneio para análise. Durante Partidas transmitidas, os Administradores do Torneio poderão interromper o Jogo para fins de análise e, posteriormente, reiniciar o Jogo, se considerado necessário pelos Administradores do Torneio, a seu exclusivo critério.

5.3 Interrupções de Partidas.

5.3.1 Desconexões.

Ocorrendo uma desconexão na Chave de dupla eliminação, a Equipe desfalcada precisará continuar a jogar o único Jogo dentro da Partida. O Jogador desconectado poderá reingressar durante o Jogo em que a desconexão ocorreu ou no intervalo entre Jogos

dentro da Partida, mas não poderá ingressar no meio dos Jogos subsequentes da Partida. Após uma desconexão, se o Jogador não conseguir reingressar durante o mesmo Jogo, o Jogador terá 5 (cinco) minutos para reingressar antes do início do próximo Jogo na série da Partida. Se o Jogador desconectado não puder participar do Jogo antes do próximo Jogo da Partida, isso será considerado uma derrota no Jogo.

5.3.2 Interrupção do Jogo. Os Administradores do Torneio poderão pausar o Jogo ou a Partida a qualquer momento e por qualquer motivo. Em caso de interrupção do jogo, os Jogadores precisam permanecer em seus respectivos dispositivos e ficar atentos às instruções dos Administradores do Torneio.

5.3.3 Pausas técnicas.

Não serão permitidas Pausas técnicas durante nenhuma etapa do evento.

5.3.4 Reinícios. Os Administradores do Torneio poderão solicitar o reinício do Jogo ou da Partida em casos excepcionais, por exemplo, se um bug prejudicar significativamente a capacidade de algum Jogador de jogar ou se a Partida ou o Jogo for interrompido por um evento de Força maior ou por outro evento.

5.3.5 Envio do registro. Se o Jogador ou a Equipe fizer alguma reclamação que resulte em reinício de Jogo ou Partida, esse Jogador ou Equipe enviará aos Administradores do Torneio os arquivos de registro do Jogo ou da Partida. Esses arquivos de registro estarão sujeitos a investigação e, se os Administradores do Torneio determinarem que a reinicialização foi solicitada falsamente, a Equipe ou o Jogador estará sujeito a medidas disciplinares, conforme descrito na Subcláusula 8.3.

5.3.6 Ferramenta de administração de partidas. É estritamente proibido o uso, a qualquer momento, da Ferramenta de administração de partidas por Jogadores ou Equipes durante qualquer Partida do evento. Esta ferramenta é reservada exclusivamente para uso oficial pelos Administradores do Torneio. O uso não autorizado da Ferramenta de administração de partidas pelo Jogador ou Equipe constitui violação deste Regulamento e poderá resultar em medidas disciplinares, conforme descrito na Subcláusula 8.3.

6. Comunicação.

6.1 Canal de suporte. Os Administradores do Torneio estarão disponíveis para responder a perguntas específicas dos Jogadores e prestar assistência adicional durante todo o Evento por meio do canal oficial de Suporte ao Jogador aplicável indicado abaixo. As respostas ou comentários feitos on-line não alteram este Regulamento.

- [Ásia-Pacífico \(APAC\)](#)
- [Europa \(EU\)](#)

- [Oriente Médio e Norte da África \(MENA\)](#)
- [América do Norte \(NA\)](#)
- [Oceania \(OCE\)](#)
- [América do Sul \(SAM\)](#)
- [África Subsaariana \(SSA\)](#)

6.2 Comunicações na Partida. Para cada Partida, as Equipes se comunicarão com seus adversários e Administradores do Torneio (conforme aplicável) em uma sala de bate-papo designada durante todos os estágios on-line do Torneio. No que diz respeito a eventos ao vivo, após a Partida ter oficialmente começado, é estritamente proibida qualquer comunicação com pessoas que não estejam designadas para jogar na Partida em andamento, podendo resultar na desqualificação imediata dos Jogadores ou da Equipe. A Psyonix e/ou os Administradores do Torneio notificarão os Jogadores sobre a sala de bate-papo designada antes do início de cada etapa do Torneio.

7. Código de Conduta.

7.1 Conduta Pessoal; Proibição de Comportamento tóxico.

7.1.1 Todos os Jogadores precisam, sempre, se comportar de maneira consistente com (a) o Código de Conduta previsto nesta Cláusula 7.^a (“**Código de Conduta**”) e (b) os princípios gerais de integridade pessoal, honestidade e espírito esportivo.

7.1.2 Os Jogadores precisam respeitar os demais Jogadores, os Administradores do Torneio, bem como os observadores, espectadores e patrocinadores (conforme aplicável).

7.1.3 Os Jogadores não se comportarão de maneira: (a) que viole este Regulamento; (b) prejudicial, perigosa ou destrutiva; ou (c) de qualquer outro modo que seja prejudicial ao usufruto do Rocket League por outras pessoas, como pretendido pela Psyonix (conforme decisão da Psyonix). Mais especificamente, os Jogadores não se envolverão em condutas de assédio ou desrespeito a outras pessoas, uso de linguagem ofensiva ou abusiva, sabotagem de Jogos, envio de spam, prática de engenharia social ou em fraude ou qualquer atividade ilegal (“**Comportamento tóxico**”).

7.1.4 Os Jogadores (a) não se declararão nem se apresentarão como Jogadores banidos ou trapaceiros/violadores de regras nem (b) glorificarão ou, de outra forma, apoiarão a quebra ou a violação deste Regulamento.

7.1.5 Qualquer violação deste Regulamento poderá expor o Jogador ou a Equipe inteira a medidas disciplinares, conforme descrito na Subcláusula 8.3, sendo a violação cometida intencionalmente ou não.

7.2 Integridade competitiva

7.2.1 É dever de cada Jogador jogar sempre conforme a essência do Rocket League e deste Regulamento durante qualquer Jogo ou Partida. Qualquer forma de jogo injusto é proibida por este Regulamento e poderá resultar em medidas disciplinares. Exemplos de jogo injusto incluem:

- Fazer conluio (conforme definido abaixo), manipular ou entregar Partidas, subornar árbitros ou oficiais da Partida, ou qualquer outro tipo de conduta ou acordo injusto ou ilegal que influencie intencionalmente (ou tente influenciar) o resultado de qualquer Partida ou Evento.
- Hackear ou, de outra forma, modificar o comportamento esperado do cliente de jogo do Rocket League, inclusive, dentre outros, realizar alterações nos arquivos do jogo.
- Jogar ou permitir que outro Jogador jogue em uma Conta da Epic registrada no nome de outra pessoa (ou solicitar, incentivar ou instruir alguém a fazê-lo).
- Usar qualquer tipo de dispositivo ou programa de trapaça ou métodos semelhantes para receber uma vantagem competitiva.
- Abusar intencionalmente de qualquer função do jogo (p. ex., bugs ou falhas no jogo) de forma não pretendida pela Psyonix, a fim de obter uma vantagem competitiva.
- Usar ataques distribuídos de negação de serviço, swatting ou métodos semelhantes para interferir com a conexão de outro Jogador ao cliente de jogo do Rocket League.
- Usar macros em teclas ou métodos semelhantes para automatizar ações no jogo.
- Aceitar presentes, recompensas, suborno ou compensação por serviços prometidos, prestados ou a serem prestados relacionados a jogo injusto do Rocket League (p. ex., serviços com intuito de entregar ou manipular a Partida ou Sessão).
- Interferir com a operação do Torneio, com o Site do Regulamento ou com qualquer site de propriedade ou sob operação da Psyonix ou dos Administradores do Torneio.
- Realizar qualquer modificação ao Rocket League que não tenha sido divulgada ou autorizada pelos Administradores do Torneio.
- Violar este Regulamento de qualquer outra forma.

7.3 Apostas. É proibido aos Jogadores: (a) realizar ou promover apostas ou

jogos de azar no Torneio ou em qualquer parte do Torneio; ou (b) beneficiar-se, direta ou indiretamente, de apostas ou jogos de azar no Torneio ou em qualquer parte do Torneio.

7.4 Assédio. É proibido aos Jogadores praticar qualquer forma de conduta de assédio, abuso ou conduta discriminatória, inclusive qualquer uma das condutas anteriormente mencionadas, com base em raça, cor, etnia, nacionalidade, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, gênero, identidade de gênero, orientação sexual, idade, invalidez ou qualquer outro status ou característica protegida nos termos da lei aplicável.

7.5 Confidencialidade. O Jogador não poderá divulgar a terceiros, informações confidenciais que o Jogador obtenha em relação ao Evento, inclusive por meio de publicação em redes sociais.

7.6 Conduta ilegal. É dever de todos os Jogadores obedecer às leis aplicáveis em todos os momentos. A tentativa deliberada de danificar ou sabotar a legitimidade da operação do Evento poderá acabar violando o código civil e penal e resultará em desclassificação da participação no Evento. Se essa tentativa for feita, a Epic reserva-se o direito de buscar recursos e indenização por danos (inclusive honorários advocatícios) na máxima medida permitida por lei, inclusive processo criminal.

7.7 Denúncias. O Jogador que testemunhar ou estiver sujeito a condutas que o Código de Conduta proíbe deve notificar a Psyonix ou um Administrador do Torneio. Todas as denúncias relacionadas à Subcláusula 7.7 serão prontamente investigadas e serão tomadas as medidas adequadas. É proibida a retaliação contra o Jogador que apresentar denúncia ou colaborar com investigação da denúncia.

7.8 Restrições. É proibido aos Jogadores usar logotipos, nomes de marcas e/ou símbolos visíveis (em conjunto, “**Identificações comerciais**”) de qualquer um dos produtos, serviços ou entidades da lista exemplificativa abaixo:

- Drogas ou equipamentos para o consumo de drogas.
- Tabaco ou produtos relacionados a tabaco, inclusive vapes e cigarros eletrônicos.
- Alcool.
- Armas de fogo.
- Pornografia ou outros materiais exclusivos para adultos.
- Criptomoedas, tokens não fungíveis (Non-Fungible Tokens, NFTs) ou outros produtos ou serviços relacionados a blockchain.
- Qualquer negócio (a) cujo conteúdo seja discriminatório, promova o assédio ou, de outra forma, constitua ódio, ou (b) cujas práticas sejam prejudiciais à imagem ou que resultem no criticismo público ou reflitam prejudicialmente sobre a Psyonix ou a Epic (conforme determinado pela Psyonix, pela Epic ou pelos Administradores do Torneio).
- Qualquer negócio que estimule atividades ilegais ou que viole a lei aplicável.

- Produtos de jogos de azar (inclusive apostas de fantasy sports), loterias ou apostas ilegais.
- Qualquer negócio que promova (a) o uso de hacks no jogo, trapaças, abusos e farming ou venda de moedas do jogo, ou (b) a venda, aluguel, licenciamento, distribuição ou transferência de uma conta de jogo.
- Logotipos, personagens, desenvolvedores ou editoras de videogames que não sejam de propriedade ou, de outra forma, afiliadas à Psyonix ou à Epic.
- Candidatos políticos.
- Serviços de telefonia de tarifa alta.

Todos os patrocínios, endossos, atividades promocionais e Identificações comerciais utilizados por Jogadores e Pais/Mães ou Responsáveis legais durante e em conexão com o Evento estão sujeitos à aprovação pelos Administradores do Torneio.

8. Violações do Regulamento e de conduta.

8.1 Cumprimento e imposição de sanções. A Psyonix será a principal responsável pela aplicação deste Regulamento a todos os Jogadores no Evento e poderá, com a colaboração dos Administradores do Torneio (conforme definido abaixo), impor sanções aos Jogadores por violações deste Regulamento, conforme descrito na Subcláusula 8.^a.

8.2 Investigação e conformidade.

8.2.1 É necessário que você coopere totalmente com a Psyonix e/ou com o Administrador do Torneio (conforme aplicável) na investigação de qualquer violação ou suspeita de violação deste Regulamento. Se a Psyonix e/ou o Administrador do Torneio entrar em contato com você para discutir a investigação, você precisa atestar a verdade nas informações que fornecer à Psyonix e/ou ao Administrador do Torneio. Se for constatado que qualquer Jogador reteve, destruiu ou adulterou qualquer informação relacionada ou, de outra forma, enganou a Psyonix e/ou um Administrador do Torneio durante a investigação, o Jogador estará sujeito a medidas disciplinares, conforme descrito na Subcláusula 8.3.

8.2.2 A Psyonix tem o direito, a seu exclusivo critério, de remover o Jogador ou restringir a participação desse Jogador, ou da pessoa em controle, em qualquer atividade do Evento como parte de qualquer investigação conduzida pela Epic e/ou pelo Administrador do Evento (conforme aplicável) de acordo com a Subcláusula 8.2.

8.3 Medidas disciplinares.

8.3.1 Se a Psyonix determinar que o Jogador violou o Código, a Psyonix poderá tomar as seguintes medidas disciplinares (conforme aplicável):

- Emitir um aviso privado ou público (verbal ou por escrito) ao Jogador ou à Pessoa em controle;

- Reiniciar a Partida;
- Declarar a derrota no Jogo;
- Declarar a derrota na Partida;
- Declarar a perda de todos os prêmios ou qualquer parte dos prêmios anteriormente concedidos ao Jogador ou à Equipe;
- Desclassificar o Jogador de participar em uma ou mais Partidas no Evento; e/ou
- Proibir o Jogador de participar em uma ou mais competições futuras promovidas pela Psyonix.

8.3.2 A título de esclarecimento, a natureza e as medidas disciplinares tomadas pela Psyonix, de acordo com a Subcláusula 8.3, serão a critério único e exclusivo da Psyonix. A Psyonix reserva-se o direito de buscar indenização por danos ou outros recursos contra esse Jogador, na medida máxima permitida pela lei aplicável. A execução da medida disciplinar aplicável pela Psyonix não servirá de fundamento para reivindicações por parte do Jogador contra a Psyonix com base em qualquer teoria de lei, nem será, de outra forma, considerada responsabilidade por parte da Psyonix perante o Jogador.

8.3.3 Se a Psyonix determinar que o Jogador violou repetidamente o Regulamento, a Psyonix poderá aplicar medidas disciplinares com grau crescente de severidade, inclusive a desclassificação permanente de todos os jogos competitivos futuros do Rocket League ou administrados por ou em nome da Psyonix. Em caso de violação, a Epic também poderá impor qualquer um dos seus respectivos direitos previstos nos Termos de Serviço da Psyonix e/ou no EULA do Rocket League.

8.3.4 Todas as violações do Regulamento no Evento serão determinadas pela Psyonix, a seu exclusivo critério, e regidas pela Matriz de violação competitiva da Psyonix. A decisão final da Psyonix quanto às medidas disciplinares adequadas será definitiva e vinculante para todos os Jogadores.

8.4 Disputas sobre o Regulamento.

A Psyonix tem autoridade absoluta e vinculante para decidir todas as disputas no que diz respeito a qualquer parte deste Regulamento, inclusive em relação à violação, aplicação ou interpretação deste Regulamento.

9. Isenções de responsabilidade. NA MEDIDA MÁXIMA PERMITIDA POR LEI, A PSYONIX, SUAS RESPECTIVAS AFILIADAS E OS ADMINISTRADORES DO EVENTO NÃO SERÃO RESPONSÁVEIS POR: (A) PROBLEMAS TÉCNICOS OU OUTRAS INTERRUPÇÕES NO EVENTO, INCLUSIVE POR PERDA OU CORRUPÇÃO DE DADOS; (B) MÁ CONDUTA DOS JOGADORES OU TERCEIROS; (C) LESÕES (INCLUSIVE MORTE) OU DANOS MATERIAIS DECORRENTES DOS PRÊMIOS OU DA PARTICIPAÇÃO NO EVENTO; (D) INDENIZAÇÃO POR DANOS INDIRETOS, CONSEQUENCIAIS, INCIDENTAIS OU ESPECIAIS; OU (E) ERROS TIPOGRÁFICOS, ADMINISTRATIVOS OU DE IMPRESSÃO NOS MATERIAIS ASSOCIADOS AO EVENTO.

A PSYONIX RESERVA-SE O DIREITO DE SUSPENDER, MODIFICAR OU CANCELAR O EVENTO, A SEU EXCLUSIVO CRITÉRIO, CASO UM VÍRUS, BUG OU OUTRO PROBLEMA TÉCNICO, INTERVENÇÃO NÃO AUTORIZADA, DESASTRE NATURAL OU OUTRA CAUSA ALÉM DO CONTROLE DA PSYONIX AFETE A ADMINISTRAÇÃO, SEGURANÇA OU CAPACIDADE DE JOGAR ADEQUADAMENTE O EVENTO, OU CASO A PSYONIX SE TORNE (CONFORME DETERMINADO A SEU EXCLUSIVO CRITÉRIO) IMPOSSIBILITADA DE REALIZAR O EVENTO CONFORME PLANEJADO ORIGINALMENTE.

10. Publicidade; Consentimento de entrevista.

10.1 A Psyonix poderá usar o seu nome, palavra-chave, aparência, imagem, voz, estatísticas de jogo e/ou ID da Conta da Epic ou outras informações biográficas para fins de publicidade antes, durante e após o Evento, em qualquer forma e mídia, por todo o mundo e a título permanente, mas apenas no que diz respeito à divulgação do Evento ou a outros eventos e à programação do Rocket League, sem nenhuma remuneração ou análise prévia.

10.2 Caso tenha a oportunidade de participar de alguma entrevista relacionada ao evento (cada, uma “**Entrevista**”), você consente com a gravação da Entrevista e, por meio deste instrumento, concede à Psyonix uma licença universal (com direito de conceder sublicenças) e isenta do pagamento de royalties para utilizar as suas declarações e qualquer vídeo/áudio da Entrevista, assim como o seu nome, palavra-chave, aparência, imagem, voz, estatísticas de jogo, ID da Conta da Epic e outras informações biográficas (em conjunto, “**Materiais da entrevista**”) em conexão com a entrevista. A sua participação na Entrevista é voluntária e você não tem direito a remuneração pela Entrevista nem por esta licença. A Psyonix não tem obrigação de entrevistar você nem de usar os Materiais da entrevista. Você poderá retirar esta licença a qualquer momento, entrando em contato com algum Administrador do Torneio pelo e-mail tournaments@epicgames.com, sendo que isso não afetará os usos que a Psyonix tenha feito dessa licença antes da retirada.

11. Lei aplicável. As leis internas do Estado da Carolina do Norte, EUA, regerão este Regulamento, inclusive disputas relacionadas a este Regulamento e/ou ao Evento, sem referência a nenhum dos seus princípios de conflitos de leis.

12. Renúncia a julgamento por júri. EXCETO SE PROIBIDO PELA LEI APLICÁVEL E COMO CONDIÇÃO PARA A PARTICIPAÇÃO NESTE EVENTO, CADA PARTICIPANTE, POR MEIO DESTES INSTRUMENTOS, RENUNCIA IRREVOGÁVEL E PERMANENTEMENTE AO DIREITO QUE POSSA TER A UM JULGAMENTO POR JÚRI NO QUE DIZ RESPEITO A QUALQUER LITÍGIO DECORRENTE OU RELACIONADO, DIRETA OU INDIRETAMENTE, A ESTE EVENTO, A QUALQUER DOCUMENTO OU CONTRATO CELEBRADO COM RELAÇÃO AO SUPRACITADO, AOS PRÊMIOS DISPONÍVEIS E ÀS OPERAÇÕES PREVISTAS NESTE INSTRUMENTO OU PELOS MEIOS ACIMA MENCIONADOS.

13. Privacidade. Consulte a Política de privacidade da Psyonix, disponível em <https://www.psyonix.com/privacy/>, para obter informações importantes relacionadas à coleta, ao uso e à divulgação de informações pessoais pela Psyonix.

14. Outros idiomas. Este Regulamento poderá ser traduzido para outros idiomas. Em caso de conflito ou inconsistência entre a versão traduzida e a versão em inglês deste Regulamento, a versão em inglês prevalecerá.

Anexo A: Cronograma

Aberto 2x2 da Estrada das Lendas

25 de agosto: Chave de dupla eliminação Dia 1 [MENA]
26 de agosto: Chave de dupla eliminação Dia 1 [Todas as Demais Regiões]
26 de agosto: Chave de dupla eliminação Dia 2 [MENA]
27 de agosto: Chave de dupla eliminação Dia 2 [Todas as Demais Regiões]
27 de agosto: Chave de dupla eliminação Dia 3 [MENA]
28 de agosto: Chave de dupla eliminação Dia 3 [todas as Demais Regiões]

Aberto 1x1 da Estrada das Lendas

28 de agosto: Chave de dupla eliminação Dia 1 [MENA]
29 de agosto: Chave de dupla eliminação Dia 1 [Todas as Demais Regiões]
29 de agosto: Chave de dupla eliminação Dia 2 [MENA]
30 de agosto: Chave de dupla eliminação Dia 2 [todas as Demais Regiões]
30 de agosto: Chave de dupla eliminação Dia 3 [MENA]
31 de agosto: Chave de dupla eliminação Dia 3 [todas as Demais Regiões]

Aberto 3x3 da Estrada das Lendas

02 de setembro: Chave de dupla eliminação Dia 1 [Todas as Regiões]
03 de setembro: Chave de dupla eliminação Dia 2 [todas as Regiões]
04 de setembro: Chave de dupla eliminação Dia 3 [Todas as Regiões]

Aberto Jump Jam da Estrada das Lendas

18 de setembro: Chave de dupla eliminação Dia 1 [MENA]
19 de setembro: Chave de dupla eliminação Dia 1 [Todas as Demais Regiões]
19 de setembro: Chave de dupla eliminação Dia 2 [MENA]
20 de setembro: Chave de dupla eliminação Dia 2 [todas as Demais Regiões]
20 de setembro: Chave de dupla eliminação Dia 3 [MENA]
21 de setembro: Chave de dupla eliminação Dia 3 [todas as Demais Regiões]

Anexo B

Prêmios 1x1

Prêmios do Evento - Aberto 1x1 - UE e NA

<u>Posicionamento</u>	<u>Prêmio total (US\$)</u>
1º	1.500,00
2º	1.250,00
3º e 4º	1.000,00
5º e 6º	750,00
7º e 8º	600,00
9º ao 12º	500,00
13º ao 16º	400,00
17º ao 24º	300,00
25º ao 32º	200,00
33º ao 64º	100,00

Prêmios do Evento - Aberto 1x1 - SAM, MENA e OCE

<u>Posicionamento</u>	<u>Prêmio total (US\$)</u>
1º	1.250,00
2º	1.000,00
3º e 4º	750,00
5º e 6º	600,00
7º e 8º	500,00
9º ao 12º	400,00
13º ao 16º	300,00
17º ao 24º	200,00
25º ao 32º	100,00

Prêmios do Evento - Aberto 1x1 - APAC e SSA

<u>Posicionamento</u>	<u>Prêmio total (US\$)</u>
1º	1.000,00
2º	750,00
3º e 4º	600,00
5º e 6º	400,00
7º e 8º	300,00
9º ao 12º	200,00
13º ao 16º	100,00

Prêmios 2x2

Prêmios do Evento - Aberto 2x2 - UE e NA

<u>Posicionamento</u>	<u>Prêmio total (US\$)</u>
1º	3.000,00
2º	2.500,00
3º e 4º	2.000,00
5º e 6º	1.500,00
7º e 8º	1.200,00
9º ao 12º	1.000,00
13º ao 16º	800,00
17º ao 24º	600,00
25º ao 32º	400,00
33º ao 64º	200,00

Prêmios do Evento - Aberto 2x2 - SAM, MENA e OCE

<u>Posicionamento</u>	<u>Prêmio total (US\$)</u>
1º	2.500,00
2º	2.000,00
3º e 4º	1.500,00
5º e 6º	1.200,00
7º e 8º	1.000,00
9º ao 12º	900,00
13º ao 16º	600,00
17º ao 24º	400,00
25º ao 32º	200,00

Prêmios do Evento - Aberto 2x2 - APAC e SSA

<u>Posicionamento</u>	<u>Prêmio total (US\$)</u>
1º	2.000,00
2º	1.500,00
3º e 4º	1.200,00
5º e 6º	800,00
7º e 8º	600,00
9º ao 12º	400,00
13º ao 16º	200,00

Prêmios 3x3

Prêmios do Evento - Aberto 3x3 - UE e NA

<u>Posicionamento</u>	<u>Prêmio total (US\$)</u>
1º	4.500,00
2º	3.750,00
3º e 4º	3.000,00
5º e 6º	2.250,00
7º e 8º	1.800,00
9º ao 12º	1.500,00
13º ao 16º	1.200,00
17º ao 24º	900,00
25º ao 32º	600,00
33º ao 64º	300,00

Prêmios do Evento - Aberto 3x3 - SAM, MENA e OCE

<u>Posicionamento</u>	<u>Prêmio total (US\$)</u>
1º	3.750,00
2º	3.000,00
3º e 4º	2.250,00
5º e 6º	1.800,00
7º e 8º	1.500,00
9º ao 12º	1.200,00
13º ao 16º	900,00
17º ao 24º	600,00
25º ao 32º	300,00

Prêmios do Evento - Aberto 3x3 - APAC e SSA

<u>Posicionamento</u>	<u>Prêmio total (US\$)</u>
1º	3.000,00
2º	2.250,00
3º e 4º	1.800,00
5º e 6º	1.200,00
7º e 8º	900,00
9º ao 12º	600,00
13º ao 16º	300,00

Prêmios do Jump Jam

Prêmios do Evento - Aberto Jump Jam - UE e NA

<u>Posicionamento</u>	<u>Prêmio total (US\$)</u>
1º	4.500,00
2º	3.750,00
3º e 4º	3.000,00
5º e 6º	2.250,00
7º e 8º	1.800,00
9º ao 12º	1.500,00
13º ao 16º	1.200,00
17º ao 24º	900,00
25º ao 32º	600,00
33º ao 64º	300,00

Prêmios do Evento - Aberto Jump Jam - SAM, MENA e OCE

<u>Posicionamento</u>	<u>Prêmio total (US\$)</u>
1º	3.750,00
2º	3.000,00
3º e 4º	2.250,00
5º e 6º	1.800,00
7º e 8º	1.500,00
9º ao 12º	1.200,00
13º ao 16º	900,00
17º ao 24º	600,00
25º ao 32º	300,00

Prêmios do Evento - Aberto Jump Jam - APAC e SSA

<u>Posicionamento</u>	<u>Prêmio total (US\$)</u>
1º	3.000,00
2º	2.250,00
3º e 4º	1.800,00
5º e 6º	1.200,00
7º e 8º	900,00
9º ao 12º	600,00
13º ao 16º	300,00