

Monthly Cash Cups do Rocket League — Regras Oficiais de 2025

Estas são as Regras Oficiais ("Regras") para os Monthly Cash Cups do Rocket League ("Monthly Cash Cups" ou "Evento"), que consiste nos Monthly Cash Cups: 1x1, Monthly Cash Cups: 2x2, Monthly Cash Cups: 3x3, Monthly Cash Cups: 2x2 Basquete e Monthly Cash Cups: 3x3 Rumble. Esses três torneios são organizados por ou em nome da Psyonix, LLC ("Psyonix"). Estas Regras são um acordo legal entre você e a Psyonix para sua participação no Evento.

Índice.

1. Apresentação e Aceitação
 2. Estrutura do Evento
 3. Elegibilidade para Participação; Status da Conta Epic, Regras de Equipe
 4. Regras de Jogabilidade
 5. Problemas
 6. Comunicação
 7. Código de Conduta
 8. Aplicação; Violações de Regras e Conduta
 9. Avisos
 10. Publicidade; Consentimento de Entrevista
 11. Lei Vigente
 12. Renúncia de Julgamento com Júri
 13. Privacidade
 14. Saúde e Segurança
 15. Outros Idiomas
- Anexo A: Programação
Anexo B: Prêmios do Evento

1. Apresentação e Aceitação.

1.1 Introdução. Estas Regras foram estabelecidas para proteger o Evento, tendo como objetivo ajudar a garantir que ele seja divertido, justo e livre de Comportamentos Tóxicos (definição na Seção 7.1).

1.2 Aceitação destas Regras. Ao participar do Evento, incluindo participação em qualquer Sessão ou Partida do Evento, ou ao clicar para aceitar estas Regras, você concorda com estas Regras. Referências a "você", "seu/sua" e "cada Jogador" dizem respeito a você, e, caso você seja Menor de idade (definição na Seção 1.3), seu pai, mãe ou responsável legal, conforme seja o caso.

1.3 Menores de Idade. Se você tiver menos de 18 anos de idade (ou a idade de maioridade, conforme definida no seu país de residência) (um "Menor de Idade"), precisará obter a permissão do seu pai/mãe ou responsável legal para concordar com estas Regras e participar do Evento.

Além disso, se você for um Menor de Idade, o seu pai/mãe ou responsável legal também precisará concordar com estas Regras tanto em nome próprio quanto em nome do Jogador. Se você for o pai/mãe ou responsável legal de um Menor de Idade, precisará aceitar as Regras. Se você aceitar as Regras na condição de pai/mãe ou responsável legal de um Menor de Idade, estará confirmando que é o pai/mãe ou responsável legal do Menor de Idade, e estará concordando em supervisionar e assumir total responsabilidade pela participação do Menor de Idade no Evento, incluindo a conformidade com estas Regras.

1.4 Equipes. Estas Regras também se aplicam a cada Equipe que foi autorizada a participar do Torneio e seu(s) Proprietário(s) ("Proprietário"), Gerente ("Gerente") e Treinador ("Treinador"). O(s) Proprietário(s) de uma Equipe podem ser pessoas físicas ou jurídicas, e estas Regras se aplicam igualmente a ambos. A participação em qualquer Torneio por uma Equipe está condicionada à aceitação destas Regras pelo(s) Jogador(es), Gerente e Treinador da Equipe.

1.5 Mudanças nestas Regras. A Psyonix pode mudar estas Regras de tempos em tempos, notificando você de tais mudanças por quaisquer meios razoáveis, inclusive por meio de publicações das Regras revisadas online, em <https://www.rocketleague.com/pt-br/competitive/rules>. Ao dar continuidade à sua participação no Evento, você concorda com as Regras atualizadas. Caso não concorde com as Regras atualizadas, você deve retirar sua participação no Evento.

2. Estrutura do Evento.

2.1 Termos-chave.

"APAC": significa Ásia-Pacífico. Esta Região será hospedada em servidores conforme descrito na Seção 4.2.3.

"Melhor de X": significa uma Partida que tenha uma quantidade X de Jogos, e a Equipe que vencer a maioria dos Jogos será declarada a vencedora. Quando uma Equipe vence a quantidade de Jogos necessária para atingir a maioria exigida, essa Equipe será declarada a vencedora da Partida, e quaisquer Jogos que não tenham sido jogados a essa altura não serão mais jogados. Em uma Partida Melhor de Três, por exemplo, depois que uma Equipe vence dois (2) Jogos, essa Equipe é imediatamente declarada a vencedora dessa Partida.

"Conta Limitada" refere-se a uma Conta Limitada da Epic Games.

"EU": significa Europa Esta Região será hospedada em servidores conforme descrito na Seção 4.2.3.

"Epic" refere-se à Epic Games Inc.

"Jogo": refere-se a uma mesma competição entre duas (2) Equipes, jogada até que o cronômetro no jogo chegue a 0:00 ou a prorrogação seja resolvida pelo primeiro gol marcado.

"Partida": refere-se a jogos do Torneio entre duas (2) Equipes, podendo envolver vários Jogos, conforme descrito na Seção 2.2.

"MENA": significa Oriente Médio e Norte da África. Esta Região será hospedada em servidores conforme descrito na Seção 4.2.3.

"NA": significa América do Norte. Esta Região será hospedada em servidores conforme descrito na Seção 4.2.3.

"OCE" significa Oceania Esta Região será hospedada em servidores conforme descrito na Seção 4.2.3.

"Região com Restrição de Premiação": significa Rússia e Turquia.

"Região": significa a região do servidor na qual um Jogador ou Equipe elegível opta por competir.

"Site de Inscrição": refere-se ao site (<https://www.start.gg/hub/>) ou qualquer URL subsequente que venha a substituir esse site de tempos em tempos.

"Site de Regras": significa o site <https://www.rocketleague.com/pt-br/competitive/rules> ou qualquer URL subsequente que possa substituir esse site de tempos em tempos.

"SSA": significa África Subsaariana. Esta Região será hospedada em servidores conforme descrito na Seção 4.2.3.

"SAM": significa América do Sul Esta Região será hospedada em servidores conforme descrito na Seção 4.2.3.

"Equipe": refere-se a um grupo de Jogadores que competem em conjunto, como uma unidade, no Torneio. Uma descrição dos requisitos das Equipes é fornecida na Seção 3.

"Administrador do Torneio": significa qualquer funcionário da Psyonix ou membro da equipe de administração, equipe de transmissão, equipe de produção, equipe de evento ou qualquer outra pessoa empregada ou contratada de outro modo com a finalidade de realizar o Torneio (incluindo, mas não se limitando a BLAST ApS ("BLAST")).

"Entidades do Torneio": refere-se à Psyonix, aos Administradores do Torneio, a qualquer patrocinador oficial do Torneio e a cada uma de suas respectivas entidades matrizes, subsidiárias e afiliadas, fornecedores, agentes e representantes, bem como aos dirigentes, 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 estipulado na Seção 2.6.3.

2.2 Formato do Evento.

2.2.1 Resumo dos Formatos. Os Monthly Cash Cups consistirão em nove (9) eventos separados usando um dos seguintes formatos: Monthly Cash Cups: 1x1, Monthly Cash Cups: 2x2, Monthly Cash Cups: 3x3, Monthly Cash Cups: 2x2 Basquete e Monthly Cash Cups: 3x3 Rumble. Cada Monthly Cash Cup consistirá em um único torneio regional online (um "Monthly Cash Cup" cada). Cada Monthly Cash Cup será diferente no tamanho da equipe e no modo de jogo e concederá prêmios em dinheiro aos jogadores vencedores na conclusão de cada Monthly Cash Cup.

2.2.2 Monthly Cash Cups: 1x1

Nos Monthly Cash Cups: 1x1 ("Monthly Cash Cup: 1x1") de cada região, os Jogadores competirão em uma Chave de Eliminação Dupla ("Chave de Eliminação Dupla"), o que significa que, se um Jogador perder duas (2) Partidas na Chave de Eliminação Dupla, ele ou ela não estará elegível para avançar. A programação diária das seleções e partidas dos Monthly Cash Cups será determinada pela Psyonix e/ou Administradores do Torneio, conforme definido na Seção 2.3.1. Todas as Partidas da Chave de Eliminação Dupla que acontecerem antes de as 16 melhores Equipes serem determinadas serão jogos Melhor de Três. Todas as Partidas para as 16 melhores Equipes serão jogos Melhor de Cinco.

A Chave de Eliminação Dupla consistirá em até três (3) dias de Partidas e continuará até um Jogador vencedor ser determinado.

Ao final do Monthly Cash Cup, os Jogadores receberão Prêmios conforme definido no Anexo B.

2.2.3 Monthly Cash Cups: 2x2

Nos Monthly Cash Cups: 2x2 ("Monthly Cash Cup: 2x2") de cada região, as Equipes competirão em uma Chave de Eliminação Dupla ("Chave de Eliminação Dupla"), o que significa que, se uma Equipe perder duas (2) Partidas na Chave de Eliminação Dupla, ela não estará elegível para avançar. A programação diária das seleções e partidas do Monthly Cash Cup: 2x2 será determinada pela Psyonix e/ou Administradores do Torneio, conforme definido na Seção 2.3.1. Todas as Partidas da Chave de Eliminação Dupla que acontecerem antes de as 16 melhores Equipes serem determinadas serão jogos Melhor de Três. Todas as Partidas para as 16 melhores Equipes serão jogos Melhor de Cinco.

A Chave de Eliminação Dupla consistirá em até três (3) dias de Partidas e continuará até uma Equipe vencedora ser determinada.

Ao final do Monthly Cash Cup: 2x2, as Equipes receberão Prêmios conforme definido no Anexo B.

2.2.4 Monthly Cash Cups: 3x3

Nos Monthly Cash Cups: 3x3 ("Monthly Cash Cup: 3x3") de cada região, as Equipes competirão em uma Chave de Eliminação Dupla ("Chave de Eliminação Dupla"), o que significa que, se uma Equipe perder duas (2) Partidas na Chave de Eliminação Dupla, ela não estará elegível para avançar.

A programação diária das seleções e partidas dos Monthly Cash Cups: 3x3 será determinada pela Psyonix e/ou Administradores do Torneio, conforme definido na Seção 2.4 e Anexo A. Todas as Partidas da Chave de Eliminação Dupla que acontecerem antes de as 16 melhores Equipes serem determinadas serão jogos Melhor de Três. Todas as Partidas para as 16 melhores Equipes serão jogos Melhor de Cinco.

A Chave de Eliminação Dupla consistirá em até três (3) dias de Partidas e continuará até uma Equipe vencedora ser determinada.

Ao final do Monthly Cash Cup: 3x3, as Equipes receberão Prêmios conforme definido no Anexo B.

2.2.5 Monthly Cash Cups: 2x2 Basquete

Nos Monthly Cash Cups: 2x2 Basquete ("Monthly Cash Cup: 2x2 Basquete") de cada região, as Equipes competirão em uma Chave de Eliminação Dupla ("Chave de Eliminação Dupla"), o que significa que, se uma Equipe perder duas (2) Partidas na Chave de Eliminação Dupla, ela não estará elegível para avançar. A programação diária das seleções e partidas dos Monthly Cash Cups: 2x2 Basquete será determinada pela Psyonix e/ou Administradores do Torneio, conforme definido na Seção 2.3.1. Todas as Partidas da Chave de Eliminação Dupla que acontecerem antes de as 16 melhores Equipes serem determinadas serão jogos Melhor de Três. Todas as Partidas para as 16 melhores Equipes serão jogos Melhor de Cinco.

A Chave de Eliminação Dupla consistirá em até três (3) dias de Partidas e continuará até uma Equipe vencedora ser determinada.

Ao final do Monthly Cash Cup: 2x2 Basquete, as Equipes receberão Prêmios conforme definido no Anexo B.

2.2.6 Monthly Cash Cups: 3x3 Rumble

Nos Monthly Cash Cups: 3x3 Rumble ("Monthly Cash Cup: 3x3 Rumble") de cada região, as Equipes competirão em uma Chave de Eliminação Dupla ("Chave de Eliminação Dupla"), o que significa que, se uma Equipe perder duas (2) Partidas na Chave de Eliminação Dupla, ela não

estará elegível para avançar. A programação diária das seleções e partidas dos Monthly Cash Cups: 3x3 Rumble será determinada pela Psyonix e/ou Administradores do Torneio, conforme definido na Seção 2.3.1. Todas as Partidas da Chave de Eliminação Dupla que acontecerem antes de as 16 melhores Equipes serem determinadas serão jogos Melhor de Três. Todas as Partidas para as 16 melhores Equipes serão jogos Melhor de Cinco.

A Chave de Eliminação Dupla consistirá em até três (3) dias de Partidas e continuará até uma Equipe vencedora ser determinada.

Ao final do Monthly Cash Cup: 3x3 Rumble, as Equipes receberão Prêmios conforme definido no Anexo B.

2.2.7 Plataformas. Os jogadores reconhecem e concordam que o Evento é multiplataforma, que outros jogadores podem participar do Evento por diferentes plataformas (p. ex.: PC, console [conforme aplicável]), e que diferentes plataformas podem dispor de recursos, como controles, interface de jogador e/ou a possibilidade de individualizar determinadas configurações de jogo/sensibilidades e outros, que supostamente dão uma vantagem competitiva a uma plataforma em relação a outra. A Epic não fará ajustes no Evento para acomodar diferentes plataformas, e é da responsabilidade de cada jogador selecionar a plataforma a ser usada para participar do Evento.

2.3 Seleção.

2.3.1 Seleção para os Monthly Cash Cups: 1x1. Para fins de seleção nas Chave de Eliminação Dupla dos Monthly Cash Cups: 1x1, os Jogadores serão organizados de acordo com os seguintes parâmetros:

- Veja abaixo a média da Avaliação de Pareamento do "Modo Duelo Ranqueado 1x1" dos Jogadores, conforme os painéis de liderança no jogo em um determinado período:

<u>Visão Geral do Painel de Liderança</u>	<u>do Evento</u>
De 22 a 24 de abril: Monthly Cash Cups: 1x1	3h59 BRT do dia 19 de abril de 2025
De 20 a 22 de junho: Monthly Cash Cups: 1x1	3h59 BRT do dia 18 de junho de 2025
De 17 a 20 de novembro: Monthly Cash Cups: 1x1	21h00 BRT do dia 14 de novembro de 2025

2.3.2 Seleção para os Monthly Cash Cups: 2x2. Para fins de seleção nas Chave de Eliminação Dupla dos Monthly Cash Cups: 2x2, os Jogadores serão organizados de acordo com os seguintes parâmetros:

- Veja abaixo a média da Avaliação de Pareamento do "Modo Ranqueado 2x2" dos jogadores, conforme os painéis de liderança no jogo em um determinado período:

Visão Geral do Painel de Liderança do Evento

De 27 a 29 de maio: Monthly Cash Cups: 2x2 3h59 BRT do dia 24 de maio de 2025

De 29 a 31 de julho: Monthly Cash Cups: 2x2 3h59 BRT do dia 27 de julho de 2025

2.3.3 Seleção para os Monthly Cash Cups: 3x3. Para fins de seleção nas Chave de Eliminação Dupla dos Monthly Cash Cups: 3x3, os Jogadores serão organizados de acordo com os seguintes parâmetros:

- Veja abaixo a média da Avaliação de Pareamento do "Modo Padrão Ranqueado 3x3" das Equipes, conforme os painéis de liderança no jogo em um determinado período:

Visão Geral do Painel de Liderança do Evento

De 24 a 26 de outubro: Monthly Cash Cups: 3x3 3h59 BRT do dia 22 de outubro de 2025

De 12 a 14 de dezembro: Monthly Cash Cups: 3x3 21h00 BRT do dia 8 de dezembro de 2025

2.3.4 Seleção para os Monthly Cash Cups: 2x2 Basquete. Para fins de seleção nas Chave de Eliminação Dupla dos Monthly Cash Cups: 2x2 Basquete, os Jogadores serão organizados de acordo com os seguintes parâmetros:

- Veja abaixo a média da Avaliação de Pareamento do "Modo Basquete Ranqueado" das Equipes, conforme os painéis de liderança no jogo em um determinado período:

Visão Geral do Painel de Liderança do Evento

De 26 a 28 de setembro: Monthly Cash Cups: 2x2 Basquete 3h59 BRT do dia 24 de setembro de 2025

2.3.5 Seleção para os Monthly Cash Cups: 3x3 Rumble. Para fins de seleção nas Chave de Eliminação Dupla dos Monthly Cash Cups: 3x3 Rumble, os Jogadores serão organizados de acordo com os seguintes parâmetros:

- Veja abaixo a média da Avaliação de Pareamento do "Modo Ranqueado Rumble" das Equipes, conforme os painéis de liderança no jogo em um determinado período:

Visão Geral do Painel de Liderança do Evento

De 20 a 23 de agosto: Monthly Cash Cups: 3x3 Rumble 3h59 BRT do dia 20 de agosto de 2025

2.4 Programação. A programação temporária e as datas para Eventos encontram-se no Anexo A. As datas podem ser alteradas; as datas finais e os horários estimados serão exibidos em Start.gg. Caso uma chave seja concluída mais cedo ou precise de mais tempo para tal, dias inteiros poderão ser adicionados ou removidos.

2.5 Reprogramação. A Psyonix poderá, a seu critério exclusivo, reorganizar a programação, alterar a data e/ou o horário de qualquer Partida ou Sessão do Evento. No entanto, os Administradores do Torneio informarão os jogadores sobre quaisquer mudanças o mais cedo possível.

2.6 Prêmios.

2.6.1 Monthly Cash Cups: 1x1. Sujeito à Seção 2.6.6, os prêmios serão concedidos a cada Jogador com base em sua situação final na conclusão dos Monthly Cash Cups: 1x1. Os prêmios específicos estão estabelecidos no Anexo B.

2.6.2 Monthly Cash Cups: 2x2. Sujeito à Seção 2.6.6, os prêmios serão concedidos a cada Equipe (divididos igualmente entre os dois (2) Titulares) com base em sua situação final na conclusão dos Monthly Cash Cups: 2x2. Os prêmios específicos estão estabelecidos no Anexo B.

2.6.3 Monthly Cash Cups: 3x3. Sujeito à Seção 2.6.6, os prêmios serão concedidos a cada Equipe (divididos igualmente entre os três (3) Titulares) com base em sua situação final na conclusão dos Monthly Cash Cups: 3x3. Os prêmios específicos estão estabelecidos no Anexo B.

2.6.4 Monthly Cash Cups: 2x2 Basquete. Sujeito à Seção 2.6.6, os prêmios serão concedidos a cada Equipe (divididos igualmente entre os dois (2) Titulares) com base em sua situação final na conclusão dos Monthly Cash Cups: 2x2 Basquete. Os prêmios específicos estão estabelecidos no Anexo B.

2.6.5 Monthly Cash Cups: 3x3 Rumble. Sujeito à Seção 2.6.6, os prêmios serão concedidos a cada Equipe (divididos igualmente entre os três (3) Titulares) com base em sua situação final na conclusão dos Monthly Cash Cups: 3x3 Rumble. Os prêmios específicos estão estabelecidos no Anexo B.

2.6.6 Regiões com Restrição de Premiação. NÃO OBSTANTE O SUPRACITADO OU QUALQUER OUTRA DISPOSIÇÃO CONTRÁRIA A ESTAS REGRAS, SE VOCÊ ESTIVER RESIDINDO NA TURQUIA OU NA RÚSSIA (AMBAS "REGIÕES COM RESTRIÇÃO DE PREMIAÇÃO"), VOCÊ RECONHECE E CONCORDA QUE NÃO ATENDE AOS REQUISITOS NEM TEM DIREITO DE GANHAR QUALQUER PRÊMIO RELACIONADO AO EVENTO.

2.6.7 Informações sobre Premiação.

Apenas os jogadores elegíveis e classificados que não residam em uma Região com Restrição de Premiação (conforme determinado pela Psyonix segundo seus próprios critérios) poderão receber os prêmios aplicáveis estipulados na Seção 2.6.1 ("Jogadores Vencedores"). Nenhum outro jogador terá direito de receber os 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 cedíveis, e não podem ser transferidos pelos Jogadores Vencedores. Prêmios não monetários (se houver) não poderão ser trocados por dinheiro. Todos os detalhes do prêmio ficam a critério exclusivo da Psyonix. Jogadores Vencedores não têm direito a qualquer excedente entre o valor comercial real do prêmio e o valor comercial estimado do prêmio e qualquer diferença entre esses valores não será concedida. Jogadores Vencedores são responsáveis por quaisquer custos e gastos relacionados ao uso e aceitação do prêmio que não estejam especificados aqui como sendo fornecidos. Jogadores Vencedores não podem substituir um prêmio, mas a Psyonix reserva-se o direito de, sob seu critério exclusivo, em caso de razões justificadas, substituir um prêmio (ou uma porção dele) por um de valor comparável ou superior. Termos e condições adicionais poderão se aplicar à aceitação e uso de um prêmio.

Potenciais Jogadores Vencedores serão notificados pela Psyonix de seus status como potenciais Jogadores Vencedores por meio dos endereços de e-mail associados às contas da Epic Games ("Conta Epic") de tais Jogadores em um prazo de sessenta (60) dias após a conclusão da Sessão em questão do Evento, ou em outro momento, conforme razoavelmente exigido pela Psyonix para tais notificações, e estarão sujeitos a verificações de elegibilidade, conforme estabelecido na Seção 3, e visando o cumprimento destas Regras. Potenciais Jogadores Vencedores precisam manter ativa a Conta Epic usada para competir no Evento durante todo o processo de verificação de elegibilidade.

Ao receber uma notificação formal da Psyonix, um potencial Jogador Vencedor terá 45 (quarenta e cinco) dias a partir da data do envio da notificação por e-mail para responder e fornecer (1) quaisquer informações ou materiais exigidos pela Psyonix para fins de verificação da elegibilidade conforme estabelecido na Seção 3 e (2) a Isenção (conforme definida abaixo). A resposta de um potencial Jogador Vencedor deve ser enviada para o endereço de e-mail através do qual a notificação da Psyonix foi enviada ou, a critério exclusivo da Psyonix, para outro endereço de e-mail especificado na notificação. A data de recebimento da Psyonix será decisiva para o cumprimento, por parte de um potencial Jogador Vencedor, dos prazos determinados nesta Seção 2.6.5.

Em caso de (a) falha por parte de um Jogador em (i) manter ativa a Conta Epic usada para competir no Evento durante o processo de verificação de legitimação ou (ii) responder dentro do prazo a uma notificação ou solicitação de materiais ou informações; ou (b) um Jogador ficar impossibilitado de aceitar ou receber o prêmio por qualquer motivo (inclusive por não cumprir os requisitos de legitimação durante a participação no Evento até a entrega do prêmio ou não fornecer as informações fiscais e de pagamento para os dos provedores de processamento fiscal e de pagamento aprovados pela Psyonix), ou após (c) constatarmos que o Jogador violou as regras de Integridade Competitiva (ou quaisquer regras equivalentes, conforme o caso) em qualquer evento já realizado ("Evento Realizado") organizado pela Epic, caso os prêmios para tal Evento Realizado ainda não tenham sido pagos ao Jogador. O Jogador em questão será desclassificado como possível Jogador Vencedor e não terá direito aos prêmios relacionados ao Evento ou a um Evento Realizado. Nesses casos, não serão nomeados Jogadores Vencedores alternativos e a Psyonix se reserva o direito, a seu único e exclusivo critério, de (y) conceder qualquer valor do

prêmio que teria sido concedido ao Jogador desqualificado como parte de um evento competitivo futuro ou (z) dar qualquer valor de tal prêmio a causas e projetos sem fins lucrativos. Um Jogador Vencedor só será anunciado após a conclusão do processo de verificação de legitimação feito pela Psyonix, conforme estabelecido nestas Regras.

Jogadores Vencedores também precisarão prover determinadas informações de pagamento à Psyonix, incluindo formulários de informações fiscais necessários, para receber os prêmios. A Psyonix pode 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 A IMPOSTOS INTERNACIONAIS, FEDERAIS, ESTADUAIS E LOCAIS APLICÁVEIS (INCLUINDO, ENTRE OUTROS, IMPOSTOS DE RENDA E RETIDOS NA FONTE) E É DA RESPONSABILIDADE DE CADA JOGADOR VENCEDOR (I) INFORMAR-SE COM O CONTADOR LOCAL DE TAL JOGADOR VENCEDOR PARA DETERMINAR QUAIS IMPOSTOS APLICAM-SE A TAL JOGADOR VENCEDOR E (II) PAGAR ESSES IMPOSTOS

À AUTORIDADE FISCAL APROPRIADA. É política da Psyonix reter impostos com base nas taxas de imposto de renda retido na fonte aplicadas a residentes dos EUA e fora dos EUA. A renda do prêmio e o imposto retido serão relatados nos formulários (y) 1099-MISC para residentes dos EUA e 1042-S para não residentes dos EUA, e (z) quaisquer outros formulários fiscais relevantes conforme exigido por lei aplicável.

A Psyonix determinará o método de pagamento dos prêmios segundo seus próprios critérios e, a menos que exigido por lei aplicável, todos os pagamentos serão feitos diretamente ao Jogador Vencedor em sua capacidade como indivíduo (ou, caso seja Menor de idade, ao 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 de Isenção ("Isenção"). A menos que impedido por lei aplicável, cada Jogador Vencedor (ou, caso seja Menor de idade, seu pai, mãe ou responsável legal) precisará preencher e enviar a Isenção de acordo com os prazos determinados nesta Seção 2.6.5. Além disso, ao aceitar um prêmio, o Jogador Vencedor concorda (ou o pai, mãe ou responsável legal de tal Jogador Vencedor concorda) em isentar a Psyonix de toda e qualquer responsabilidade, perdas ou danos resultantes de ou vinculados a prêmios, recebimento e/ou uso ou uso equivocado de prêmios ou participações em quaisquer atividades que envolvam prêmios.

3. Elegibilidade do Jogador; Status da Conta Epic.

Para poder participar de qualquer Partida de Evento ou receber qualquer prêmio relacionado a um Evento, você precisa cumprir os critérios de qualificação definidos nesta Seção.

3.1 Idade do Jogador; Contas Limitadas. Para se qualificar para participar de qualquer partida do Evento, a pessoa precisa ter pelo menos 13 anos de idade (ou

outra idade maior que possa ser exigida no seu país de residência). Você precisa se certificar de que a idade informada na sua conta está correta. Não é possível usar uma Conta Limitada para participar do Evento.

- 3.2 Termos de Serviço e Acordo de Licença de Usuário Final (EULA) do Rocket League. Você precisa obedecer aos Termos de Serviço ("Termos de Serviço da Epic") (<https://www.epicgames.com/site/pt-BR/tos>) e ao Contrato de Licença de Usuário Final do Rocket League ("EULA do Rocket League") (<https://www.psyonix.com/eula>), inclusive todas as regras, políticas e outros termos mencionados nos Termos de Serviço da Epic e no EULA do Rocket League. Essas Regras complementam o EULA do Rocket League, e não o substituem.
- 3.3 ADF. Você deve habilitar (caso já não tenha habilitado) a Autenticação de Dois Fatores ("ADF") na sua conta Epic. Para habilitar a ADF, acesse <https://epicgames.com/2FA>, conecte-se nas suas Contas Epic e siga as instruções na tela.
- 3.4 Afiliação à Psyonix/Epic. Funcionários, dirigentes, diretores, agentes, representantes da Psyonix e Epic (incluindo as agências legais, de promoção e de propaganda da Psyonix/Epic), seus 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 todos os que morarem na mesma residência (parentes ou não), cada pessoa ou entidade conectada com a produção ou administração do Evento, e cada empresa matriz, afiliada, subsidiária, agente e representante da Psyonix/Epic não são elegíveis para participar do Evento.
- 3.5 Nomes de Jogadores e Equipes.
 - 3.5.1 Todos os nomes de Equipe e de Jogadores individuais devem seguir o Código de Conduta da Seção 8. A Epic e a Administração do Torneio podem restringir ou alterar nomes de exibição ou tags de equipes e de Jogadores individuais por qualquer motivo.
 - 3.5.2 O nome usado por uma Equipe ou um Jogador não pode incluir ou empregar os termos Rocket League, Psyonix, nem nenhuma outra marca registrada, nome comercial ou logotipo de propriedade da Epic ou licenciado por ela.
 - 3.5.3 O nome usado por uma Equipe ou Jogador não pode ser uma imitação de outra Equipe, Jogador, streamer, celebridade, oficial do governo, Administrador do Torneio, Psyonix, funcionário da Epic ou qualquer outra pessoa ou entidade.

- 3.5.4 As Equipes e Jogadores devem usar o mesmo nome durante todo o Torneio.
- 3.5.5 A Psyonix e/ou os Administradores do Torneio reservam-se o direito de proibir ou restringir o uso de qualquer nome durante Jogos do Torneio (incluindo, sem limitação, proibir o uso de quaisquer materiais com direitos autorais de terceiros de uma forma que indique, sugira ou possa ser interpretada como representando associação ou afiliação a esse terceiro).
- 3.5.6 Proibições de Patrocinador. Nomes de Equipes, nomes de Jogadores, logotipos e avatares não podem consistir em nenhum patrocinador ou qualquer marca que se refira a categorias proibidas, conforme listado na Seção 7.8.2.

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

3.6 Conta Epic; Situação Regular.

- 3.6.1 Para facilitar a seleção e o processo de pagamento de prêmios estabelecido na Seção 2.6, cada Jogador deve (a) ter uma conta da Epic Games ativa e válida registrada para esse Jogador("Conta Epic") e (b) informar essa Conta Epic à Psyonix como parte do Processo de Inscrição. Para abrir uma Conta Epic, os jogadores podem acessar <https://www.epicgames.com/id/register/date-of-birth> e seguir as instruções na tela. Para maior clareza, informar uma Conta Epic como parte do Processo de Inscrição não garante que um Jogador receberá um prêmio relacionado ao Torneio. Somente os Jogadores Vencedores serão elegíveis para receber prêmios relacionados ao Torneio.
- 3.6.2 A Conta Epic que você usar para o Evento deve estar em situação regular, sem violações não reveladas. Isso também significa que a sua Conta Epic deve estar registrada no seu nome e não pode ter sido comprada anteriormente, presentada ou transferida de outro Jogador.
- 3.6.3 Você (e sua Conta Epic) deve estar livre de suspensões ou ter cumprido integralmente quaisquer suspensões ou outras sanções impostas relacionadas a uma violação de quaisquer regras oficiais da Epic anterior.

- 3.6.4 A Epic pode compartilhar com a Sony as informações das classificações do torneio de quaisquer Jogadores que estejam participando em dispositivos PlayStation 4 ou PlayStation 5.
- 3.7 Restrições Adicionais.
- 3.7.1 O Evento, em todas as suas partes, está aberto a Jogadores de todo o mundo, exceto conforme previsto em contrário nesta Seção. O Evento não está aberto a indivíduos em qualquer lugar em que ele seja restrito ou proibido pela legislação aplicável ou em qualquer país onde a participação seja proibida pela legislação dos EUA ("Países Proibidos"), incluindo Cuba, Irã, Iraque, Coreia do Norte, Somália, Sudão, Síria e as regiões da Crimeia, de Donetsk e de Luhansk.
- 3.7.2 Durante todo o Evento, apenas um único Jogador poderá jogar em um determinado dispositivo. Isso significa que você não pode usar o mesmo dispositivo que outros Jogadores durante o Evento.
- 3.7.3 Você só pode ter uma (1) inscrição (usando uma [1] Conta Epic) no Evento para um Monthly Cash Cup. É expressamente proibido fazer outras inscrições em Eventos usando Conta(s) Epic adicional(is) ou secundária(s).
- 3.7.4 Você só pode participar em uma (1) Região (com uma [1] Conta Epic) no decorrer de cada Monthly Cash Cup.
- 3.7.5 Você só pode participar de uma única Equipe durante qualquer Monthly Cash Cup.
- 3.7.6 Você e seus parceiros de equipe devem estar no ranking Ouro ou superior em qualquer um (1) dos seguintes modos ranqueados até a data do Período de Visão Geral do Painel de Liderança (conforme listado na Seção 2.3.1) antes do início de um Monthly Cash Cup: (a) Duelo 1x1, (b) 2x2, (c) Padrão 3x3, (d) 2x2 Basquete ou (e) 3x3 Rumble. Esta regra só se aplica aos Titulares.
- 3.8 Listas de Membros da Equipe.
- 3.8.1 Ponto de Contato da Equipe. Cada Equipe deverá declarar uma pessoa entre seus Membros para ser o Ponto de Contato da Equipe ("Ponto de Contato da Equipe") ou ("PDC da Equipe") que representa a Equipe para todas as decisões oficiais e serve como o principal ponto de contato da Equipe.

3.8.2 Listas de Membros e Tamanho da Equipe. As Equipes podem consistir apenas em Titulares ("Titular") que sejam elegíveis para competir em uma Partida. Para maior clareza, isso significa que os Treinadores e Gerentes não podem fazer parte da Lista de Membros em nenhum Monthly Cash Cup. As Listas de Membros devem conter as seguintes configurações em cada Monthly Cash Cup:

- Monthly Cash Cups: 1x1
 - Uma Lista de Membros só pode conter um (1) Titular.
- Monthly Cash Cups: 2x2
 - Uma Lista de Membros só pode conter dois (2) Titulares.
- Monthly Cash Cups: 3x3
 - Uma Lista de Membros só pode conter três (3) Titulares.
- Monthly Cash Cups: 2x2 Basquete
 - Uma Lista de Membros só pode conter dois (2) Titulares.
- Monthly Cash Cups: 3x3 Rumble
 - Uma Lista de Membros só pode conter três (3) Titulares.

Após se inscreverem no Evento, as Listas de Membros devem conter o número exato de Titulares requeridos pelo modo de jogo relevante.

3.8.4 Nomes de Jogadores ou Equipes. Jogadores ou Equipes não podem alterar seus Nomes de Usuário, nomes no jogo ou Nomes de Equipes sem a aprovação dos Administradores do Torneio. Todos esses nomes devem estar em conformidade com estas Regras (incluindo, sem limitação, a Seção 3) e os Administradores do Torneio podem solicitar que eles sejam alterados a qualquer momento. Uma Lista de Membros não deve conter duplicatas do mesmo nome, nomes que consistam apenas em símbolos ou nomes que sejam difíceis de distinguir uns dos outros.

3.8.5 Exclusividade da Equipe. Jogadores só podem participar de uma Equipe de cada vez durante todo o Torneio. Um indivíduo não pode fazer parte de mais de uma Lista de Membros ao mesmo tempo.

3.8.6 Inscrição. Cada Jogador deve atender a todos os requisitos de elegibilidade destas Regras para Jogadores, e cada Jogador deve se registrar no Site de Inscrição (<https://www.start.gg/hub/>) antes do encerramento do Processo de Inscrição para ser considerado um membro da Equipe em questão. Durante o Processo de Inscrição, um membro da Equipe criará/registrará o Nome de Equipe e os Jogadores poderão entrar na Equipe pesquisando o Nome de Equipe ou por convite. Caso uma Equipe avance 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. Sujeito à Seção 2.6.2, todos os membros de uma Equipe que se enquadrarem nos limites de premiação estabelecidos no Anexo B deverão ser aprovados no processo de verificação de elegibilidade descrito na Seção 2.6 para serem elegíveis

para receber tais prêmios. Se um membro de uma Equipe não passar no processo de verificação de elegibilidade, todos os membros dessa Equipe serão desqualificados como Jogadores Vencedores potenciais, e essa Equipe não terá direito a ganhar nenhum prêmio relacionado ao Torneio.

3.8.8 Associações de Equipes. Exceto se expressamente estabelecido de outra forma neste documento, todos os direitos dos Administradores do Torneio ao abrigo destas Regras estão relacionados e podem ser exercidos contra a Equipe como um todo e contra cada membro individual da Equipe. Se qualquer direito de desqualificação surgir em relação a qualquer membro individual da Equipe, o Administrador do Evento poderá exercer o direito de desqualificação contra a Equipe como um todo.

Se os Administradores do Torneio decidirem desqualificar um número menor de membros do que a totalidade dos membros de uma Equipe, os Jogadores restantes continuarão sujeitos a estas Regras.

Qualquer membro 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 critério exclusivo do Administrador do Torneio.

3.8.9 Intransferibilidade da Elegibilidade das Equipes As vagas de qualificação (conforme aplicável) não podem ser transferidas, vendidas, comercializadas ou presenteadas a qualquer pessoa ou organização. Isso significa que as avanços de chave conquistados sempre estarão conectadas diretamente à equipe como um todo.

3.9 Relacionamentos de Equipes.

As Regras não regem os relacionamentos entre os Jogadores de uma Equipe. A

Os termos do relacionamento entre os Jogadores e suas respectivas Equipes ficam a cargo de cada uma das Equipes e de seus Jogadores. No entanto, controvérsias entre os membros de uma Equipe podem ser motivo para desqualificar a Equipe em questão ou qualquer um de seus membros, conforme determinado pelos Administradores do Torneio, a seu exclusivo critério.

3.10 Responsabilidades dos Proprietários, Gerentes e Treinadores de Equipes.

3.10.1 Nenhuma Equipe (incluindo seus agentes, dirigentes, funcionários e subcontratados), Proprietário, Gerente ou Treinador poderá participar de conluio, manipulação de resultados, suborno de um árbitro ou oficial da Partida ou qualquer outra ação 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 critério exclusivo, determinar que sejam direta ou indiretamente de propriedade ou controladas por uma pessoa ou entidade que opere sites ou

plataformas de jogos de azar, apostas, concentração de apostas ou apostas esportivas (incluindo Esports), ou quaisquer outras categorias proibidas, não são elegíveis para participar do Torneio.

4. Regras de Jogabilidade.

Esta Seção estabelece as "Regras de Jogabilidade" que regem o jogo durante o Torneio.

4.1 Configurações da Partida.

4.1.1 Configurações do Jogo para Monthly Cash Cups: 1x1.

- Modo de jogo: Soccar
- Arena padrão: DFH Stadium
- Tamanho da equipe: 1x1
- Dificuldade dos bots: sem bots
- Mutadores: nenhum
- Tempo de partida: 5 minutos
- Pode ser acessado por: nome/senha
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam ou Xbox
- Servidores: US-Central (NA), Europe (EU), South America (SAM), Oceania (OCE), Middle-East (MENA), Asia-East or Asia-SE Maritime ou Asia-SE Mainland (APAC) e South Africa (SSA)
- Cores do jogador: padrão

4.1.2 Configurações do Jogo para Monthly Cash Cups: 2x2.

- Modo de jogo: Soccar
- Arena padrão: DFH Stadium
- Tamanho da equipe: 2x2
- Dificuldade dos bots: sem bots
- Mutadores: nenhum
- Tempo de partida: 5 minutos
- Pode ser acessado por: nome/senha
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam ou Xbox
- Servidores: US-Central (NA), Europe (EU), South America (SAM), Oceania (OCE), Middle-East (MENA), Asia-East or Asia-SE Maritime ou Asia-SE Mainland (APAC) e South Africa (SSA)
- Cores do jogador: padrão

4.1.3 Configurações do Jogo para Monthly Cash Cups: 3x3.

- Modo de jogo: Soccar
- Arena padrão: DFH Stadium
- Tamanho da equipe: 3x3
- Dificuldade dos bots: sem bots
- Mutadores: nenhum
- Tempo de partida: 5 minutos
- Pode ser acessado por: nome/senha
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam ou Xbox
- Servidores: US-Central (NA), Europe (EU), South America (SAM), Oceania (OCE), Middle-East (MENA), Asia-East or Asia-SE Maritime ou Asia-SE Mainland (APAC) e South Africa (SSA)
- Cores do jogador: padrão

4.1.4 Configurações do Jogo para Monthly Cash Cups: 2x2 Basquete.

- Modo de jogo: Basquete
- Arena padrão: Arena Dunk House
- Tamanho da equipe: 2x2
- Dificuldade dos bots: sem bots
- Mutadores: nenhum
- Tempo de partida: 5 minutos
- Pode ser acessado por: nome/senha
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam ou Xbox
- Servidores: US-Central (NA), Europe (EU), South America (SAM), Oceania (OCE), Middle-East (MENA), Asia-East or Asia-SE Maritime ou Asia-SE Mainland (APAC) e South Africa (SSA)
- Cores do jogador: padrão

4.1.5 Configurações do Jogo para Monthly Cash Cups: 3x3 Rumble.

- Modo de jogo: Rumble
- Arena padrão: DFH Stadium
- Tamanho da equipe: 3x3
- Dificuldade dos bots: sem bots

- Mutadores: nenhum
- Tempo de partida: 5 minutos
- Pode ser acessado por: nome/senha
- Plataforma: Epic Games Store, PlayStation, Nintendo Switch, Steam ou Xbox
- Servidores: US-Central (NA), Europe (EU), South America (SAM), Oceania (OCE), Middle-East (MENA), Asia-East or Asia-SE Maritime ou Asia-SE Mainland (APAC) e South Africa (SSA)
- Cores do jogador: padrão

4.1.6 Controles. Todos os controles padrão, incluindo mouse e teclado, são válidos. Funções de macro (ex.: botões turbo) não são permitidas. Não é permitido fazer overclock nos controles.

4.2 Procedimentos da Partida.

4.2.1 Hospedagem e Cores das Equipes. Os Administradores do Torneio especificarão qual Equipe é azul e qual Equipe é laranja. As Equipes receberão instruções sobre como sediar a Partida.

4.2.2 Repetição de hospedagem. Entre os Jogos de uma Partida, as Equipes podem solicitar que a Partida seja realizada novamente na mesma região do servidor devido a problemas de conexão. Durante qualquer Partida antes que (a) um gol tenha sido marcado ou (b) quinze (15) segundos tenham se passado (o que ocorrer primeiro), as Equipes podem concordar mutuamente em cancelar o Jogo atual da Partida e realizar novamente a Partida com a aprovação dos Administradores do Torneio. Os Administradores do Torneio se reservam o direito de suspender e anular o Jogo da Partida atual para uma repetição a qualquer momento.

4.2.3 Servidores.

Os seguintes Servidores serão usados.

- "US-Central" será o servidor padrão para as Partidas da América do Norte, a menos que ambas as equipes concordem em jogar no "US-West" ou "US-East".
- Os servidores "Europe" sempre serão usados para as Partidas da Europa.
- Os servidores "South America" sempre serão usados para as Partidas da América do Sul.
- Os servidores "Oceania" sempre serão usados para as Partidas da Oceania.
- Os servidores "Middle-East" sempre serão usados para as Partidas da MENA.
- "Asia-SE Mainland" será o servidor padrão para as Partidas da APAC, a menos que ambas as Equipes concordem em jogar em "Asia-East" ou "Asia-SE Maritime".

- Os servidores "South Africa" sempre serão usados para as Partidas da SSA.

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

4.2.5 Substituições. Uma "Substituição" é definida como uma mudança na escalação de Jogadores após o início de uma Partida.

Substituições não são permitidas no intervalo entre um Jogo e outro em uma Partida.

4.2.6 Envio dos Resultados. Depois que uma Partida terminar, a Equipe vencedora deverá enviar o resultado da Partida aos Administradores do Torneio em uma sala de bate-papo designada. A Equipe perdedora também deverá confirmar o resultado da Partida. É obrigatório fazer uma captura de tela dos resultados ou salvar o arquivo de replay da Partida em caso de resultados contestados. Se uma Equipe disputar uma Partida, reivindicar a vitória e apresentar prova de sua alegação, a outra Equipe também deverá apresentar prova de sua alegação para evitar a perda automática da Partida. Se for determinado que quaisquer Equipes ou Jogadores tenham apresentado resultados falsos ou adulterados, tais Equipes ou Jogadores estarão sujeitos a ações disciplinares, conforme descrito mais detalhadamente na Seção 8.3.

4.2.7 Observadores. Em todos os Eventos, não são permitidos observadores no jogo, exceto os Administradores do Torneio ou indivíduos previamente autorizados. Se for determinado que quaisquer Equipes tenham compartilhado detalhes do lobby para permitir a entrada de um observador não autorizado na Partida, tais Equipes estarão sujeitas a medidas disciplinares, conforme descrito mais detalhadamente na Seção 8.3.

Um Jogador ou Equipe terá permissão para transmitir a cobertura ao vivo de seu Jogo por meio de uma plataforma de transmissão online (p ex.: Twitch, Kick, TikTok, YouTube etc.).

4.3 Obrigações da Partida.

4.3.1 Pontualidade. Todas as Equipes devem ter todos os seus membros fisicamente presentes ou no lobby da Partida online até o horário designado para o início da Partida. Equipes que não estiverem todos os membros prontos para jogar após cinco (5) minutos do horário de início da Partida estarão sujeitos a ações disciplinares, conforme descrito mais detalhadamente na Seção 8.3. Durante todas as Partidas, o Ponto de Contato da Equipe deve estar ativo na sala de bate-papo designada pelo menos dez (10) minutos antes do horário designado para o início da Partida. Os horários de início das Partidas podem ser alterados pela Psyonix e/ou pelo Administrador do Torneio, a seu critério exclusivo, dependendo de quaisquer antecipações ou atrasos no Torneio.

4.3.2 Desistências. As Equipes não podem desistir voluntariamente de uma Partida sem autorização prévia dos Administradores do Torneio. Não obstante o acima exposto, mesmo com essa autorização, essas Equipes podem estar sujeitas a ações disciplinares, conforme descrito na Seção 8.3.

Os Jogadores podem desistir de um Jogo 1x1 dentro de uma Partida a qualquer momento ao se comunicarem com seus adversários através do bate-papo no jogo e confirmando o resultado na sala de bate-papo designada conforme estipulado na Seção 4.2.6.

5. Problemas.

5.1 Definição de Termos.

"Bug" significa um erro, falha, avaria, defeito ou outro problema técnico que produza um resultado incorreto ou inesperado ou que, de outra forma, faça com que o Rocket League e/ou um dispositivo de hardware se comportem de maneira inesperada.

"Desconexão Intencional" significa que um Jogador perdeu a conexão com o Rocket League devido às ações ou inação do Jogador. A desconexão intencional não é considerada um problema técnico válido para fins de repetição.

"Falha no Servidor" significa que todos os Jogadores perderam a conexão com o Rocket League devido a um problema com o servidor do jogo.

"Desconexão não Intencional" significa que um Jogador perdeu a conexão com o Rocket League devido a problemas ou questões com o cliente do jogo, plataforma, rede ou PC.

5.2 Problemas Técnicos.

Devido à natureza e à escala da competição online, exceto se determinado de outra forma pelos Administradores do Torneio, a seu critério exclusivo, as Partidas não serão reiniciadas ou anuladas devido a Bugs, Desconexões Intencionais, Falhas no Servidor ou Desconexões não Intencionais. Exceto se determinado de outra forma pelos Administradores do Torneio, a seu critério exclusivo, quaisquer problemas técnicos ou bugs encontrados devem ser resolvidos durante o jogo e não serão motivo para uma repetição. Se uma Equipe solicitar uma repetição da partida devido a um problema técnico ou bug, essa Equipe deverá salvar o replay e enviá-lo aos Administradores do Torneio para análise. Durante uma Partida transmitida, 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 critério exclusivo.

5.3 Interrupções de Partidas.

5.3.1 Desconexões.

Se ocorrer uma desconexão na Chave de Eliminação Dupla, a Equipe com menos jogadores deverá continuar a jogar o único Jogo da Partida. O Jogador desconectado poderá reingressar durante o Jogo em que a desconexão ocorreu ou no intervalo entre Jogos de uma 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, ele terá cinco (5) minutos para reingressar antes

do início do próximo Jogo da série da Partida. Se o Jogador desconectado não conseguir retornar ao Jogo antes do próximo Jogo da Partida, isso será considerado uma Derrota.

5.3.2 Interrupção do Jogo. Os Administradores do Torneio podem pausar um Jogo ou Partida a qualquer momento e por qualquer motivo. No caso de interrupção do jogo, os Jogadores devem permanecer em seus dispositivos e ficar atentos às instruções dos Administradores do Torneio.

5.3.3 Pausas.

Pausas não serão permitidas durante qualquer fase do Evento.

5.3.4 Reinícios. Os Administradores do Torneio poderão solicitar o reinício de um Jogo ou Partida devido a circunstâncias excepcionais, como quando um bug afetar significativamente a capacidade de um Jogador de jogar ou se o Jogo ou Partida for interrompido por um evento de Força Maior ou outro evento.

5.3.5 Envio de Logs. Se um Jogador ou Equipe fizer uma reclamação que resulte no reinício de um Jogo ou Partida, eles deverão fornecer aos Administradores do Torneio os arquivos de log do Jogo ou Partida. Esses arquivos de log estarão sujeitos a investigação e, se os Administradores do Torneio determinarem que o reinício foi falsamente solicitado, esse Jogador ou Equipe estará sujeito a ações disciplinares, conforme descrito mais detalhadamente na Seção 8.3.

6. Comunicação.

6.1 Canal de Suporte. Os Administradores do Torneio estarão disponíveis para responder a perguntas específicas dos Jogadores e fornecer assistência adicional durante todo o Evento por meio do canal de suporte ao Jogador oficial da Região em questão, encontrado abaixo. Quaisquer respostas ou comentários fornecidos online não alteram estas Regras.

- [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 durante Partidas. Para cada Partida, as Equipes se comunicarão com seus adversários e com os Administradores do Torneio (conforme aplicável) em uma sala de bate-papo designada durante todas as etapas online do Torneio. Em eventos ao vivo, uma vez que uma Partida tenha começado oficialmente, a comunicação com qualquer pessoa não designada para jogar na Partida em andamento é estritamente proibida e pode resultar na desqualificação imediata do(s) Jogador(s) 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 fase do Torneio.
7. Código de Conduta.
- 7.1 Conduta Pessoal; Sem Comportamento Tóxico.
- 7.1.1 Todos os Jogadores devem sempre se portar de maneira consistente com (a) o Código de Conduta nesta Seção 7 ("Código de Conduta") e (b) os princípios gerais de integridade pessoal, honestidade e espírito esportivo.
- 7.1.2 Jogadores devem respeitar outros Jogadores, Administradores do Torneio, observadores, espectadores e patrocinadores (conforme aplicável).
- 7.1.3 Jogadores não devem se comportar de forma a (a) violar estas Regras, (b) quer seja de forma disruptiva, perigosa ou destrutiva, (c) quer seja de forma danosa ao desfrute do jogo Rocket League pelos outros usuários conforme pretendido pela Psyonix (conforme decidido pela Psyonix). Em especial, Jogadores não deverão praticar conduta de assédio ou desrespeitosa, uso de linguagem abusiva ou ofensiva, sabotagem do Jogo, spam, engenharia social, fraude e golpe ou qualquer atividade ilegal ("Comportamento Tóxico").
- 7.1.4 Os Jogadores não devem (a) se declarar ou se apresentar como pessoas banidas ou trapaceiras/violadoras de regras ou (b) glorificar ou apoiar de qualquer modo a quebra ou violação destas Regras.
- 7.1.5 Quaisquer violações destas Regras poderão expor um Jogador ou uma Equipe inteira à ação disciplinar conforme descrito mais detalhadamente na Seção 8.3, seja esta violação cometida intencionalmente ou não.
- 7.2 Integridade Competitiva
- 7.2.1 Espera-se que cada Jogador sempre jogue conforme a essência do Rocket League e seguindo estas Regras durante qualquer Jogo ou Partida.

Qualquer forma de jogo injusto é proibida por estas Regras, podendo resultar em ação disciplinar. Exemplos de jogo injusto incluem:

- Conspirar (como definido abaixo), combinar o resultado de Partidas, subornar um juiz ou um oficial de Partida ou qualquer outra ação ou acordo que intencionalmente influencie (ou tente influenciar) o resultado de uma Partida ou do Evento.
- Hacking ou modificação do comportamento esperado do cliente de jogo do Rocket League, incluindo, mas não limitado a, realizar alterações nos arquivos do jogo.
- Jogar ou permitir que outro Jogador jogue em uma Conta Epic registrada no nome de outra pessoa (ou solicitar, estimular ou instruir alguém a fazê-lo).
- Usar qualquer tipo de dispositivo e programa de trapaça ou método similar de trapaça a fim de obter uma vantagem competitiva.
- Abusar intencionalmente de qualquer função do jogo (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 similares para interferir com a conexão de outro Jogador ao cliente de jogo do Rocket League.
- Usar teclas de macro ou métodos similares para automatizar ações no jogo.
- Aceitar presentes, recompensas, subornos ou compensação por serviços prometidos, prestados ou a serem prestados que estejam vinculados a jogo injusto do Rocket League (ex.: serviços com intuito de manipular ou disromper e criar desordem em uma Partida ou Sessão).
- Interferir com a operação do Torneio, o Site das Regras ou qualquer site de propriedade ou sob operação da Psyonix ou do Administrador do Torneio.
- Realizar quaisquer modificações ao Rocket League que não tenham sido divulgadas para, ou autorizadas pelos, Administradores do Torneio.
- Violar de qualquer forma estas Regras.

7.3 Apostas. Jogadores não deverão (a) realizar ou promover apostas ou jogos de azar no Torneio ou em qualquer parte deste, ou (b) beneficiar-se, direta ou indiretamente, de apostas ou jogos de azar no Torneio ou em qualquer parte deste.

7.4 Assédio. Jogadores estão proibidos de praticar qualquer forma de conduta de assédio, abuso ou conduta discriminatória, incluindo 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, deficiência ou qualquer outro status ou característica protegida pela legislação aplicável.

7.5 Confidencialidade. Participantes não podem repassar a terceiros nenhuma informação confidencial obtida em relação ao Evento, inclusive publicação em redes sociais.

7.6 Conduta Ilegal. Exige-se dos jogadores o cumprimento contínuo de toda a legislação aplicável. Qualquer tentativa deliberada de danificar ou sabotar a legitimidade da operação do Evento pode acabar violando o código civil e criminal e resultará em desclassificação da participação no Evento. Caso haja tal tentativa, a Epic se reserva o direito de buscar recursos e danos (incluindo honorários de advogados) no alcance máximo da lei, incluindo processo criminal.

7.7 Denúncias. Qualquer Jogador que presenciar ou estiver sujeito a conduta que viole o Código de Conduta deverá notificar a Psyonix ou um Administrador do Torneio. Todas as reclamações feitas nos termos desta Seção 7.7 serão investigadas de imediato, e ações cabíveis serão tomadas. É proibida a retaliação contra qualquer Jogador que apresentar uma reclamação ou cooperar na investigação de uma reclamação.

7.8 Restrições. Jogadores estão proibidos de usar nomes de marcas e/ou insígnias (coletivamente, "Identificação Comercial") de qualquer uma das entidades, produtos ou serviços na seguinte lista (não exaustiva):

- Drogas ou aparatos relacionados a drogas.
- Tabaco e produtos associados ao tabaco, incluindo produtos de vaping.
- Álcool.
- Armas de fogo.

- Pornografia e outros materiais adultos.
- Criptomoedas, tokens não fungíveis (NFTs) ou quaisquer outros produtos ou serviços relacionados a blockchain.
- Qualquer negócio (a) cujo conteúdo seja discriminatório, de assédio ou odioso em sua natureza, ou (b) cujas práticas sejam prejudiciais à imagem de, resultem no criticismo público ou reflitam mal sobre a Psyonix ou a Epic (conforme determinado pela Psyonix, Epic ou pelos Administradores do Torneio).
- Qualquer negócio que estimule atividades ilegais ou que viole a legislação aplicável.
- Jogos de azar (incluindo apostas em fantasy games), loterias ou apostas ilegais.

- Qualquer atividade 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 publicadoras de videogames que não sejam de propriedade ou afiliadas de alguma forma à Psyonix ou à Epic.
- Candidatos políticos.
- Serviços de tarifas telefônicas altas.

Todos os patrocínios, endossos, atividades promocionais e Identificações Comerciais utilizados por Jogadores e pais, mães ou responsáveis legais durante, e em conexão com, os Eventos estão sujeitos à aprovação dos Administradores do Torneio.

8. Violações de Regras e Conduta.

8.1 Aplicação. A Psyonix será a principal responsável por aplicar estas Regras a todos os Jogadores no Evento e pode, trabalhando com os Administradores do Torneio (conforme definido abaixo), impor sanções aos Jogadores por violações destas Regras, como descrito mais detalhadamente na Seção 8.

8.2 Investigação e Compliance.

8.2.1 Você deve cooperar totalmente com a Psyonix e/ou um Administrador do Torneio (conforme aplicável) na investigação de qualquer violação ou suspeita de violação destas Regras. Caso a Psyonix e/ou um Administrador do Torneio entre em contato com você para discutir a investigação, você deve ser verdadeiro quanto às informações que fornecer à Psyonix e/ou a um Administrador do Torneio. Qualquer pessoa que tenha escondido, destruído ou alterado quaisquer informações relacionadas, ou de outra forma tenha induzido a Psyonix e/ou um Administrador do Torneio ao erro durante uma investigação, estará sujeita à ação disciplinar, conforme descrito mais detalhadamente na Seção 8.3.

8.2.2 A Psyonix tem o direito de, por qualquer motivo, restringir a participação de uma pessoa e/ou removê-la de qualquer Evento como parte de uma investigação conduzida pela própria Epic ou por um membro da Administração do Evento (conforme aplicável) de acordo com a seção 8.2.

8.3 Ação Disciplinar.

8.3.1 Caso a Psyonix decida que um Jogador violou o Código, a Psyonix poderá executar as seguintes ações disciplinares (conforme aplicável):

- Emitir um aviso privado ou público (verbal ou por escrito) ao Jogador;
- Reinício de Partida;

- Perda de um Jogo;
- Perda de uma Partida;
- Perda de todos os prêmios ou qualquer parte dos prêmios anteriormente concedidos ao Jogador ou Equipe;
- Desqualificar o Jogador de participar em uma ou mais Partidas no Evento; e/ou
- Impedir o Jogador de participar em uma ou mais competições futuras sediadas pela Psyonix.

8.3.2 Para fins de clareza, a natureza e extensão da ação disciplinar implementada pela Psyonix nos termos desta Seção 8.3 serão sob o único e exclusivo critério da Psyonix. A Psyonix se reserva o direito de exigir indenizações e outros recursos de tal Jogador no alcance máximo permitido pela legislação aplicável.

A execução de qualquer ação disciplinar aplicável pela Psyonix não deverá fornecer motivos para reivindicações por parte de um Jogador contra a Psyonix sob nenhuma teoria da lei, ou ser considerada uma responsabilidade por parte da Psyonix para com este Jogador.

8.3.3 Caso a Psyonix decida que houve repetidas quebras destas Regras por um Jogador, ela poderá implementar maiores ações disciplinares, até e incluindo a desqualificação permanente de todos os jogos competitivos futuros do Rocket League sediados ou administrados por ou em nome da Psyonix. A Epic poderá igualmente aplicar quaisquer de seus direitos nos Termos de Serviço da Psyonix e/ou o EULA do Rocket League no caso de uma violação.

8.3.4 Todas as violações das Regras no Evento serão determinadas pela Psyonix a seu exclusivo critério e serão governadas pela Matriz de Violação Competitiva da Psyonix. Uma decisão final da Psyonix em relação à ação disciplinar apropriada será absoluta e vinculativa a todos os Jogadores.

8.4 Contestação das Regras.

A Psyonix tem autoridade absoluta e vinculante para decidir todas as contestações em relação a qualquer parte destas Regras, incluindo a violação, aplicação ou interpretação destas.

9. Avisos. ATÉ O LIMITE MÁXIMO PERMITIDO POR LEI, A PSYONIX E SUAS AFILIADAS E OS ADMINISTRADORES DO EVENTO NÃO SERÃO RESPONSÁVEIS POR (A) QUAISQUER PROBLEMAS TÉCNICOS OU OUTRAS INTERRUPÇÕES NO EVENTO, INCLUINDO QUALQUER PERDA OU CORRUPÇÃO DE DADOS, (B) MÁ CONDUTA DE QUAISQUER JOGADORES OU TERCEIROS, (C) QUAISQUER LESÕES (INCLUINDO MORTE) OU DANOS MATERIAIS DECORRENTES DE QUAISQUER PRÊMIOS OU PARTICIPAÇÃO NO EVENTO, (D) QUAISQUER DANOS INDIRETOS, CONSEQUENCIAIS,

INCIDENTAIS OU ESPECIAIS, OU (E) QUAISQUER ERROS DE IMPRESSÃO, TIPOGRÁFICOS OU ADMINISTRATIVOS EM QUAISQUER MATERIAIS ASSOCIADOS AO EVENTO. A PSYONIX SE RESERVA O DIREITO DE SUSPENDER, MODIFICAR OU CANCELAR O EVENTO, A SEU CRITÉRIO EXCLUSIVO, CASO UM VÍRUS, BUG OU OUTRO PROBLEMA TÉCNICO, INTERVENÇÃO NÃO AUTORIZADA, DESASTRE NATURAL OU OUTRA CAUSA FORA DO CONTROLE DA PSYONIX AFETE A ADMINISTRAÇÃO, SEGURANÇA OU A REALIZAÇÃO ADEQUADA DO EVENTO, OU SE A PSYONIX SE TORNAR (CONFORME DETERMINADO A SEU CRITÉRIO EXCLUSIVO) INCAPAZ DE REALIZAR O EVENTO CONFORME PLANEJADO ORIGINALMENTE.

10. Publicidade; Consentimento de Entrevista.

10.1 A Psyonix pode usar o seu nome, tag, aparência, imagem, voz, estatísticas de jogo e/ou ID de Conta Epic ou outras informações biográficas para fins de publicidade antes, durante e depois do Evento, em qualquer forma e mídia, pelo mundo afora, perpetuamente, mas apenas em conexão com a divulgação do Evento ou outros eventos e programação do Rocket League, sem qualquer compensação ou revisão prévia.

10.2 Caso você tenha a oportunidade de participar em uma entrevista em conexão com o Evento (cada, uma "Entrevista"), você consente em ser gravado para a Entrevista, e, por meio deste, concede à Psyonix uma licença mundial e livre de royalties (com o direito a concessões de sublicenças) para usar suas declarações e quaisquer gravações de áudio/vídeo da Entrevista, bem como seu nome, tag, aparência, imagem, voz, estatísticas de jogo, ID de Conta Epic e outras informações biográficas (coletivamente, "Materiais de Entrevista") em conexão com a Entrevista. Sua participação em uma Entrevista é voluntária, e você não tem direito a compensação por uma Entrevista ou por esta licença. A Psyonix não é obrigada a entrevistar você ou usar Materiais de Entrevista. Você pode remover esta licença a qualquer momento contatando um Administrador do Torneio em tournaments@epicgames.com. Entretanto, isto não afetará quaisquer usos que a Psyonix tenha feito de tal licença antes da remoção.

11. Lei Vigente. As leis internas do Estado da Carolina do Norte, sem referência a quaisquer de seus princípios de conflitos de lei, governarão estas Regras, incluindo quaisquer disputas relacionadas a estas Regras e/ou o Evento.

12. Renúncia de Julgamento com Júri. EXCETO QUANDO PROIBIDO POR LEI E COMO UMA CONDIÇÃO PARA A PARTICIPAÇÃO NO EVENTO, CADA PARTICIPANTE

RENUNCIA IRREVOGAVELMENTE E PERPETUAMENTE QUALQUER DIREITO QUE POSSA TER DE UM JULGAMENTO COM JÚRI DE QUALQUER LITÍGIO RELACIONADO DIRETA

OU INDIRETAMENTE, PROVENIENTE DESTA OU EM CONEXÃO COM ESTE EVENTO, QUALQUER DOCUMENTO OU CONTRATO ACEITO EM CONEXÃO COM ESTE, QUALQUER PRÊMIO DISPONÍVEL EM CONEXÃO COM ESTE E QUALQUER TRANSAÇÃO PREVISTA DE ACORDO COM ESTE.

13. Privacidade. Consulte a Política de Privacidade da Psyonix disponível em <https://www.psyonix.com/privacy/> para informações importantes relacionadas à coleta, uso e divulgação de informações pessoais pela Psyonix.
14. Outros idiomas. Estas Regras podem ser traduzidas para outros idiomas. Caso haja conflito ou inconsistência entre a versão original e a traduzida, a versão em inglês deve prevalecer, reger e controlar estas Regras.

Anexo A

Programação

Monthly Cash Cups: 1x1

21 de Abril: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
22 de Abril: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]
22 de Abril: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
23 de Abril: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]
23 de Abril: Dia 3 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
24 de Abril: Dia 3 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]

19 de Junho: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
20 de Junho: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]
20 de Junho: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
21 de Junho: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]
21 de Junho: Dia 3 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
22 de Junho: Dia 3 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]

17 de Novembro: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
18 de Novembro: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]
18 de Novembro: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
19 de Novembro: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]
19 de Novembro: Dia 3 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
20 de Novembro: Dia 3 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]

Monthly Cash Cups: 2x2

26 de Maio: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
27 de Maio: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]
27 de Maio: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
28 de Maio: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]
28 de Maio: Dia 3 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
29 de Maio: Dia 3 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]

28 de Julho: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
29 de Julho: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]
29 de Julho: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
30 de Julho: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]
30 de Julho: Dia 3 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
31 de Julho: Dia 3 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]

Monthly Cash Cups: 3x3

23 de Outubro: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
24 de Outubro: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]
24 de Outubro: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
25 de Outubro: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]
25 de Outubro: Dia 3 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
26 de Outubro: Dia 3 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]

11 de Dezembro: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
12 de Dezembro: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]
12 de Dezembro: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
13 de Dezembro: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]
13 de Dezembro: Dia 3 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
14 de Dezembro: Dia 3 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]

Monthly Cash Cups: 2x2 Basquete

25 de Setembro: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
26 de Setembro: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]
26 de Setembro: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
27 de Setembro: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]
27 de Setembro: Dia 3 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
28 de Setembro: Dia 3 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]

Monthly Cash Cups: 3x3 Rumble

20 de Agosto: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
21 de Agosto: Dia 1 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]
21 de Agosto: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
22 de Agosto: Dia 2 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]
22 de Agosto: Dia 3 da Chave de Eliminação Dupla [MENA]
23 de Agosto: Dia 3 da Chave de Eliminação Dupla [Todas as Outras Regiões]

Anexo B

Prêmios

Prêmios do Evento — Monthly Cash Cups: 1x1 — EU e NA

<u>Classificação</u>	<u>Prêmio Total (USD)</u>
1°	US\$ 1.000
2°	US\$ 700
3°	US\$ 400
4°	US\$ 300
5° ao 6°	US\$ 200
7° ao 8°	US\$ 150
9° ao 16°	US\$ 100

Prêmios do Evento — Monthly Cash Cups: 1x1 — América do Sul, Oceania e MENA

<u>Classificação</u>	<u>Prêmio Total (USD)</u>
1°	US\$ 800
2°	US\$ 600
3°	US\$ 400
4°	US\$ 300
5° ao 6°	US\$ 200
7° ao 8°	US\$ 150
9° ao 12°	US\$ 100

Prêmios do Evento — Monthly Cash Cups: 1x1 — APAC e SSA

<u>Classificação</u>	<u>Prêmio Total (USD)</u>
1°	US\$ 700
2°	US\$ 500
3°	US\$ 350
4°	US\$ 250
5° ao 6°	US\$ 150
7° ao 8°	US\$ 100

Prêmios do Evento — Monthly Cash Cups: 2x2 — EU e NA

<u>Classificação</u>	<u>Prêmio Total (USD)</u>
1°	US\$ 2.000
2°	US\$ 1.400
3°	US\$ 800

4°	US\$ 600
5° ao 6°	US\$ 400
7° ao 8°	US\$ 300
9° ao 16°	US\$ 200

Prêmios do Evento — Monthly Cash Cups: 2x2 — América do Sul, Oceania e MENA

<u>Classificação</u>	<u>Prêmio Total (USD)</u>
1°	US\$ 1.600
2°	US\$ 1.200
3°	US\$ 800
4°	US\$ 600
5° ao 6°	US\$ 400
7° ao 8°	US\$ 300
9° ao 12°	US\$ 200

Prêmios do Evento — Monthly Cash Cup: 2x2 — APAC e SSA

<u>Classificação</u>	<u>Prêmio Total (USD)</u>
1°	US\$ 1.400
2°	US\$ 1.000
3°	US\$ 700
4°	US\$ 500
5° ao 6°	US\$ 300
7° ao 8°	US\$ 200

Prêmios do Evento — Monthly Cash Cups: 3x3 — EU e NA

<u>Classificação</u>	<u>Prêmio Total (USD)</u>
1°	US\$ 3.000
2°	US\$ 2.100
3°	US\$ 1.200
4°	US\$ 900
5° ao 6°	US\$ 600
7° ao 8°	US\$ 450
9° ao 16°	US\$ 300

Prêmios do Evento — Monthly Cash Cups: 3x3 — América do Sul, Oceania e MENA

<u>Classificação</u>	<u>Prêmio Total (USD)</u>
1°	US\$ 2.400
2°	US\$ 1.800

3°	US\$ 1.200
4°	US\$ 900
5° ao 6°	US\$ 600
7° ao 8°	US\$ 450
9° ao 12°	US\$ 300

Prêmios do Evento — Monthly Cash Cup: 3x3 — APAC e SSA

<u>Classificação</u>	<u>Prêmio Total (USD)</u>
1°	US\$ 2.100
2°	US\$ 1.500
3°	US\$ 1.050
4°	US\$ 750
5° ao 6°	US\$ 450
7° ao 8°	US\$ 300

Prêmios do Evento — Monthly Cash Cups: 2x2 Basquete — EU e NA

<u>Classificação</u>	<u>Prêmio Total (USD)</u>
1°	US\$ 2.000
2°	US\$ 1.400
3°	US\$ 800
4°	US\$ 600
5° ao 6°	US\$ 400
7° ao 8°	US\$ 300
9° ao 16°	US\$ 200

Prêmios do Evento — Monthly Cash Cups: 2x2 Basquete — América do Sul, Oceania e MENA

<u>Classificação</u>	<u>Prêmio Total (USD)</u>
1°	US\$ 1.600
2°	US\$ 1.200
3°	US\$ 800
4°	US\$ 600
5° ao 6°	US\$ 400
7° ao 8°	US\$ 300
9° ao 12°	US\$ 200

Prêmios do Evento — Monthly Cash Cups: 2x2 Basquete — APAC e SSA

<u>Classificação</u>	<u>Prêmio Total (USD)</u>
1°	US\$ 1.400

2°	US\$ 1.000
3°	US\$ 700
4°	US\$ 500
5° ao 6°	US\$ 300
7° ao 8°	US\$ 200

Prêmios do Evento — Monthly Cash Cups: 3x3 Rumble — EU e NA

<u>Classificação</u>	<u>Prêmio Total (USD)</u>
1°	US\$ 3.000
2°	US\$ 2.100
3°	US\$ 1.200
4°	US\$ 900
5° ao 6°	US\$ 600
7° ao 8°	US\$ 450
9° ao 16°	US\$ 300

Prêmios do Evento — Monthly Cash Cups: 3x3 Rumble — América do Sul, Oceania e MENA

<u>Classificação</u>	<u>Prêmio Total (USD)</u>
1°	US\$ 2.400
2°	US\$ 1.800
3°	US\$ 1.200
4°	US\$ 900
5° ao 6°	US\$ 600
7° ao 8°	US\$ 450
9° ao 12°	US\$ 300

Prêmios do Evento — Monthly Cash Cup: 3x3 Rumble — APAC e SSA

<u>Classificação</u>	<u>Prêmio Total (USD)</u>
1°	US\$ 2.100
2°	US\$ 1.500
3°	US\$ 1.050
4°	US\$ 750
5° ao 6°	US\$ 450
7° ao 8°	US\$ 300

© 2025 Epic Games, Inc. Todos os direitos reservados.