



Reglamento:
FIFA 23 Legacy Cup
Torneio FIFA 23 – Ultimate Team

O

objetivo deste documento é definir as diretrizes para a Copa Legado ("Competição"), que será realizada on-line em um modo 1 vs 1. Esta Competição é organizada pela U1ST SPORTS MÉXICO, S.A. DE C.V. (doravante, "**YouFirst**" ou o "**Organizadora**") para RESTAURANTES ADMX, S. DE R.L. DE C.V. (doravante, "**Mcdonalds**") para o jogo FIFA 23 em sua versão de Xbox One e PlayStation 4. A competição acontecerá de 28 de março de 2023 a 26 de abril de 2023.

As Regras Oficiais (doravante denominadas "Regras") aqui estabelecidas aplicam-se a todas as equipas e jogadores participantes. Ao se registrar para participar, você concorda em cumprir estas Regras, que podem estar sujeitas a alterações a qualquer momento, a critério do Organizador ou de qualquer pessoa autorizada por ele.

Em caso de necessidade de esclarecimentos ou resolução de conflitos, os árbitros podem ser consultados através do apoio dentro da plataforma do Concurso, sendo apenas a sua decisão válida e final.

1. Elegibilidade e Registro

- 1.1. Para participar do torneio, os jogadores devem ter a nacionalidade do país em que o torneio é realizado e residir legalmente nesse país. Um jogador é considerado legalmente residente em um dos seguintes países: Argentina, Brasil, Chile, Colômbia, Costa Rica, Equador, México, Peru, Porto Rico, Uruguai, Venezuela ou Panamá.
- 1.2. Os jogadores devem provar sua nacionalidade e residência. Os árbitros podem realizar verificações aleatórias e solicitar documentos como passaporte, identificação nacional ou comprovante de endereço. A falta desses documentos pode resultar na remoção do jogador do torneio.
- 1.3. A idade do jogador, a fim de garantir a segurança e integridade do jogo, é estabelecido que nenhum jogador será considerado elegível se ele não tiver atingido a idade de 16 anos até a data do início do torneio, sem exceções. No caso de jogadores com menos de 18 anos de idade e maiores de 16 anos, será necessária a correspondente autorização de seus pais ou responsáveis legais para participar do evento.
- 1.4. Registo de jogadores. Os jogadores interessados em participar devem se inscrever de 15 a 26 de março, seguindo os passos abaixo:
 1. Entre no site do torneio: www.fifa23legacycup.pro
 2. Preencha todas as informações solicitadas no formulário de inscrição e entregue-as para enviar. Uma vez enviada, uma mensagem será enviada após duas horas para o e-mail registrado no qual seu código único e exclusivo será recebido ao jogador.

3. Insira o código na plataforma de acesso hospedada na Web: pp.fifa23legacycup.pro
 4. Na plataforma app.fifa23legacycup.pro, você pode fazer o check-in uma hora antes do início do torneio (ponto 4.1), para que você possa ver seus próximos jogos, bem como a chave.
-
- 1.5. Os jogadores devem ter o mesmo nome e número de identificação no formulário web do torneio e no FIFA 23. Se eles não corresponderem, o administrador decidirá se eles podem jogar ou não. Os nomes devem estar em conformidade com os regulamentos do torneio e reserva-se o direito de rejeitar um nome e pedir ao jogador que escolha um que esteja em conformidade com as regras.
 - 1.6. Os jogadores são obrigados a usarsua própria ID PlayStation ou conta Xbox Live e não têm permissão para participar da conta de outro jogador ou com várias contas. A violação desta regra resultará na desqualificação imediata do participante, a equipa de arbitragem reserva-se o direito de solicitar aleatoriamente aos participantes que comprovem a propriedade da sua ID PlayStation ou conta Xbox Live. Esta medida é implementada para garantir a integridade e a justiça do torneio.

2. Responsabilidade do participante.

- 2.1. Os jogadores são responsáveis por seu próprio equipamento, incluindo, mas não limitado a: a proteção e o bom funcionamento de seu console, a versão correta e atualizada do jogo no momento do jogo, a estabilidade de sua conexão com a Internet, a porcentagem e o status das baterias de seus controladores e o desempenho do jogo em seus dispositivos.
- 2.2. Os jogadores terão que estar conectados à plataforma do torneio integrada ao site oficial durante o torneio. Através dele, eles poderão se comunicar com a organização ou relatar incidentes.
- 2.3. O torneio será jogado na versão mais recente disponível do jogo nas plataformas PlayStation 4 e Xbox One. Se o console PlayStation 5 ou Xbox Se for X/S for usado, ele poderá jogar com a edição FIFA 23 baixada do PlayStation 4 e Xbox One.
- 2.4. Check-in para participar no torneio, será necessário efectuar o check-in na plataforma app.fifa23legacycup.pro uma hora antes do torneio (ponto 4.1)
- 2.5. É responsabilidade de ambos os jogadores adicionar um ao outro como amigos, caso contrário, eles podem perder sua partida.
- 2.6. Os jogadores precisam ter o aplicativo de comunicação Discord instalado em seus dispositivos móveis ou computadores e ter uma conta devidamente registrada. As informações oficiais do servidor Discord a serem usadas na Fase Final serão comunicadas aos jogadores qualificados por e-mail. É obrigação dos jogadores juntarem-se à discórdia fornecida e mudarem a sua alcunha dentro do servidor sendo o mesmo que o seu ID da sua plataforma correspondente. (Xbox / PS)

3. Formato do torneio

3.1. Estrutura Competitiva

- **Fase de Qualificação** : Os torneios estão abertos a todos os jogadores que atendam aos requisitos de elegibilidade e inscrição.
As Eliminatórias Abertas seguem um formato 1 vs 1 e eliminação simples , um torneio será jogado por país e por plataforma (Xbox e PlayStation), o melhor (1-14) avança para a fase de grupos por país e console. 3,3)
- **Fase de Grupos:** Os 64 melhores jogadores por consola vão defrontar-se em formato Round Robin em grupos de 8 jogadores com jogos de ida e volta onde acumularão pontos por uma vitória ou empate, com os 2 melhores jogadores por grupo a avançarem para a Fase Final.
- **Fase Final:** Os 16 melhores jogadores por console se enfrentarão em uma chave de eliminação simples, onde os cabeças de chave estarão em um sorteio onde os primeiros colocados enfrentarão os segundos lugares.

3.2. Definição de Termos.

Jogo ou Jogo: Instância da competição em que é jogado até que um vencedor seja determinado.

Confronto : Conjunto de jogos que são jogados até terminar com todos e onde os vencedores são determinados pelo acúmulo de pontos.

3.3. Formato de Fase de Qualificadores.

- **Número de torneios:** 24 (um por país e plataforma).
- **Jogadores por torneio:** 1024.
- **Formato do torneio:** Eliminação direta.
- **Formato da partida** : Melhor ida e volta (Bo2)
- **Modo de jogo:** Jogo clássico no FIFA Ultimate Team.

Home and away: O jogador acima na folha de chaves será responsável por criar o jogo e, em seguida, convidar seu rival, no retorno o anfitrião é invertido. 2,5)

- **Avanço para a Fase de Grupos:** 64 jogadores por plataforma distribuídos da seguinte forma:

Torneio	Classificados PlayStation	Classificados Xbox
México	14	14
Brasil	14	14
Argentina	12	12
Colômbia	8	8
Equador	4	4
Chile	3	3
Uruguai	3	3
Peru	2	2
Costa Rica	1	1
Porto Rico	1	1
Venezuela	1	1
Panamá	1	1

Empate na eliminatória: Uma partida adicional será disputada com um gol de ouro.

Critérios de classificação por país para a fase de grupos. Será feito da seguinte forma por país.

México e Brasil. Os participantes das quartas de final se classificarão para a fase de grupos, os participantes que perderam a fase eliminatória, competirão em eliminação direta até a semifinal e esses participantes se classificarão para a fase de grupos, além disso, os participantes que perderam as quartas de final da semifinal competirão em eliminação direta até a semifinal e esses participantes da semifinal se qualificarão para a fase de grupos.

Argentina. Os participantes dos quartos-de-final qualificar-se-ão para a fase de grupos, os participantes que perderam os oitavos-de-final competirão em eliminação direta até à fase semifinal e estes participantes das meias-finais qualificar-se-ão para a fase de grupos.

Colômbia. Os participantes das quartas de final se classificarão para a fase de grupos.

Equador. Os participantes das quartas de final se classificarão para a fase de grupos.

Chile e Uruguai. Os participantes da semifinal se classificarão para a fase de grupos, os participantes que perderam nas quartas de final competirão em eliminação direta até que um vencedor seja definido e esse participante se qualificará para a fase de grupos .

Peru. Os participantes das meias-finais qualificam-se para a fase de grupos

Costa Rica, Porto Rico, Venezuela e Panamá. O vencedor do torneio se classificará para a fase de grupos.

Jogadores insuficientes. No caso de um Qualifier não obter nenhum jogador válido, a organização pode reestruturar o número de lugares disponíveis para cada país, adicionando o lugar vago a qualquer um dos restantes qualificadores seguindo como critério a participação neles.

3.4. **Formato da Fase de Grupos. Após a**

conclusão da fase de Eliminatórias, os 64 melhores jogadores avançarão para a próxima fase do torneio. Esta fase consistirá em grupos de 8 jogadores no formato Round Robin, onde todos os jogadores se enfrentarão em jogos de ida e volta. Os jogadores serão sorteados para serem colocados em cada um dos 8 grupos (A, B, C, D, E, F, G, H), onde competirão todos contra todos.

Um sorteio será realizado na plataforma do torneio na quinta-feira, 30 de março para atribuir cada jogador a um grupo, você pode rever as alterações já feitas diretamente na plataforma.

Este formato de grupo permitirá a cada jogador a oportunidade de competir contra todos os outros em seu grupo, garantindo uma competição justa e plena. No final da fase de grupos, os 2 melhores jogadores de cada grupo avançarão para a próxima fase do torneio, enquanto os outros serão eliminados do torneio.

- **Número de grupos:** 8 grupos por plataforma.
- **Jogadores por grupo:** 8.
- **Formato de grupo:** Tudo contra todos ida e volta.
- **Formato de confronto:** Melhor de 1 (Bo1).
- **Modo de jogo:** Jogo clássico no FIFA Ultimate Team.
- **Pontos por vitórias:** 3.
- **Pontos por sorteio:** 1.
- **Pontos por perda:** 0.
- **Jogadores avançados:** 16 jogadores por plataforma.

Em casa e fora: Os jogadores em casa e fora serão selecionados de acordo com a seguinte estrutura que representa os jogos de um único grupo:

Sorteio na tabela da Fase de Grupos. Em caso de empate em pontos entre dois ou mais jogadores no final de todos os jogos de um grupo, as posições desses jogadores empatados serão definidas de acordo com os seguintes critérios de desempate:

1. Partidas diretas entre jogadores empatados, número de partidas vencidas entre jogadores empatados.
2. Número médio de gols entre os jogadores empatados (gols a favor divididos por gols contra).
3. Maior número de gols em casa.
4. Maior número de gols fora de casa.
5. Pontos de disciplina:
 - Cartão vermelho ou expulsão por dupla amarela menos três pontos.

- Cartão amarelo menos um ponto.

6. Rifa.

Dia 1			Dia 2			Dia 3			Dia 4		
Local		Visitante	Local		Visitante	Local		Visitante	Local		Visitante
Jogador 1	Vs	Jogador 2	Jogador 1	V s	Jogador 3	Jogador 1	V s	Jogador 4	Jogador 1	V s	Jogador 5
Jogador 3	Vs	Jogador 4	Jogador 2	V s	Jogador 4	Jogador 2	V s	Jogador 3	Jogador 2	V s	Jogador 6
Jogador 5	Vs	Jogador 6	Jogador 5	V s	Jogador 7	Jogador 5	V s	Jogador 8	Jogador 3	V s	Jogador 7
Jogador 7	Vs	Jogador 8	Jogador 6	V s	Jogador 8	Jogador 6	V s	Jogador 7	Jogador 4	V s	Jogador 8

Dia 5			6. ^a jornada			Dia 7			8. ^a Rodada		
Local		Visitante	Local		Visitante	Local		Visitante	Local		Visitante
Jogador 1	Vs	Jogador 6	Jogador 1	V s	Jogador 7	Jogador 1	V s	Jogador 8	Jogador 2	V s	Jogador 1
Jogador 2	Vs	Jogador 5	Jogador 2	V s	Jogador 8	Jogador 2	V s	Jogador 7	Jogador 4	V s	Jogador 3
Jogador 3	Vs	Jogador 8	Jogador 3	V s	Jogador 5	Jogador 3	V s	Jogador 6	Jogador 6	V s	Jogador 5
Jogador 4	Vs	Jogador 7	Jogador 4	V s	Jogador 6	Jogador 4	V s	Jogador 5	Jogador 8	V s	Jogador 7

9. ^a Rodada			Rodada 10			Jornada 11			Jornada 12		
Local		Visitante	Local		Visitante	Local		Visitante	Local		Visitante
Jogador 3	Vs	Jogador 1	Jogador 4	V s	Jogador 1	Jogador 5	V s	Jogador 1	Jogador 6	V s	Jogador 1
Jogador 4	Vs	Jogador 2	Jogador 3	V s	Jogador 2	Jogador 6	V s	Jogador 2	Jogador 5	V s	Jogador 2
Jogador 7	Vs	Jogador 5	Jogador 8	V s	Jogador 5	Jogador 7	V s	Jogador 3	Jogador 8	V s	Jogador 3
Jogador 8	Vs	Jogador 6	Jogador 7	V s	Jogador 6	Jogador 8	V s	Jogador 4	Jogador 7	V s	Jogador 4

13. ^a jornada			Jornada 14		
Local		Visitante	Local		Visitante
Jogador 7	Vs	Jogador 1	Jogador 8	V s	Jogador 1
Jogador 8	Vs	Jogador 2	Jogador 7	V s	Jogador 2
Jogador 5	Vs	Jogador 3	Jogador 6	V s	Jogador 3
Jogador 6	Vs	Jogador 4	Jogador 5	V s	Jogador 4

0

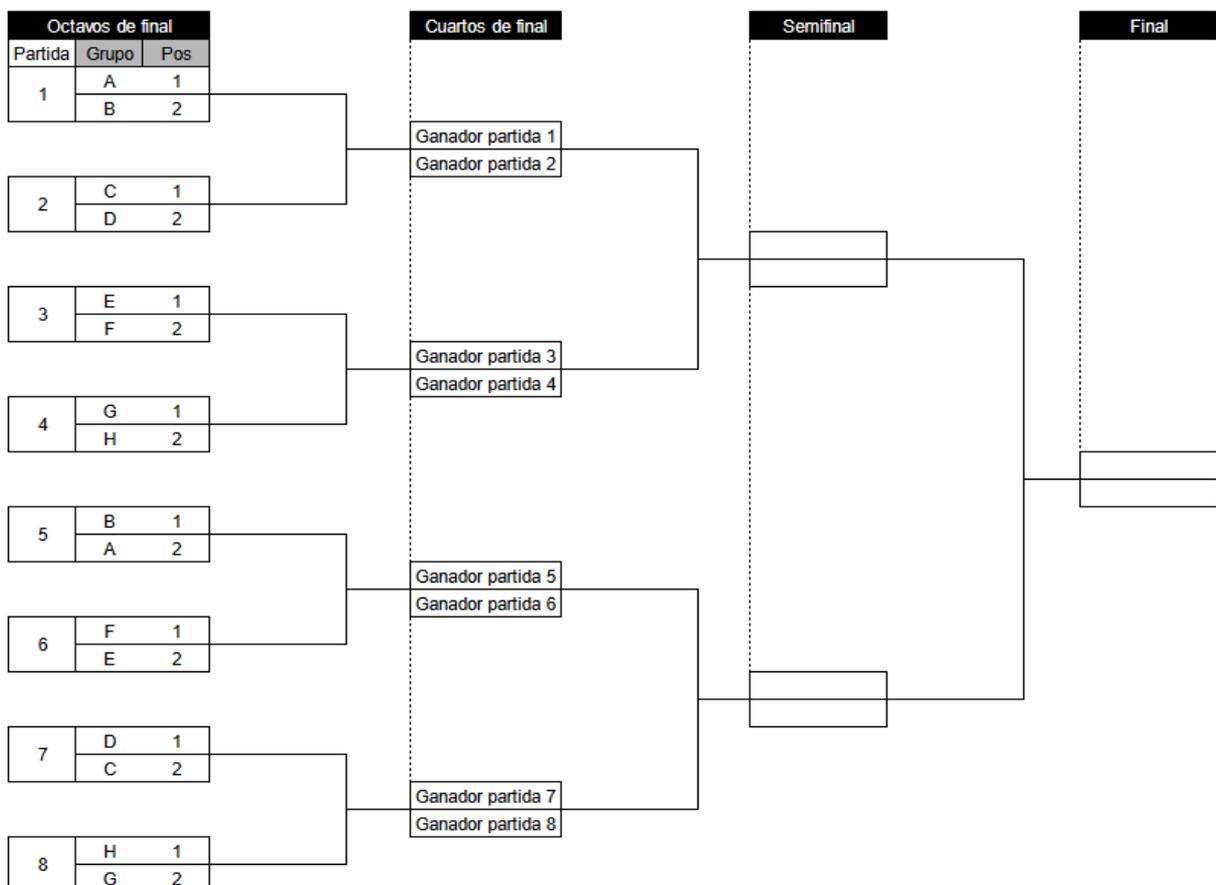
3.5. Formato da fase final.

A Fase Final do torneio será composta por uma chave de eliminação simples, composta pelos dois primeiros colocados de cada grupo que avançou. A estrutura de confronto, a repartição do domicílio e do afastamento desta fase será a definida no ponto 3.5.1.

- **Número de jogadores:** 16 jogadores por plataforma.
- **Formato do torneio:** Eliminação direta.
- **Formato da partida:** Melhor de 3 jogos (Bo3) até a semifinal.
- **Formato da partida final:** Melhor de 5 jogos (Bo5).
- **Modo de jogo:** Jogo clássico no FIFA Ultimate Team.

Jogo empatado na Fase Final. No caso de terminar um jogo do confronto empatado, um jogo adicional deve ser jogado para um gol de ouro para definir um vencedor deste artigo. (Sem empate)

3.5.1



4. Calendário de competições.

4.1. Horários, Fase de Qualificação. Os horários serão baseados no horário da Cidade do México (UTC-6). Portanto, os participantes precisarão ajustar seus relógios de acordo com sua localização geográfica e o horário correspondente na Cidade do México.

- **Início do torneio:** 29 de março
- **Início do check-in:** 16:00 horas
- **Início do torneio:** 17:00 horas

Todos os torneios começarão no dia 29 de março. O check-in para os jogadores será às 16h00, enquanto o torneio terá início às 17h00. É importante que os jogadores fiquem de olho no horário da Cidade do México (UTC-6) para participar do torneio no momento certo e cumprir os prazos.

4.2. Horários de partida da Fase de Eliminatórias. Uma vez que seu primeiro jogo é atribuído, você terá uma hora (1.hr) para completar e continuar para o seu próximo jogo.

4.3. Horários, Fase de Grupos. Como as equipes desta fase são mistas, compostas por jogadores de várias nacionalidades, os horários serão baseados no horário da Cidade do México (UTC-6). Portanto, os participantes devem ajustar seus relógios de acordo com sua localização geográfica e o horário correspondente na Cidade do México.

Datas e horários, Fase de Grupos Xbox / PlayStation		
Dia	Dia	Hora (Hora México)
Dia 1	1 de abril	16:00
Dia 2		
Dia 3		
Dia 4	2 de abril	16:00
Dia 5		
6. ^a jornada		
Dia 7	4 de abril	17:30

8ª Rodada		
9ª Rodada	5 de abril	17:30
Rodada 10		
Jornada 11	11 de abril	17:30
Jornada 12		
13.ª jornada	12 de abril	17:30
Jornada 14		

4.4. Cronogramas da Fase Final.

Os horários das partidas que começam nas quartas de final serão concedidos pessoalmente via discórdia e e-mail. (5,1)

Datas e horários, Fase Final (Fase 3)			
Plataforma	Redondo	Dia	Hora
Xbox (em inglês)	Oitavos-de-final	18 de abril	16:00
	Quartas de final	19 de abril	TBD
	Semifinal	25 de abril	TBD
	Final	26 de abril	TBD
Playstation	Oitavos-de-final	18 de abril	16:00
	Quartas de final	19 de abril	TBD
	Semifinal	25 de abril	TBD
	Final	26 de abril	TBD

5. Confrontos

É responsabilidade dos árbitros, como membros da organização, julgar cada questão, questão e situação que surja antes, durante e imediatamente após cada jogo. As decisões tomadas pelos árbitros são consideradas finais e não poderão ser discutidas ou modificadas posteriormente.

- 5.1. **Assistência e tolerância.** Haverá 10 minutos de tolerância a partir do horário indicado na plataforma. O tempo de pausa entre os jogos será de 5 minutos a partir do final do jogo anterior. No caso da Fase Final você terá que aparecer no canal de texto de discórdia correspondente ao seu confronto 1 hora antes do horário fornecido pelo correio e na discórdia oficial da competição. (4,4)
- 5.2. **Este documento é um guia detalhado que lhe diz como criar um jogo e enviar convites para os adversários correspondentes.**

- Adicione seu rival como um amigo do Xbox ou PlayStation.
- Dentro do jogo, vá para o menu "Amistosos" dentro da seção FIFA Ultimate Team.
- Escolha o modo Partida Clássica.
- Invita para o seu rival da sua lista de amigos.
- Configure o jogo.
- É necessário gravar o seu plantel completo, incluindo o banco onde o nome do seu adversário e o início da partida são mostrados
- Inicie o jogo.

5.3. Configurações do jogo:

- **Modo de jogo:** FIFA Ultimate Team.
- **Duração:** 6 minutos por metade.
- **Velocidade do jogo:** Normal.
- **Nível de dificuldade:** Lendário.
- **Tipo de jogo:** FUT Classic.
- **Estádio:** FUT Champions Stadium.
- **Tipo de defesa:** Defesa tática.

5.4. Sua equipe deve atender aos seguintes requisitos:

- Até 3 ÍCONES/TOTY.
- Até 4 jogadores não-ICON/TOTY com uma classificação de 90 ou superior. Todos os outros jogadores devem ter uma classificação de 89 ou menos.
- O goleiro não tem restrições e não conta para esses limites.
- Isto aplica-se tanto aos 11 titulares como aos suplentes.
- Elementos de empréstimo são permitidos.
- Apenas itens comprados através da jogabilidade, envelopes na loja do jogo, qualquer promoção que tenha sido indisponível para todos os jogadores ou o mercado de transferências são permitidos.

A configuração descrita aqui inclui os jogadores iniciais e alternativos.

5.5. **Nome do modelo FIFA Ultimate Team.** O nome atribuído ao elenco no FIFA Ultimate Team deve ser completamente respeitoso, evitando o uso de quaisquer termos ofensivos, rudes ou vulgares, bem como qualquer outra palavra que possa ser interpretada de forma negativa ou inadequada.

5.6. **Configurando o controlador FUT.** A configuração do controlador deve estar no modo competitivo e com a seguinte configuração:

- **Mudança geral competitiva:** Ativada.
- **Dribles ágeis contextuais:** Desligado.
- **Autorizações automáticas:** Desativado.
- **Smart Pass automático:** Desligado.
- **Tiros automáticos:** Desativado.
- **Cabeçalhos assistidos:** Desativado.
- **Face:** Manual.

5.7. Limitações nos elementos do jogo.

Se forem detectados problemas conhecidos em qualquer elemento do jogo durante uma competição, poderão aplicar-se restrições a qualquer momento. Se um jogador intencionalmente desobedecer a essas restrições, ele ou ela pode ser expulso da competição e perder o jogo como resultado.

5.8. Interrupções ou pausas.

As pausas só serão permitidas durante momentos de bola parada, como pontapé de saída, pontapé central, pontapé de baliza, pontapé lateral, pontapé de canto, pontapé livre ou pontapé de penáلتi. Se uma pausa for feita enquanto a bola está em jogo, a equipe de arbitragem avaliará a situação. Se a pausa afetar o resultado do jogo ou a continuidade do jogo, a equipe de arbitragem pode desqualificar o jogador que fez a pausa. Cada jogador terá um máximo de 3 pausas disponíveis.

5.9. Pontuações ou placar. Após cada jogo, ambos os jogadores devem fazer uma captura de tela dos resultados e apresentá-la na plataforma no final da partida para relatar os resultados. Caso o prazo para envio dos resultados não seja cumprido, a equipe administrativa deve ser informada por meio do sistema de suporte por chat

Se depois de ambos os jogadores terem indicado vitória ou derrota no jogo, nenhum resultado tiver sido registrado ou tiver havido uma disputa relatada por pelo menos um dos dois jogadores, a disputa será considerada um conflito. Nesse caso, uma mensagem pop-up aparecerá em sua conta solicitando que você entre em contato com a equipe de suporte por meio do bate-papo do site para resolver a disputa.

Em caso de disputa, a equipe de árbitros pode solicitar o vídeo da escalação e o início do jogo como prova (5.3)

Fornecer prova de vitória é um requisito obrigatório. Caso o administrador solicite os testes, é obrigatório enviá-los através da plataforma, caso contrário, será considerado como uma perda automática

A prova de vitória aceitável é uma captura de tela da seguinte tela em cada uma de suas partidas:



Além disso, nas partidas da Fase de Grupos e da Fase Final, a captura adicional listada abaixo será necessária, o que significa que duas capturas de tela são necessárias por jogo.



- 5.10. **Relatório de resultados da Fase Final.** No final de cada jogo, os jogadores são responsáveis por capturar a tela de resultados e denunciá-la no canal de texto discord correspondente à sua partida com o formato de relatório fornecido pelos árbitros. (5,1)
- 5.11. **Evidênciade resultado alterado.** Se forem apresentadas provas falsas de que as tentativas de induzir os resultados em erro, serão tomadas medidas imediatas de desqualificação.

5.12. Transmissão de jogos pessoais.

Os jogadores podem transmitir seu jogo em suas contas pessoais e redes sociais publicamente, desde que o jogo não seja selecionado para ser transmitido nos canais oficiais do torneio (durante os estágios iniciais da competição), desde que atenda aos requisitos descritos abaixo (nomeação, chatbot, etc.) e tenha a autorização expressa da organização:

- O título da transmissão deve indicar #FIFA23LegacyCup
- (Opcional) Incorpore um chatbot queredireciona para o site oficial do torneio
- É proibido mencionar marcas registradas que não fazem parte da competição (McDonald's, McDelivery ou Coca-Cola) durante o fluxo.

Para solicitar a transmissão, você deve entrar em contato com os administradores do torneio através da plataforma de acesso ao torneio. O não cumprimento de qualquer um dos requisitos leva a penalidades para o jogador, chegando até mesmo à expulsão do torneio, dependendo da gravidade.

5.13. Transmissão oficial do jogo.

Ao chegar à Fase Final, os jogadores terão que transmitir seus jogos de uma forma obrigatório. Se recusado, uma desqualificação poderia ser feita.

O árbitro designado para o seu jogo irá compartilhar com você as informações de acesso a uma conta do Twitch / Youtube que eles terão que fazer o upload para o seu console.

Quanto ao processo de jogo, ambos os jogadores devem aparecer no Discord 1 hora antes de sua partida, uma equipe de arbitragem irá ajudá-los com a configuração de sua transmissão no Twitch ou Youtube, dependendo do caso.

Uma vez concluída a configuração da transmissão, o processo de regulação 5.2 deve ser seguido e o jogo deve começar apenas quando instruído a fazê-lo pela equipe de arbitragem.

Na fase final todos os jogos serão transmitidos a partir das quartas de final. Nesta fase, os usuários podem ser obrigados a ligar a webcam durante o jogo para streaming.

Os quatro jogos finais começarão a cada dia (4.4) a partir das 16:00 (horário da Cidade do México) com aproximadamente uma hora entre os jogos.

As partidas da final terão início no dia 18 de abril, às 16h (Horario Cidade do México), com aproximadamente 1 hora e 40 minutos entre os confrontos. (4.4)(3.5)

6. Desconexões e remakes.

6.1. **Remakes.** Os árbitros podem considerar refazer um jogo, a seu exclusivo critério.

- 6.2. Interrupção na conexão.** Caso um jogador perca a conexão, ele perderá automaticamente o jogo atual, mas terá a possibilidade de continuar jogando os seguintes jogos da mesma série. Se não houver evidência de saída devido à desconexão, o jogo será reiniciado com um placar de 0-0.
- 6.3. Problemas de latência.** A responsabilidade de garantir a qualidade da conexão com a Internet e da comunicação entre os jogadores é exclusivamente dos participantes. Sob nenhuma circunstância os jogadores podem solicitar uma pausa ou reinicialização do jogo devido a problemas de latência ou má qualidade da rede.
- 6.4. Problemas de conexão.** Às vezes, os jogadores podem encontrar a situação em que eles não podem se conectar uns aos outros devido à incompatibilidade entre seus provedores de serviços de Internet. Se este for o caso, a partida será cancelada e nenhum dos jogadores avançará para a próxima rodada, pois não é possível determinar um vencedor nessas circunstâncias.

7. Prêmios

- 7.1. Quantidade.** 25.000 USD entre os finalistas de ambos os torneios da seguinte forma:

Para cada torneio:

- 1- Console (PS5 ou XBOX X, dependendo do torneio) + \$6.000.
- 2- 3.000 USD.
- 3- 1.500 USD.
- 4- 1.000 USD.
- 5- Sorteio de Cartão Presente, dependendo da plataforma (PS4 ou Xbox One), no valor de 900 USD, entre os espectadores dos streams (excluindo jogadores).

Se os consoles não estiverem disponíveis como um prêmio de disponibilidade, o vencedor terá a opção de resgatar seu prêmio por seu equivalente em dinheiro em dólares americanos. No entanto, deve-se notar que o valor dos prêmios em dinheiro pode ser afetado por taxas bancárias ou impostos do país de destino.

- 7.2. Cerimônia de premiação.** A entrega do prêmio terá lugar em coordenação com os vencedores, que deverão apresentar um documento de identificação oficial e legal para verificar a sua identidade, bem como fornecer informações adicionais necessárias para a entrega do prêmio.
O prêmio será entregue no prazo máximo de 60 dias após a disponibilização de todas as informações necessárias, salvo eventuais atrasos que possam surgir devido a processos burocráticos em cada país ou à disponibilidade das consolas.
- 7.3. Requisitos para menores.** Se o vencedor tiver menos de 18 anos, mas tiver mais de 16 anos, será necessária autorização por escrito de seus pais ou

responsáveis legais para reivindicar o prêmio, juntamente com a identificação oficial.

- 7.4. Expiração do prêmio.** Uma vez terminada a competição, o jogador terá um prazo de 60 dias para reclamar o seu prêmio, submetendo a documentação necessária. Se o jogador não enviar a documentação necessária dentro desse período, ele não poderá reivindicar o prêmio.

8. Código de conduta

- 8.1.** Este código de conduta estabelece expectativas de comportamento dos jogadores e procedimentos disciplinares. Ao seguir este código de conduta, podemos garantir que todos os participantes desfrutem de uma experiência positiva e justa durante o torneio, caso contrário, as sanções estarão sujeitas a sanções a critério dos árbitros:

- **Respeito:** Todos os jogadores devem respeitar uns aos outros, independentemente de suas habilidades pessoais ou crenças.
- **Comportamento justo:** Os jogadores devem jogar de forma justa e seguir as regras do jogo. Qualquer forma de trapaça ou exploração do jogo é estritamente proibida.
- **Linguagem e comportamento apropriados:** Linguagem ofensiva, discriminatória ou belicosa não será tolerada no bate-papo do jogo ou nas redes sociais do torneio. Os jogadores também devem evitar qualquer comportamento que possa ser considerado assédio ou intimidação.
- **Proteção de privacidade:** Os jogadores devem respeitar a privacidade de outros jogadores e não compartilhar informações pessoais sem o seu consentimento.
- **Proibição de publicidade:** A publicidade ou promoção de qualquer produto ou serviço não é permitida durante as partidas ou em qualquer plataforma relacionada a torneios.
- **Responsabilidade pelos resultados:** Os jogadores são responsáveis por seus próprios resultados e devem evitar culpar outros jogadores ou fatores externos por suas derrotas.
- **Medidas disciplinares:** Medidas disciplinares serão estabelecidas para os jogadores que violarem as regras do código de conduta, o que pode incluir a desqualificação do torneio ou a proibição de participar de eventos futuros.
- **Resolução de disputas:** Se surgir algum conflito entre os jogadores, os organizadores do torneio devem ser informados para que possam tomar as medidas apropriadas para resolver o problema.
- **Alterações ao Código de Conduta:** Os organizadores do torneio reservam-se o direito de fazer alterações ao código de conduta a qualquer momento, e os jogadores devem ser informados de quaisquer alterações materiais.

- 8.2. Sanções.** Depois de descobrir qualquer violação das regras estabelecidas acima por qualquer jogador, a organização reserva-se o direito de emitir sanções a seu critério.

- 8.3. Direito de publicação.** A organização, assim como os patrocinadores, terão o direito de fazer uma declaração pública por e-mail, redes sociais ou na plataforma do torneio em que a sanção imposta ao jogador for exposta.