

LATAM Championship Regras do torneio

1. INTRODUÇÃO

O "LATAM Championship" ("**Torneio**") é trazido a você pela **Rocket Street**. O torneio é um evento de jogo de esportes eletrônicos competitivo dentro do jogo Rocket League ("**Título do jogo**") desenvolvido e publicado pela Psyonix Inc. ("**Psyonix**"). Conforme discutido em mais detalhes na Seção 3, intitulada "**Formato do torneio**" o torneio consiste em uma competição regional exclusiva para a América Latina. A competição regional incluirá uma etapa de qualificação aberta seguida pela etapa Suíça, Última Chance e Finais.

Estas Regras Oficiais ("**Regras Oficiais**") governam o torneio. Estas Regras Oficiais são adicionais às regras que regem a maneira como o Título do Jogo é jogado ("**Regras do Jogo**") e são estabelecidas na Seção 8.

Cada pessoa que participa do Torneio é conhecida como "**Jogador**". Se o Jogador for menor de idade em seu estado ou país de residência (um "**Menor**"), ele deverá ser autorizado pelos pais ou responsável legal para participar do Torneio, e todas as referências ao "Jogador" incluirão o pai ou a mãe, guardião legal desse Jogador Menor. Cada jogador concorda incondicionalmente em cumprir estas Regras Oficiais, as Leis do Jogo e as decisões que a Rocket Street e os outros "Organizadores de Torneios" (conforme definido abaixo) tomam em relação ao Torneio, incluindo, entre outros, decisões sobre como interpretar ou implementar as Regras Oficiais ou as Leis do Jogo e como gerenciar o Torneio, e tais decisões serão finais e vinculativas em todos os aspectos e não estarão sujeitas a contestação ou apelação. Foguete Street e os outros organizadores do torneio pode enfrentar e resolver qualquer aspecto do torneio ou incidentes envolvendo o torneio não detalhados nestas Regras Oficiais no momento do incidente e suas decisões sobre tais assuntos será definitiva e vinculativa e não sujeito como um contestação ou recurso.

Estas Regras Oficiais estão sujeitas a alterações, conforme determinado pelos Organizadores do Torneio a seu exclusivo critério. A versão mais recente destas Regras Oficiais será publicada em <https://www.rocketstreet.gg/reglamento-latam> ("**Site Oficial de Regras**"). Os organizadores do torneio podem comunicar as alterações nas regras através do site oficial de regras ou usar outros meios para se comunicar com os jogadores que se inscreveram no torneio usando as informações de contato associadas à sua conta ou fornecidas durante o registro. Mudanças nas Regras Oficiais podem ser aplicadas de forma prospectiva ou retroativa, a critério dos Organizadores do Torneio. Estas regras oficiais podem ser traduzidas para outros idiomas. Em caso de conflito ou inconsistência entre qualquer versão traduzida destas Regras Oficiais e a versão em espanhol destas Regras Oficiais, a versão em espanhol prevalecerá, governará e controlará. A participação no torneio não constitui participação em nenhum outro torneio, competição, concurso ou sorteio.

2. DEFINIÇÕES

Melhor de X: significa uma partida que tenha um número X de jogos e a equipe que vencer mais jogos será declarada vencedora. Quando uma equipe vencer o número de jogos necessários para atingir a maioria necessária, a equipe será declarada vencedora da partida e os jogos que não foram disputados naquele momento não serão disputados. Por exemplo, em uma partida de melhor de três, uma vez que um time venceu 2 jogos, esse time será imediatamente declarado o vencedor da série.

Jogo: significa uma única competição de título entre duas equipes.

Partida: significa - Jogo de torneio entre duas equipes que podem envolver vários jogos, conforme descrito na Seção 3, intitulada "Formato do torneio".

Bracket de Última Chance: significa um suporte de eliminação dupla.

Fase Suíça : significa uma fase do torneio em que as equipes jogam um certo número de partidas.

Equipe: significa um grupo de jogadores competindo juntos no torneio como uma unidade. Uma descrição dos requisitos da equipe é fornecida na Seção 4, intitulada "Elegibilidade geral da equipe do jogador e requisitos de equipamento".

LATAM Sul: significa - Argentina, Brasil, Bolívia, Chile, Paraguai, **Peru *** e Uruguai.

LATAM Norte: significa: Colômbia, Costa Rica, República Dominicana, Equador, Guatemala, México, Nicarágua, Panamá, **Peru *** e Porto Rico.

*** O Peru poderá participar de qualquer região que preferir, dependendo da latência dos servidores, uma vez que se registre em um qualificador, não poderá participar da outra região.**

Área de elegibilidade: significa - América Latina

Entidades dado torneio: é refere-se a Rocket Street, Organizadores de Torneios, qualquer patrocinador oficial de torneio, e cada um de seus respectivos pais, entidades subsidiárias e afiliadas, vendedores, agentes e representantes e oficiais, diretores e funcionários de todos os itens acima. .

Organizadores de torneios: Rocket Street, qualquer entidade envolvida no fornecimento ou cumprimento de prêmios e qualquer outra entidade envolvida na implementação, produção ou gerenciamento do Torneio, no todo ou em parte.

Vencedor da equipe: significa qualquer equipe que seja oficialmente declarada vencedora, conforme estabelecido na Seção 10, intitulada "Restrições gerais ao prêmio".

3. FORMATO DO TORNEIO

3.1. Calendário

O calendário correspondente a cada fase do torneio é descrito ao longo desta seção (o referido período é chamado de "**Período do Torneio**").

3.1.1 Evento LATAM Sul - BRT significa Horário de Brasília

- Qualificação aberta 1 (20 de junho) - 2:00pm BRT
- Qualificação aberta 2 (21 de junho) - 2:00pm BRT
- Qualificação aberta 3 (27 de junho) - 2:00pm BRT
- Qualificação aberta 4 (28 de junho) - 2:00pm BRT
- Fase Suíça (1-2 de Julho) - 2:00pm BRT
- Última Chance (3 de julho) - 2:00pm BRT
- Final Dia 1 (4 de julho) -
- Final Dia 2 (5 de julho) -

3.1.2 Evento LATAM North - CT significa Horário central

- Qualifier Open 1 (20 de junho - 2:00pm CT
- Qualifier Open 2 (21 de julho) Junho) - 2:00pm CT
- Qualificador aberto 3 (27 de junho) - 2:00pm CT
- Qualificador aberto 4 (28 de junho) - 2:00pm CT
- Fase Suíça (1-2 de julho) - 2:00pm CT
- Última Chance (3 de julho) - 2:00pm CT
- Final Dia 1 (4 de julho) -
- Final Dia 2 (5 de julho) -

3.2 Qualificador aberto

As equipes entrarão no "Qualificador Aberto" registrado, as equipes poderão participar de todas as qualificatórias abertas, desde que a equipe ainda não esteja qualificada para a próxima etapa. Cada qualificatória é composta por um bracket de "eliminação dupla", o que significa que uma equipe não é elegível para avançar para a próxima rodada, se perder dois (2) jogos durante o torneio. O seeding será determinado pelos organizadores do torneio, a seu exclusivo critério. Todas as partidas nas eliminatórias estarão abertas para o melhor de três jogos, exceto os jogos definitórios que serão para o melhor de 5. As últimas quatro (4) equipes, duas (2) equipes no grupo superior e duas (2) equipes no grupo inferior restante se qualificarão para participar da etapa suíça e não serão elegíveis para participar de nenhuma qualificação adicional.

3.3 Etapa Suíça

As 16 equipes que se classificaram na etapa Suíça terão a oportunidade de avançar para a final. Esta fase consistirá em séries ao melhor de cinco contra outra equipe na etapa, o oponente será determinado pelos resultados durante a etapa suíça. As equipes que alcançarem um recorde de 3-0 ou 3-1 avançam para a final. As equipes que alcançarem um recorde de 2-2 se reunirão na última chance para determinar a última equipe a avançar para a final.

3.4 Última Chance

As 6 equipes empatadas com uma pontuação geral de 2-2 após a etapa suíça passarão por um grupo de dupla eliminação para definir a última equipe a chegar à final. O seeding será feito em comparação com os resultados anteriores durante a Etapa Suíça e a total discricção dos organizadores do torneio. Na Grande Final a equipe que vem do Winner Bracket tem 1 jogo de vantagem.

3.5. Desempate

Se duas ou mais equipes em um estágio obtiverem o mesmo número de vitórias, os empates serão resolvidos aplicando os seguintes mecanismos de desempate na seguinte ordem.

1. **Diferencial de jogo** definido como o número total de jogos vencidos por um time menos o número total de jogos perdidos por esse time.
2. **Diferencial de jogo** em jogos entre equipes empatadas.
3. O **Diferencial de Vitórias** para equipes empatadas dividindo (a) o número total de jogos vencidos por uma equipe empatada contra: as outras equipes empatadas, mais a equipe de classificação mais alta que não seja empatada ("**Equipes Incluídas**"), por (b) o número total de

Jogos disputados por uma equipe empatada contra as equipes incluídas. Se ainda estiver empatado, o mesmo processo será usado, mas também incluirá o segundo time mais bem classificado fora do time empatado, o terceiro time mais bem classificado fora do time empatado e assim por diante.

4. **Diferencial de gols** definido como o total de gols marcados por uma equipe menos o total de gols permitidos por essa equipe.

5. Maior diferencial total de gols em jogos entre equipes empatadas.

6. Calcule o diferencial total de gols, considerando o total de gols de uma equipe contra as equipes incluídas menos o total de metas permitido contra as equipes incluídas. Se ainda estiver empatado, o mesmo processo será usado, mas também incluirá o segundo time mais bem classificado fora do time empatado, o terceiro time mais bem classificado fora do time empatado e assim por diante.

7. Se nenhum desempate puder resolver o empate, as equipes empatam. Se qualquer etapa resolver o empate para uma ou mais equipes, mas não para todas as equipes, será declarado um novo empate entre as demais equipes empatadas. Esse empate será resolvido usando os mesmos mecanismos de desempate listados acima.

3.6. Finais

Seis (6) equipes competirão nas finais, conforme apropriado. A final consistirá em um bracket de dupla eliminação, com as séries ao melhor de sete. A equipe que vem do lado vencedor do bracket terá uma vantagem de 1-0 durante a Grande Final.

4. REQUISITOS GERAIS DE ELEGIBILIDADE E EQUIPAMENTO DO JOGADOR

Os qualificadores abertos estão abertos a todos os residentes legais da América Latina (conforme detalhado no ponto **2. Definições**) que têm 15 anos de idade ou mais na data em que a equipe do jogador compete no Qualificador. Por exemplo, um jogador que completou 15 anos em 21 de Junho não pode competir no Qualificador 1, mas pode competir no Qualificador 2 e em qualquer Qualificador subsequente.

As datas das eliminatórias abrem para LATAM **Sul** são:

- Qualificador aberto 1 (20 de junho) - 2:00 pm BRT
- Qualificador aberto 2 (21 de junho) - 2:00 pm BRT
- Qualificador aberto 3 (27 de Junho) - 2:00 pm BRT
- Qualificador aberto 4 (28 de junho) - 2:00 pm BRT

As datas dos qualificadores abertos para LATAM **North** são:

- Qualificador aberto 1 (20 de junho) - 2:00pm CT
- Qualificador aberto 2 (21 de junho) - 2:00pm CT
- Qualificador aberto 3 (27 de junho) - 2:00pm CT
- Qualificador aberto 4 (28 de junho) - 2:00pm CT

As outras etapas do torneio estão abertas para equipes que se qualifiquem nos termos do Regulamento Oficial. Os jogadores devem poder fornecer prova de elegibilidade. Observe também que os vencedores em potencial deverão enviar informações de comprovante de residência e formulário fiscal antes de serem oficialmente declarados vencedores. A Seção 10, intitulada "**Restrições gerais ao prêmio**," fornece mais informações.

Os jogadores devem se registrar como membros do torneio na página de registro localizada em: <https://www.rocketsteet.gg/registro> ("**Registro do torneio**") e, dependendo da funcionalidade do registro, compartilhar o nome do jogo ou outro nome que use no título ou escolha um nome de usuário (em qualquer caso, o "**nome de usuário**"). Cada jogador será conhecido publicamente por seu nome de usuário, e não pelo nome real, até as fases posteriores do torneio, quando os nomes dos jogadores forem revelados. Cada jogador declara e garante que seu nome de usuário e nome e logotipo da equipe não violarão ou infringirão a marca comercial, direitos autorais, direitos de publicidade ou outras propriedades intelectuais ou outros direitos de qualquer outra pessoa ou entidade e caso contrário, eles cumprirão o Código de Conduta descrito na Seção 7.

Qualquer jogador menor deve ter seus pais ou responsáveis legais para assinar o menor para

participar do torneio. e os organizadores do torneio podem exigir provas adicionais de que o menor tem permissão de seus pais ou responsáveis legais para participar. Os organizadores do torneio determinarão a forma deste teste adicional a seu exclusivo critério. O torneio é nulo fora da área de elegibilidade e onde proibido por lei.

Oficiais, diretores e funcionários dos organizadores do torneio, e cada um de seus familiares imediatos (cônjuges e irmãos, pais e filhos e seus cônjuges) e funcionários do governo de qualquer país da Área de Elegibilidade não são elegíveis para participar o Torneio sem permissão expressa por escrito da Rocket Street. Os jogadores devem ter acesso à Internet e fornecer seu próprio equipamento necessário para participar do torneio, incluindo, entre outros, monitores e consoles, controladores, fones de ouvido e fones de ouvido, cabos e uma cópia ou acesso autorizado ao título do jogo e acesso válido a servidores de jogos a serem usados e os níveis de Título do Jogo a serem jogados no Torneio, conforme aplicável (coletivamente, **"Equipamento do Jogador"**).

O torneio é composto inteiramente de equipes. Os jogadores devem combinar para formar um time composto por pelo menos três (3) jogadores individuais e não mais de quatro (4) jogadores individuais.

Os jogadores podem participar de apenas um (1) time de cada vez durante o torneio.

Cada jogador de uma equipe deve atender a todos os requisitos de elegibilidade estabelecidos neste documento para os jogadores, e cada jogador da equipe deve se registrar no site do torneio localizado em <https://www.rocketstreet.gg/registro> ("**site site do torneio** ") para ser considerado um membro da equipe correspondente. Durante o processo de registro, um membro da equipe criará / registrará um nome de equipe e os jogadores poderão ingressar na equipe pesquisando o nome da equipe ou por convite. No caso de uma equipe avançar para outras rodadas do torneio, os organizadores do torneio tentarão notificar a equipe através de seu capitão. (conforme definido na Seção 8.3.1).

Cada membro da equipe, incluindo o capitão, será considerado como tendo realizado em conjunto e solidariamente todas as representações, garantias e acordos contidos neste documento e será vinculado em conjunto e solidariamente. A menos que expressamente indicado de outra forma neste documento, todos os direitos do Organizador de Torneio de acordo com estas Regras Oficiais se relacionam e podem ser exercidos contra a Equipe como um todo e cada membro individual da Equipe. Se surgir algum direito de desqualificação em relação a qualquer membro individual da equipe, o direito de desqualificação poderá ser exercido para esse membro individual da equipe ou para a equipe como um todo, pois os organizadores do torneio podem, a seu critério, escolher . Se os Organizadores de Torneios optarem por desqualificar, a menos que todos os membros de uma Equipe, os Jogadores restantes continuem sujeitos a estas Regras Oficiais, e se permitido a critério exclusivo dos Organizadores de Torneios, a Equipe poderá substituir Jogadores desqualificados.) (mesmo que o jogador desqualificado fosse o capitão da equipe) com um novo jogador qualificado e continue competindo com o mesmo nome se cada jogador desqualificado assinar

imediatamente qualquer documento que os organizadores do torneio considerem necessário para permitir que seus ex-membros da equipe continuem participar do torneio usando o nome da equipe ou com um novo nome, se permitido, a critério exclusivo dos organizadores do torneio. Qualquer membro da equipe que optar por encerrar sua participação no torneio e / ou for desqualificado do torneio, não poderá "se registrar novamente" para participar do torneio de forma alguma.

As Regras Oficiais não governam as relações da equipe. Os termos do relacionamento entre os jogadores e suas respectivas equipes são deixados para cada uma das equipes e seus jogadores. No entanto, disputas entre os membros da equipe podem ser motivos para desqualificar a equipe aplicável ou qualquer um de seus membros, conforme determinado pelos organizadores do torneio a seu exclusivo critério.

Nenhum proprietário ou gerente de uma equipe, ou se uma equipe for de propriedade de uma entidade corporativa, nenhum pai, subsidiária ou afiliada dessa entidade corporativa poderá, direta ou indiretamente (por exemplo, um contrato), possuir ou controlar mais de uma equipe na área de elegibilidade do torneio.

Equipamento que a Rocket Street, a seu exclusivo critério, determina pertencer ou ser controlado, direta ou indiretamente, por uma pessoa ou entidade que opera jogos ou plataformas esportivas (incluindo esportes eletrônicos) ou apostas não são elegíveis para participar do torneio.

Observe que a Rocket Street pode exigir que um jogador ou equipe execute e envie **"Formulários do Vencedor"** (conforme definido na Seção 10) a qualquer momento, inclusive como condição para participar de uma partida ou fase específica do torneio.

5. COMO SE APLICAR PARA JOGAR NO TORNEIO

Para se registrar no torneio, visite <http://www.rocketstreet.gg/registration> e siga as instruções sobre como se registrar como jogador ou equipe. Suas informações de registro serão coletadas e usadas de acordo com a política de privacidade publicada em smash.gg/about/privacy e, não obstante o contrário, a Rocket Street utilizará essas informações de acordo com a Política de Privacidade e Os Termos de Serviço (as "**Políticas da Rocket Street**") publicados em <https://www.rocketstreet.gg/privacy> ("**Site do Torneio**"), que são incorporados aqui por esta referência. Ao participar do torneio, você aceita e reconhece que leu, entendeu e concorda em cumprir as Políticas da Rocket Street.

AS INSCRIÇÕES FECHAM 1 DIA ANTES DO INÍCIO DE CADA QUALIFICADOR, AS DATAS SÃO:

FIM DA INSCRIÇÃO - LATAM SUL:

- Open Qualifier 1 (19 de junho) - 2:00 pm BRT
- Open Qualifier 2 (20 de junho) - 2:00 pm BRT

- Open Qualifier 3 (26 de junho) - 2:00 pm BRT
- Open Qualifier 4 (27 de junho) - 2:00 pm BRT

FIM DE INSCRIÇÃO - LATAM NORTE:

- Open Qualifier 1 (19 de junho) - 2:00 pm CT
- Open Qualifier 2 (20 de junho) - 2:00 pm CT
- Open Qualifier 3 (26 de junho) - 2:00 pm CT
- Open Qualifier 4 (27 de junho) - 2:00 pm CT

Por favor, reveja a política de Rocket Street com cuidado antes de participar do torneio. No caso de um conflito ou inconsistência entre os termos destas Regras Oficiais e os termos das Políticas da Rocket Street, os termos destas Regras Oficiais prevalecerão, governarão e controlar. Não obstante qualquer coisa em contrário nas Políticas da Rocket Street, a Rocket Street pode compartilhar informações do Jogador com as Entidades do Torneio, que as usarão na medida do necessário para desempenhar suas funções e funções em relação ao Torneio.

6. LIBERAÇÃO DA APARÊNCIA DO JOGADOR

Ao participar do Torneio, cada Jogador concede, de forma irrevogável, às Entidades do Torneio e a cada um de seus respectivos licenciados, sucessores e cessionários, permissão para transmitir, filmar, fotografar e gravar o desempenho do Jogador no Torneio. mesmo e em outras atividades relacionadas ao torneio, incluindo o nome do jogador, o nome de usuário, o nome da equipe e o logotipo, avatar, gamertag ou equivalente, voz, declarações, semelhanças e outras características pessoais, informações e os chamados direitos de publicidade como aparecem nela (coletivamente, a "**Aparência**") e o direito, mas não a obrigação, de distribuir, explorar ou usar de outra forma a Aparência, no todo ou em parte, em toda e qualquer mídia, agora conhecido ou desenvolvido no futuro, em todo o Universo, em perpetuidade, para qualquer finalidade, incluindo, entre outros, publicidade, marketing e promoção do Torneio, o site da Rocket Street, o site do torneio, o jogo do título, as entidades do torneio e os torneios futuros.

Entre cada Jogador e Equipe, por um lado, e a Rocket Street, por outro lado, a Aparência será considerada um trabalho comissionado para a Rocket Street, preparado como um trabalho especificamente encomendado e / ou encomendado pela Rocket Street e, portanto, pela Rocket Street. será o autor e proprietário exclusivo dos direitos autorais da Aparência para todos os fins em todo o Universo. Se, de acordo com a lei aplicável, o precedente não for efetivo ao colocar a autoria e a propriedade da mesma e todos os direitos nela contidos na Rocket Street, atribuindo e transferindo os direitos autorais presentes e futuros e, pelo contrário, cada O jogador irrevogavelmente concede, transfere, vende e atribui à Rocket Street, toda a, título e interesse sua aparência em todo o universo em perpetuidade. Cada jogador concorda em executar os documentos adicionais e executar os atos adicionais necessários para demonstrar, executar, aperfeiçoar, registrar ou fazer valer a propriedade da Rocket Street

desses direitos.

As Entidades do Torneio terão o direito, a seu exclusivo critério, de editar, compor, transformar, digitalizar, copiar, duplicar, ficção ou alterar a Aparência para qualquer finalidade que as Entidades do Torneio julgarem necessária ou desejável. Na extensão máxima permitida por qualquer lei aplicável, cada Jogador renuncia irrevogavelmente a todos os chamados direitos morais ou "droit moral" (que incluirão, entre outros, direitos similares ou análogos sob as leis aplicáveis de qualquer país do mundo [incluindo, sem limitação, o chamado direito de paternidade (droit a la paternite) direito à integridade (droit au respect de l'oeuvre) direito de rescisão (droit de retrait ou droit de repentir) e / ou direito de publicação (droit divulgation)] que ele ou ela pode ter na Aparição e concordar em não fazer nenhuma reclamação contra as entidades do torneio como resultado de qualquer um dos usos descritos acima, e renúncia e libera irrevogavelmente e incondicionalmente o torneio de Entidades cada e cada uma das reivindicações, demandas e responsabilidades de qualquer tipo ou natureza decorrente de ou em conexão com esse uso, incluindo, mas não se limitando a, toda e qualquer reivindicação, reivindicação s ou responsabilidades por invasão de privacidade, violação do direito de publicidade, difamação e qualquer outro direito pessoal e / ou de propriedade. Cada jogador reconhece expressamente que as entidades do torneio e outros jogadores contribuirão para a aparência e outros trabalhos que incluirão toda ou parte da aparência. Consequentemente, se de acordo com qualquer lei aplicável, a isenção ou cessão prévia de "direitos morais" ou "droit moral" de um é ineficaz, então cada um desses Jogadores concorda em exercer esses direitos de uma maneira que reconheça a contribuição de tenha um efeito material adverso nessas outras partes.

A Rocket Street terá o direito de ceder livremente seus direitos, no todo ou em parte, a qualquer pessoa ou entidade. A Rocket Street manterá os direitos concedidos na Aparência, mesmo que o Jogador seja desqualificado ou não atenda aos requisitos de qualificação.

7. CÓDIGO DE CONDUTA

Espera-se que todos os jogadores demonstrem bom espírito esportivo e se respeitem, bem como a todos os organizadores e espectadores de torneios. Os jogadores devem seguir todas as instruções dos organizadores do torneio. Todos os telefones celulares, tablets e outros dispositivos eletrônicos habilitados para voz e / ou "som" devem ser removidos da área de jogo antes do torneio. Os jogadores não podem enviar mensagens de texto / email ou usar as mídias sociais durante um jogo ou partida. Espera-se que os jogadores joguem o seu melhor o tempo todo no torneio e evitem qualquer comportamento inconsistente com os princípios do bom espírito esportivo, honestidade ou jogo limpo. Qualquer jogador que se comporte de forma inadequada ou não concorra de acordo com estas Regras Oficiais (incluindo as Regras do Jogo), conforme determinado pelos Organizadores do Torneio a seu exclusivo critério, pode ser imediatamente desqualificado do Torneio e perder todos os prêmios em potencial. . Além disso, os organizadores do torneio reservam-se o direito, a seu exclusivo critério, de proibir jogadores

desqualificados de qualquer torneio ou evento futuro organizado pelos organizadores do torneio, se necessário. O comportamento considerado inadequado e viola o Código de Conduta inclui, entre outros, o seguinte:

- Interferência na operação do site do Torneio ou do site da Rocket Street ou do site do torneio;
- Agir de maneira antidesportiva ou prejudicial, ou com a intenção de interromper ou prejudicar a operação legítima do Torneio, ou de irritar, abusar, ameaçar ou assediar qualquer outra pessoa;
- Participe de um conluio (por exemplo, qualquer acordo entre duas [2] ou mais equipes ou jogadores em equipes diferentes para predeterminar o resultado de um jogo ou partida);
- Trapaça de qualquer tipo, por qualquer meio;
- Atraso ou desaceleração intencional do jogo ou altere o jogo de qualquer outra maneira conhecida ou desconhecida;
- Nomes de usuário ofensivos, vulgares ou obscenos, avatares ou nomes de equipes;
- Envolver-se em violência ou qualquer atividade que, na opinião dos organizadores do torneio, seja considerada imoral, antiética, vergonhosa ou contrária aos padrões comuns de decência;
- Sexismo, racismo ou qualquer outra forma de preconceito ou intolerância;
- Envolver-se em qualquer atividade ilegal na jurisdição em que o jogador afetado está localizado;
- Oferecer um presente ou recompensa a um jogador ou organizador de torneio pela assistência destinada a fornecer uma vantagem competitiva à pessoa que oferece o presente ou recompensa ou projetada para impor uma desvantagem competitiva a qualquer oponente;
- Apostar para o seu próprio desempenho, o desempenho da sua equipe ou os resultados do torneio ou qualquer fase do torneio;
- Faça qualquer modificação no título ou que não tenha sido revelada e autorizada pelos organizadores do torneio;
- Usar intencionalmente quaisquer erros no jogo ou os chamados "hacks" para buscar uma vantagem;
- Usar qualquer idioma ou usar qualquer tipo de roupa que seja obscena, rude, vulgar, ofensiva, ameaçadora, abusiva, difamatória, difamatória ou ofensiva ou ofensiva ou censurável, que promova ou incite o ódio ou a conduta discriminatória;

- Usar as instalações, serviços ou equipamentos do Torneio fornecidos ou disponibilizados pelas Entidades do Torneio para publicar, transmitir, transmitir ou disponibilizar qualquer comunicação proibida por este Código de Conduta;
- Realize qualquer ação ou faça qualquer gesto dirigido a um jogador ou time adversário, oficial ou espectador, ou incite outras pessoas a fazer o mesmo, que é insultuoso, zombador, prejudicial ou antidesportivo;
- Tocar ou interferir com luzes, câmeras ou outro equipamento de estúdio;
- Envolver-se em qualquer outro tipo de comportamento ou conduta considerada inadequada pelos organizadores do torneio, a seu exclusivo critério; ou
- Caso contrário, infringir estas Regras Oficiais.

Qualquer jogador que violar o Código de Conduta pode ser desqualificado, e a Psyonix se reserva o direito de buscar danos e outras soluções desse jogador na extensão máxima permitida por lei.

QUALQUER TENTATIVA DELIBERADA DE DANIFICAR QUALQUER SITE OU EQUIPAMENTO UTILIZADO EM CONEXÃO COM O TORNEIO, A ADAPTAÇÃO COM O JOGO DE TÍTULOS OU O FORMATO DO TORNEIO, OU SUBSTITUIR A OPERAÇÃO LEGÍTIMA DE UM TORNEIO, PODE SER UMA VIOLAÇÃO DE LEGISLAÇÕES E SUBSÍDIOS DE CIVIL, REALIZADOS, OS ORGANIZADORES DO TORNEIO RESERVAM-SE O DIREITO DE COOPERAR NA PROSEGUIÇÃO DE QUALQUER JOGADOR (ES) E DE PROCEDER TODOS OS RECURSOS DISPONÍVEIS PARA ELES ATÉ O MÁXIMO PERMITIDO EM EQUIDADE OU SOB A LEI.

8. REGRAS DO JOGO

Estas são as "**Regras do Jogo**" que governam como o Título é jogado durante o Torneio.

8.1 Configurações da parte

8.1.1. Configurações do jogo

- Areias permitidas: Beckwith Park (qualquer variação), Champions Field (qualquer variação), DFH Stadium (qualquer variação), Mannfield (qualquer variação).
- Tamanho da equipe: 3v3.
- Dificuldade de bot: sem bots.
- Mutadores: nenhum.
- Tempo da partida: 5 minutos.
- Quarto por: Nome / Senha.
- Plataforma: Steam, Xbox One, Playstation 4, Nintendo Switch.
- Servidor: SAM (América do Sul) para o evento LATAM Sul - EUA: Leste (América do Norte) para o evento LATAM norte. Durante o LATAM Norte se ambas as equipas concordarem jogar EUA:Oeste, pueden continuar a fazê-lo uma vez de avisar os organizadores na sala de smash.gg.

8.1.2 Controles

Todos os dispositivos padrão, incluindo mouse e teclado, são legais. Funções de macro (por exemplo, botões turbo) não são permitidas.

8.1.3 Arenas

Todos os jogos podem ser disputados no Beckwith Park, Champions Field, DFH Stadium ou Mannfield. Em todas as outras etapas do torneio, o primeiro jogo pode ser jogado em qualquer arena elegível. Todas as partidas subsequentes serão disputadas em uma arena qualificada, escolhida pelos organizadores do torneio a seu exclusivo critério. As equipes podem solicitar para evitar uma arena qualificada devido a problemas de desempenho e devem enviar uma solicitação detalhada aos organizadores do torneio vinte e quatro (24) horas antes do horário de início da partida.

Os organizadores do torneio se reservam o direito de rejeitar, por qualquer motivo, a seu critério, quaisquer solicitações feitas pelas equipes para evitar uma arena qualificada. As seguintes arenas podem ser selecionadas:

- Beckwith Park
- Beckwith Park (tempestuoso)
- Beckwith Park (meia-noite)
- Champions Field
- Campo dos Campeões (Dia)
- Estádio DFH (Dia)
- Estádio DFH (Tempestuoso)
- Mannfield
- Mannfield (Noite)
- Mannfield (Nevado)
- Mannfield (Tempestuoso)
- Coliseu de Utopia • Coliseu de Utopia (Crepúsculo)
- Coliseu de Utopia (Nevado)
- Central urbana
- Área deserta
- Base de estrela
- Neo Tóquio
- Aqua Dome

8.2. Procedimento no jogo

8.2.1. Hospedagem e cores

Os organizadores especificarão qual equipe é azul e qual é laranja. No Open Qualifier, as equipes receberão instruções sobre como organizar a partida na sala de smash.gg. Em todos os outros estágios do torneio ou sempre que uma partida for transmitida, o administrador do torneio será o host.

8.2.2 Rehosts

As equipes podem solicitar que a partida seja criada de novo na mesma região devido a problemas de conexão do servidor. Nas etapas seguintes ao qualificador, as equipes podem mutuamente concordar em cancelar o jogo atual da partida e reorganizar a partida com a aprovação prévia dos organizadores do torneio. Os organizadores do torneio se reservam o direito de suspender e invalidar a partida para uma nova hospedagem a qualquer momento.

8.2.3 Servidores

Durante a LATAM Sul, todas as partidas serão disputadas nos servidores da América do Sul (SAM). Durante o evento LATAM Norte, todos os jogos serão disputados nos EUA. EUA:Leste por padrão, os dois capitães podem concordar em jogar nos EUA:Oeste, se você preferir.

8.2.4 Início do jogo

Os jogadores não devem entrar em seu time até que todos os três (3) jogadores de cada time entrem na sala de jogo.

8.2.5 Substituições

Uma "Substituição" é definida como uma mudança na formação do Time após o início de uma Partida. As substituições só podem ocorrer entre os jogos de uma partida e as equipes estão limitadas a uma troca de jogador por série. Substituições não são permitidas durante o Qualificador Aberto, exceto no caso de uma desconexão.

8.2.6 Relatório de resultados

Durante a qualificação aberta e fase Suíça, após a conclusão de uma partida, a equipe vencedora deve postar o resultado da partida na sala de bate-papo designada. O time perdedor também deve confirmar o resultado da partida. **É altamente recomendável fazer uma captura de tela da tela de resultados ou salvar a repetição da partida, caso os resultados sejam contestados.** Se uma equipe contestar uma partida reivindicando uma vitória e enviar uma

prova de sua reivindicação, a outra equipe deverá enviar uma prova de sua reivindicação para evitar a perda automática do jogo. Qualquer equipe ou jogador que enviar resultados falsos ou falsificados será excluído permanentemente do torneio e dos torneios futuros.

8.2.7 Contas de Convidado

Os jogadores não podem competir usando contas de convidado. Todos os participantes devem ter um Steam válido e exclusivo, Xbox Live Gold, Nintendo Switch Online ou PlayStation® Network ID e níveis de acesso apropriados à PlayStation® Network, Nintendo Switch Online e Xbox Live Gold, conforme aplicável.

8.2.8 Observadores

Não são permitidos observadores no jogo, exceto os organizadores do torneio e seus representantes.

8.2.9 Erros e falhas

No evento de um erro ou falha que afeta o jogo, todo o jogo deve ser jogado. Se uma equipe solicitar uma revanche devido a um erro ou falha, deverá salvar a repetição e enviá-la ao organizador do torneio para revisão.

8.3 Listas de equipes

8.3.1. Capitães de equipe

Cada equipe deve declarar um membro de sua lista como o "**capitão de equipe**", que representa a equipe para todas as decisões oficiais e serve como o principal ponto de contato da equipe.

8.3.2 Lista / Lista

As equipes só podem usar jogadores que estão em sua lista para uma partida. As listas devem conter no mínimo três (3) jogadores e até um (1) jogador de reserva designado que pode ser usado como substituto. As listas também podem incluir um gerente que não joga no torneio. Um indivíduo não pode simultaneamente fazer parte de mais de uma equipe por vez.

8.3.3 Apresentação da lista

Os organizadores do torneio podem solicitar que uma equipe envie a lista correspondente ao estágio em que participam pelo menos 24 horas antes do jogo correspondente.

8.3.4 Período de Mudança de Lista / Prazo para Bloqueio de Lista

Exceto conforme estabelecido em outras partes destas Regras Oficiais, as listas de equipes só podem mudar durante o "Período de Mudança de Lista", que é (1) a qualquer momento o prazo final da lista de bloqueios e (2) após a qualificação para a etapa suíça. As listas são bloqueadas e as trocas não podem ser feitas após o "Prazo final da lista de bloqueios", que é **30 de junho às 2:00 pm BRT para o evento LATAM Sul e 30 de junho às 2:00 pm CT para o evento LATAM Norte**. Se uma equipe tem um manager que eles gostariam de adicionar à

lista, eles devem notificar os organizadores do torneio antes do prazo final da lista.

Para equipes que participam dos qualificatórios abertos, há um período diferente de mudança de roster. Uma vez que um jogador se qualifique com uma equipe para a etapa suíça, ele não poderá participar de nenhuma outra equipe durante o torneio. Não é permitido adicionar um substituto ou mudar um jogador da equipe após a qualificação para a fase suíça. Um jogador pode jogar com várias equipes em datas diferentes no qualificador aberto, se desejar, se ainda não se classificou para a etapa suíça.

8.3.5 Transferências

Todas as trocas entre equipes devem ser aprovadas pela Rocket Street e todas as equipes envolvidas devem ser notificadas sobre a troca. As operações são permitidas apenas durante um período de alteração da lista. Um jogador não pode jogar por mais de um time dentro de uma temporada. Se um jogador for negociado durante a temporada, ele estará na lista do time, mas não poderá jogar em nenhuma partida até a próxima temporada.

8.3.6 Nomes de jogadores ou equipes

Jogadores ou equipes não podem alterar seus nomes de usuário ou nomes no jogo sem a aprovação dos organizadores do torneio. Os nomes de usuário e nomes de jogos devem estar em conformidade com estas Regras Oficiais e os organizadores do torneio podem solicitar que sejam alterados a qualquer momento. Nomes duplicados não serão permitidos, nomes que consistem apenas em símbolos ou nomes difíceis de distinguir entre si no alinhamento.

8.4 Obrigações das partes

8.4.1. Pontualidade

Todas as equipes devem ter três (3) Jogadores fisicamente presentes ou no lobby da partida online e na sala de bate-papo designada antes da hora de início da partida. As equipes que não têm três (3) jogadores prontos para jogar dentro de dez (10) minutos do horário de início da partida estão sujeitas a penalidades, incluindo a possível perda da partida.

8.4.2 Forfeit

Equipes não pode renunciar voluntariamente de uma partida sem a autorização prévia do organizadores do torneio e, mesmo com autorização, estão sujeitos a penalidades adicionais para a derrota.

8.4.3 Comunicação

As equipes se comunicarão com seus oponentes e organizadores do torneio em uma sala de bate-papo designada durante todas as etapas do torneio. Depois que uma partida começa oficialmente, a comunicação com qualquer pessoa que não tenha sido designada como jogador na partida atual é estritamente proibida e pode resultar na desqualificação imediata do(s) jogador(es) ou equipe.

8.5 Distúrbios na Partida

8.5.1. Desconexões

No Qualificador Aberto, se ocorrer uma desconexão, a Equipe em desvantagem continuará jogando a Partida. O Jogador Desconectado pode voltar a participar durante a Partida em que ocorreu a desconexão ou antes do início do próximo jogo da série, mas não pode entrar entre as Partidas da Série subseqüentes. Após uma desconexão, se o jogador não conseguir entrar durante a mesma partida, o jogador terá três (3) minutos para se juntar antes que a próxima partida da série comece. Se o Jogador Desconectado não puder entrar no Jogo antes da próxima Partida, o Time do Jogador Desconectado poderá incorporar o substituto se esta for a primeira desconexão do Time durante a série. No caso de outra desconexão, a equipe deve continuar o resto da série em desvantagem.

Para todas as etapas após a qualificação, se ocorrer uma desconexão, a Equipe notificará imediatamente o Organizador do Torneio através do jogo ou do chat do lobby. O organizador do torneio pode pausar o jogo ou forçar o reinício de uma partida assim que a notificação de desconexão for recebida, a seu critério exclusivo.

Depois que a partida for pausada, o jogador off-line terá três (3) minutos para se juntar antes que a reprodução seja reiniciada. Se o jogador não puder se juntar novamente nesse período, a equipe continuará jogando em desvantagem pelo restante da série.

Se a partida for reiniciada, a pontuação atual será cancelada e as duas equipes iniciarão a partida com sua pontuação de 0 a 0 desde o início.

Se o jogador não ingressar durante o mesmo jogo em que foi desconectado, ele terá mais três (3) minutos após o jogo para se reunir antes do início do próximo jogo da série. O jogador desconectado só pode entrar novamente durante o jogo em que a desconexão ocorreu em uma série; ele não poderá entrar no meio dos jogos subseqüentes da série. Se o Jogador desconectado não puder entrar no Jogo antes do próximo Jogo da série, a Equipe do Jogador poderá substituir outro Jogador da sua lista (sujeito às regras estabelecidas na seção 8.2.5). Para partidas em etapas / transmissão, se os organizadores do torneio identificarem que um jogador foi desconectado sem ser notificado, eles podem pausar a partida para permitir que o jogador se conecte.

Cada equipe tem no máximo um (1) intervalo por jogo. Depois que o jogador off-line voltar ao jogo ou o tempo previsto para reentrada expirar, as equipes terão trinta (30) segundos para confirmar com o organizador do torneio que cada um está pronto para retomar. Depois que todos confirmarem sua prontidão, o jogo será retomado com um chute neutro.

8.5.2 Pausas

Os organizadores de torneios podem pausar uma série ou partida a qualquer momento e por qualquer motivo. No caso de o jogo ser interrompido, os jogadores devem permanecer em seus

dispositivos e não devem se comunicar com outros jogadores até que a série seja retomada.

8.5.3 Reinício da partida

Os organizadores podem solicitar o reinício de um jogo ou partida devido a circunstâncias excepcionais, como se um erro afetará significativamente a capacidade do jogador de jogar ou se a partida ou a série for interrompida por força maior ou outro evento.

8.5.4 Envio de Registro

Se um Jogador ou Equipe fiz uma reclamação que resulte em um reinício de Série ou Partida, é esperado que eles forneçam aos Organizadores do Torneio arquivos de registro de Jogo. Esses arquivos de log estarão sujeitos a investigação e os organizadores do torneio aplicarão penalidades se determinarem que a reinicialização foi solicitada por engano.

8.6 Trapaças

Qualquer trapaça, conforme determinado pelos Organizadores do Torneio a seu exclusivo critério, resultará em desqualificação imediata e penalidades adicionais serão dadas, dependendo da gravidade da infração.

8.7 Marcas, logotipos, avatares e restrições.

As equipes qualificadas para a fase suíça devem fornecer aos organizadores do torneio um logotipo nos formatos .png, .psd ou .ai (este último é altamente preferido). Se um logotipo não for fornecido, ele será rejeitado, os organizadores do torneio substituirão o logotipo por um logotipo padrão do torneio. Os organizadores se reservam o direito de rejeitar os logotipos enviados após o início da fase suíça.

Os organizadores do torneio se reservam o direito de rejeitar, a seu exclusivo critério, nomes, logotipos, avatares ou marcas comerciais que violem o Código de Conduta, incluindo, mas não se limitando ao seguinte:

- Violação dos direitos de terceiros sem permissão explícita por escrito
- Assemelham-se ou são idênticas a uma marca comercial ou marca registrada
- Assemelham-se ou são idênticas a outra entidade ou pessoa
- É semelhante ou idêntico ao nome ou pessoa das Entidades do Torneio ou de outras Equipes.
- São considerados inapropriados a critério exclusivo dos organizadores.

8.8 Patrocínios; Outro conteúdo

As equipes têm a capacidade de adquirir patrocínios. No entanto, os patrocinadores ou o conteúdo incluído nas seguintes categorias podem não ser exibidos durante a transmissão do torneio:

- Marcas em categorias que receberam direitos de patrocínio exclusivos para o torneio pelos organizadores do torneio.
- Programação religiosa, assuntos políticos.
- números 900.
- Material classificado X.
- Medicamentos que formam hábitos, parafernália relacionada a medicamentos.
- Remédios de ervas ou produtos para "cura milagrosa".
- Produtos de tabaco.
- Qualquer produto ou serviço voltado para adultos (incluindo programas de pagamento voltados para adultos e produtos masculinos).
- Produtos, serviços ou outro material que geralmente seria considerado obsceno ou indecente.
- Conteúdo que uma pessoa razoável consideraria censurável, indecente, vulgar ou ofensivo.
- Conteúdo que promove discriminação, ódio, violência, uso de substâncias ilegais, atividades ilegais, fraude, esquemas de pirâmide ou oportunidades de investimento ou aconselhamento não permitido pela lei aplicável.
- Conteúdo ilegal, pornográfico, difamatório ou que viole os direitos de privacidade ou publicidade de terceiros.
- Conteúdo que constitui discurso de ódio.
- Conteúdo que discrimina, ridiculariza, defende, assedia ou ataca uma pessoa ou grupo com base em idade, cor, origem nacional, raça, religião, sexo, orientação sexual, identidade de gênero ou deficiência.
- Qualquer outra atividade que infrinja qualquer lei ou regulamento aplicável (incluindo loterias, produtos de jogos ilegais ou outras atividades de jogos ilegais)

8.9. Penalidades

Os jogadores ou equipes que violarem as regras deste documento estão sujeitos a penalidades que incluem (mas não se limitam a) o seguinte:

- Reiniciar o jogo.
- Perda de jogo.
- Desqualificação da partida.

- Banimento temporário do jogador.
- Banimento permanente do jogador.
- Confisco de prêmios.

Qualquer sanção imposta a um jogador e / ou equipe pode ser disponibilizada ao público pelos organizadores do torneio, a seu exclusivo critério.

9. PRÊMIOS

Os prêmios são decididos pela posição final da equipe.

PRÊMIO LATAM SUL

Lugar	Prêmio (USD)
1	\$11000
2	\$7200
3	\$5600
4	\$4800
5	\$4400
6	\$4000

Um total de USD 37000 será atribuído como prêmio para as equipes que participam na final.

PRÊMIO LATAM NORTE

Local	Prêmio
1	\$1000
2	\$700
3	\$500
4	\$350
5	\$250
6	\$200

Um total de USD 3000 será atribuído como prêmio para as equipes que participam na final.

10. RESTRIÇÕES GERAIS DE PRÊMIO

Um jogador pode se qualificar para apenas um lugar em uma equipe que começa no Qualificador Aberto. Os vencedores podem ser solicitados a preencher uma Declaração

Jurídica de Elegibilidade e qualquer documentação legal adicional referente ao recebimento do pagamento. Os prêmios serão concedidos dentro de sessenta (60) dias após o recebimento dos detalhes apropriados do pagamento do jogador. Os prêmios físicos podem ser entregues através de um serviço de courier ou de transportadoras postais padrão. A não aceitação da entrega de qualquer Prêmio pode resultar na perda do Prêmio, que pode ser transferida para um vencedor alternativo. Substituições de prêmios não estão disponíveis. Ao participar do torneio, os vencedores reconhecem que as entidades Rocket Street e Psyonix não obtiveram ou fornecerão seguro de qualquer tipo relacionado aos prêmios. Os jogadores serão responsáveis por fornecer os detalhes corretos à Rocket Street, incluindo o nome legal, endereço, número de contato e data de nascimento, conforme necessário. Os vencedores que não fornecerem à Rocket Street as informações e / ou documentação apropriadas necessárias dentro de sessenta (60) dias após o final do Torneio anularão automaticamente seu Prêmio, e a Rocket Street não terá nenhuma responsabilidade adicional por esses Jogadores em relação a com os prêmios.

11. ISENÇÃO DE GARANTIAS

As Entidades do Torneio não dão garantias e, por este meio, negam qualquer garantia, expressa ou implícita, com relação a qualquer prêmio concedido em conexão com o Torneio.

SEM QUALQUER FORMA LIMITANDO A GENERALIDADE DO ANTECEDENTE E SEM APELAR AS POLÍTICAS DA RUA ROCKET OU O CONTRATO DE LICENÇA DE USUÁRIO FINAL DO JOGO OU OUTROS CONTRATOS APLICÁVEIS AO DOMÍNIO DE PARTICIPAÇÃO NO DOMÍNIO DA PARTICIPAÇÃO DO GOVERNO, DE OUTRA FORMA, NO QUE DIZ RESPEITO AO SOFTWARE DA LIGA DO ROCKET, O EQUIPAMENTO E A OPERAÇÃO DO TORNEIO, INCLUINDO, SEM LIMITAÇÃO, TODAS AS GARANTIAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZAÇÃO, ADEQUAÇÃO A UMA FINALIDADE ESPECÍFICA, TÍTULO, NÃO CONFORMIDADE E SEUS JURISDIÇÃO.

A Psyonix Inc. não é responsável pela administração, conformidade ou execução deste torneio. Você concorda que a inclusão dos resultados do torneio de cada equipe e a atribuição dos resultados do torneio no sistema de classificação do LATAM Championship estão sujeitas à revisão e aprovação da Psyonix, a seu exclusivo e absoluto critério. VOCÊ PERMITE A LIBERTAÇÃO E O DOWNLOAD DA PSYONIX INC. E SEUS AGENTES OU REPRESENTANTES DE QUALQUER RESPONSABILIDADE RELACIONADA COM O TORNEIO, INCLUINDO, SEM LIMITAÇÃO, RECLAMAÇÕES LEGAIS, CUSTOS, LESÕES, PERDAS OU DANOS, PROCURA OU AÇÃO DE QUALQUER TIPO.

12. IMPORTANTE: LIBERTAÇÃO GERAL E A LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE

Cada Jogador participa conscientemente de uma ou de todas as atividades do Torneio por vontade própria e sem coerção ou influência indevida de terceiros.

INTRODUZINDO E / OU PARTICIPANDO NO TORNEIO, CADA JOGADOR, EM NOME DE SI MESMO OU DE SEUS herdeiros, LIBERA, DESCARGA E MANTÉM AS ENTIDADES DO TORNEIO LIVRES DE RECLAMAÇÕES, EXIGÊNCIAS, CAUSAS, PERDAS, PREJUÍZOS E DANOS SUSTENTADOS E PREJUDICADOS, SEM LIMITAÇÃO, PREJUÍZO, DANOS,

DANOS LEGAIS E PROVADOS, E SEM LIMITAÇÃO. PARTE, DIRETA OU INDIRETAMENTE, PARTICIPAR NO TORNEIO, ATENDENDO OU PARTICIPANDO DE QUALQUER EVENTO OU ATIVIDADE RELACIONADA COM O TORNEIO E / OU O USO OU UTILIZAÇÃO DE QUALQUER PRÊMIO.

Os organizadores do torneio não são responsáveis por informações ou outros materiais incorretos ou imprecisos, associados ou usados como parte do site Rocket Street ou do site do torneio, e os organizadores do torneio não se responsabilizam por quaisquer erros, omissões, interrupção, exclusão, defeito, atraso na operação ou transmissão, falha na linha de comunicação, roubo, destruição ou acesso não autorizado ao site da Rocket Street ou ao site do torneio ou ao campo de jogo. Embora os organizadores do torneio tentem garantir a integridade do torneio, os organizadores do torneio não são responsáveis pelas ações dos jogadores em relação ao torneio, incluindo a tentativa do jogador de burlar as regras oficiais ou interferir na administração, segurança, justiça, integridade ou conduta adequada do torneio. Sem limitar de maneira alguma a generalidade do exposto, cada Jogador concorda que as Entidades do Torneio não serão responsáveis e são, por meio deste, liberadas de toda e qualquer reivindicação, custo, lesão, perda ou dano de qualquer tipo, relacionado a qualquer um dos seguintes:

- Registros incompletos, perdidos, atrasados, mal direcionados ou ilegíveis ou a não recepção de registros devido a qualquer causa, incluindo, entre outros, problemas humanos ou técnicos, falhas ou mau funcionamento de qualquer tipo, causados por o jogador, organizadores do torneio ou outros que possam impedir ou limitar a capacidade de um jogador de participar do torneio ou enviar ou receber mensagens que exijam ação ou resposta do referido jogador;
- Qualquer sistema de computador, console de jogo, falha na linha telefônica, hardware, software ou programa ou outros erros, falhas, hacks, acessos não autorizados, transmissões de computador atrasadas ou conexões de rede que possam alterar o jogo ou afetar os resultados do jogo. jogos; e
- Qualquer problema técnico ou mau funcionamento de qualquer rede ou linha, servidores ou fornecedores, equipamentos ou software, incluindo ferimentos ou danos ao equipamento do jogador resultantes da participação no torneio.

13. INDENIZAÇÃO:

Cada Jogador concorda em indenizar e isentar as Entidades do Torneio de e contra toda e qualquer reivindicação de terceiros, ações ou procedimentos de qualquer tipo e contra todos os danos, responsabilidades, custos e despesas de terceiros, incluindo taxas e custos legais externos razoáveis. (coletivamente, "**Reivindicações de terceiros**") relacionadas a qualquer violação de quaisquer garantias, representações, acordos, obrigações ou acordos do Jogador de acordo com estas Regras Oficiais.

Exceto nos assuntos para os quais o Jogador é obrigado a indenizar as Entidades do Torneio abaixo, a Rocket Street indenizará e manterá cada Jogador afastado de qualquer dano e contra quaisquer Reivindicações de Terceiros resultantes da produção, distribuição e exploração do Torneio. .

O Jogador ou Entidade do Torneio que solicitar compensação (a "**Parte Indenizada**") deverá notificar imediatamente a Entidade do Torneio ou Jogador, conforme aplicável, responsável pela compensação (a "**Parte Indenizadora**") da existência de qualquer Reivindicação Indenização de Terceiros sob estas Regras Oficiais. No caso de uma Reivindicação de Terceiros, a Parte Indenizadora terá uma oportunidade razoável de defendê-la às suas próprias custas e com seu próprio advogado, desde que a Parte Indenizada tenha sempre o direito de participar dessa defesa às suas custas próprio. Se, dentro de um prazo razoável após o recebimento de notificação de uma Reclamação de Terceiros, a Parte Remuneradora não se defender, a Parte Remuneradora terá o direito, mas não a obrigação, de defender e negociar ou resolver (exercendo um julgamento comercial razoável) disse a Reivindicação de Terceiros pela conta e por risco e custo da Parte Indenizadora. A Parte indenizada disponibilizará à Parte indenizadora, às custas da Parte indenizadora, as informações e assistência que a Parte indenizadora possa razoavelmente solicitar em relação à defesa da referida reivindicação de terceiros. A Parte Indenizadora manterá a Parte Indenizada informada sobre o status da Reivindicação de Terceiros e não resolverá essa Reivindicação de Terceiros sem o consentimento prévio por escrito da Parte Indenizada, a menos que o contrato inclua uma liberação completa e completa da Parte Indenizada e suas subsidiárias e afiliadas e cada um de seus respectivos diretores, conselheiros e funcionários. As obrigações de indenização detalhadas abaixo sobreviverão ao vencimento ou término antecipado do torneio.

14. FORÇA MAIOR

Psyonix e a Rocket Street reservam-se o direito de modificar, suspender, estender ou encerrar o Torneio ou qualquer parte dele, se determinarem, a seu exclusivo critério, que o Torneio está tecnicamente danificado ou corrompido ou que fraude ou problemas As causas técnicas, falhas, mau funcionamento ou outras causas foram destruídas, corrompidas ou prejudicaram a administração, segurança, justiça, integridade, jogo ou viabilidade adequada do torneio ou qualquer parte dele, conforme contemplado neste documento. Caso os organizadores não possam continuar com o torneio devido a qualquer evento fora de seu controle, incluindo, entre outros, incêndios, inundações, epidemias, terremotos, explosões, conflitos ou greves trabalhistas, atos de Deus ou inimigos públicos, falhas no satélites ou equipamentos, agitação ou perturbação civil, ameaça ou atividade terrorista, guerra (declarada ou não declarada) ou qualquer lei, ordem ou regulamento do governo federal estadual ou local, ordem de qualquer tribunal ou jurisdição ou outra causa que não seja razoavelmente razoável sob o controle do Organizador do Torneio (cada evento ou evento de "Força Maior") terá o direito de modificar, suspender, estender ou encerrar o Torneio.

Os Organizadores, a seu exclusivo critério, podem exigir a repetição de qualquer Jogo ou Jogo, ou declarar nulo e sem efeito qualquer Jogo ou Jogo ou qualquer outra fase do Torneio por qualquer das razões anteriores. O torneio determina, a seu exclusivo critério, que qualquer jogo ou jogo individual ou outra fase do torneio foi alterado ou que a validade de qualquer jogo, jogo ou outra fase do torneio foi comprometida por qualquer motivo. Portanto, você pode remover esse jogo, partida ou outra fase do torneio e pode conduzir o torneio com base no jogo, partida e / ou outras fases restantes do torneio.

15. TRANSFERÊNCIA DE INFORMAÇÃO DO JOGADOR

Ao registrar-se e / ou participar do torneio, cada Jogador concorda e concorda com a coleta, transferência, armazenamento e processamento de suas informações para e nos Estados Unidos e / ou em outros países fora do país. País do país do jogador. casa. Outros países podem não ter leis e regulamentos de privacidade semelhantes ao país de residência do jogador. Um Jogador pode solicitar acesso, revisão, retificação ou exclusão de qualquer informação pessoal mantida pela Rocket Street em conexão com o Torneio, seguindo as instruções fornecidas na Política de Privacidade publicada no site da Rocket Street.

16. LISTA DO VENCEDOR / REGRAS OFICIAIS

Para a lista de vencedores, visite <https://www.rocketstreet.gg> dentro de seis (6) semanas após o final do torneio. Estas regras oficiais serão publicadas no site do torneio durante o período do torneio.

17. INVALIDEZ / RAZÕES

Estas Regras Oficiais e os outros acordos mencionados neste documento constituem o contrato completo entre cada Jogador e os Organizadores do Torneio em relação ao Torneio e substituem e anulam todas as negociações, acordos ou entendimentos anteriores. que foram realizadas entre o referido jogador e o organizador do torneio em relação ao assunto deste documento. Estas Regras Oficiais não podem ser modificadas ou alteradas de forma alguma, exceto por um instrumento escrito assinado pela Psyonix ou Rocket Street. A renúncia a qualquer termo, condição ou violação destas Regras Oficiais não será considerada renúncia a essa violação ou a qualquer outro termo ou condição no futuro. A invalidade ou inaplicabilidade de qualquer disposição destas Regras Oficiais não afetará a validade ou aplicabilidade de qualquer outra disposição. No caso de qualquer disposição ser considerada inválida, inexecutável ou ilegal, essas Regras Oficiais permanecerão em vigor e serão interpretadas de acordo com seus termos como se a disposição inválida ou ilegal não estivesse contida neste documento. Os títulos e subtítulos são usados nestas Regras Oficiais apenas para sua conveniência e facilidade de referência, e não devem ser considerados como afetando de forma alguma o significado ou a intenção dessas Regras Oficiais ou qualquer disposição deste documento.

18. POLÍTICA DE PRIVACIDADE

Rocket Street não divulgará intencionalmente nenhuma informação pessoal identificável sobre qualquer Jogador (incluindo nome, endereço de email, informações obtidas pela Rocket Street a partir de cookies e informações de endereço IP) a terceiros sem consentimento do Jogador, exceto quando a Rocket Street, de boa fé, acreditar que a divulgação é necessária para cumprir a lei ou outras disposições contratuais da Rocket Street, ou para aplicar as Regras Oficiais conforme estabelecido neste documento.

A aceitação pelo Participante de qualquer prêmio do Torneio constitui consentimento à divulgação de informações pessoais pela Rocket Street, conforme necessário. A Rocket Street se reserva o direito de coletar informações demográficas e outras informações gerais de mercado, que não identificam pessoalmente o participante para ninguém sem o consentimento adicional.

A Rocket Street usa e-mails para notificar os jogadores quando eles ganharem um prêmio e informá-los sobre promoções especiais, eventos e mudanças de política. Los usuarios registrados en el sitio web se inscriben automáticamente para recibir todos los tipos de correos electrónicos de Rocket Street: correos electrónicos promocionales de marketing, correos electrónicos de socios promocionales, boletines informativos, correos electrónicos de imparcialidad, diversión (es decir, relacionados con torneos o juegos), y correos electrónicos financieros. Los participantes tienen la opción de aceptar o rechazar la recepción de cualquiera o todos estos tipos de correos electrónicos en cualquier momento.