



Este documento oficial de regras tem como objetivo descrever todo o regulamento referente ao campeonato Mobile Legends: Bang Bang Professional.

As informações contidas a seguir descreverão a estrutura e o funcionamento do campeonato assim como o conjunto de regras que devem ser cumpridas pelas equipes e seus respectivos jogadores que se inscreverem para o evento.

Leiam com atenção, pois o não cumprimento das regras contidas neste documento poderá resultar em punição e/ou desclassificação do time e de seus respectivos jogadores do presente e de futuros campeonatos.

A organização responsável por operacionalizar este campeonato, assim como seus respectivos membros designados, GameSpace e Moonton, publicadora responsável pelo jogo Mobile Legends: Bang Bang, e seus respectivos afiliados, têm total autoridade e se reservam ao direito de cancelar, suspender ou modificar as regras e descrições contidas neste documento, além de tomar decisões finais, incluso a respeito de itens que não foram previamente especificados ou delineados neste regulamento, a fim de preservar o fair play e o espírito esportivo a seus exclusivos critérios.

Desejamos a todos uma excelente competição e nos comprometemos a fazer o nosso melhor para tornar esta uma experiência lendária, justa e emocionante para todos os participantes.

LIVRO DE REGRAS OFICIAL

1. INTRODUÇÃO E VISÃO GERAL

Ao se inscrever no campeonato, cada participante e representante da equipe confirma que leu, compreendeu e aceitou todas as regras e condições estabelecidas neste documento.

2. A LIGA

2.1. Definição de Termos do Evento

2.1.1. **Jogo** - Uma instância da competição no mapa designado pela GAME SPACE, que é jogada até que um time vencedor seja determinado por um dos seguintes métodos, o que ocorrer primeiro:

- Conclusão do Objetivo Final (destruição de uma base, também conhecido por "Cristal");
- Rendição da equipe;
- Desqualificação da equipe;
- Anúncio oficial da vitória;



www.gamespace.com.br



2.1.2. Rendição da Equipe - Qualquer equipe que decida abandonar um Jogo antes da Conclusão do Objetivo Final estará automaticamente concedendo o ponto do Jogo em questão para a equipe adversária;

2.1.3. Partida - Um conjunto de Jogos que é jogado até que uma equipe ganhe a maioria do total dos Jogos (por exemplo, ganhar dois Jogos em três, também conhecida como "MD3"; ganhar três Jogos em cinco, também conhecida como "MD5").

A equipe vencedora receberá uma contagem no formato em campeonato ou avançará para a próxima rodada em formato de torneio;

2.1.4. MD1 | MD3 |- Determinação da quantidade máxima de Jogos que compõem uma partida, tal qual a quantidade mínima de vitórias por Jogo para que seja definida a equipe vencedora da Partida;

- MD1 - Melhor-de-Um - Partida com apenas um Jogo. O vencedor será o time que ganhar o único Jogo;
- MD3 - Melhor-de-Três - Partida com até três Jogos. O vencedor será o time que ganhar dois Jogos; O vencedor será o time que ganhar três Jogos;

2.1.5. Rodada - Grupo de confrontos (Partidas ou Jogos, dependendo da Fase) que acontecem simultaneamente, onde equipes se enfrentam duas a duas, sendo que sempre haverá uma equipe perdedora e uma equipe vencedora;

2.1.6. Chave de Eliminação Simples - Formato em que as equipes serão pareadas segundo os critérios específicos de cada Fase, de forma que a equipe vencedora avance para a próxima rodada e a equipe perdedora seja eliminada da Liga;

2.2. Regras Gerais

2.2.1. Formação de Equipe - Cada equipe poderá ser composta por até:

- Um Gerente de Equipe;
- Um Treinador;
- Cinco Jogadores em sua "Formação Inicial" (que disputarão o primeiro jogo em toda partida);
- Dois Jogadores substitutos;

Cada equipe precisa ter, no mínimo, Cinco Jogadores em sua "Formação Inicial" e um Jogador substituto, sendo que um destes jogadores obrigatoriamente será apontado como Capitão da Equipe.

Gerente de Equipe e Treinador são cargos inteiramente administrativos, não podendo ser ocupados por nenhum dos jogadores, sejam eles da "Formação Inicial" ou substitutos.



Se em algum momento da Liga alguma equipe não estiver dentro dos requisitos estará sujeita a penalidades;

2.2.2. Transferência de Jogadores - As equipes não poderão alterar sua composição registrada, seja por remoção, contratação ou troca de jogadores, sendo jogadores substitutos do da "Formação Inicial", até o término das Qualificatórias (18/07/2021). Em casos especiais e/ou imprevistos, a equipe precisa entrar em contato com a organização antes de alterar a composição registrada;

2.2.3. Restrições - Os membros das equipes inscritos no evento não podem ser funcionários da Moonton ou de qualquer uma de suas afiliadas, sejam estas agências, empresas ou terceiros, direta ou indiretamente relacionados com a organização do evento;

"Afiliado" é definido como qualquer pessoa ou outra entidade que possua ou tenha controle; esteja sob a propriedade ou sob controle de; ou esteja sob propriedade ou controle comum de outra parte relacionada à organização da Liga.

"Controle" significa o poder, por qualquer meio, de determinar as políticas ou gerenciamento de uma entidade, seja através do poder de eleger, nomear ou aprovar, direta ou indiretamente, os diretores, executivos, gerentes ou curadores de tal entidade ou de qualquer outra forma;

2.2.4. Jogos Transmítidos - Durante as Qualificatórias alguns jogos serão selecionados para transmissão. Caso sua partida seja selecionada, você e seu adversário não poderão iniciar o jogo sem a permissão de nossos administradores, sob pena de exclusão do torneio.

2.3. Elegibilidade dos Jogadores

2.3.1. Idade dos Jogadores - Nenhum jogador será considerado elegível para participar de qualquer competição caso não tenha 16 anos completos na data do evento.

A idade do jogador será contada de acordo com sua data exata de nascimento, e não apenas com o seu ano de nascimento.

A equipe deve apresentar a cópia original do documento de identidade ou passaporte dos jogadores, devidamente emitidos em seu país de nascimento, para testemunhar que os Jogadores atingiram a idade exigida para participar da competição. Quaisquer outras certificações são inválidas;

2.3.2. Requisitos Pessoais - Todos os jogadores devem cumprir os seguintes requisitos:

- Ter uma conta de jogo válida (no seu nome);
- Ter uma conta Battlefy válida (no seu nome);



www.gamespace.com.br



- Ter uma conexão estável de Internet e equipamentos (mobile) compatíveis com o jogo;

2.4. Nomes e Logotipos de Equipes

As equipes não podem ter nomes nem logotipos iguais ou semelhantes e devem ser exclusivos em design e aparência.

Além disso, os nomes e logotipos das equipes devem conter apenas caracteres, números, espaço, sinal de mais (+), sinal de menos (-), sublinhado (_) e aspas simples (').

A menos que especificado de outra forma pela equipe, a GameSpace tem o direito de usar, a seu próprio critério, o nome completo da equipe e / ou o nome abreviado da equipe em qualquer ocasião.

A verificação das imagens ou dos nomes dos patrocinadores podem ser apresentados em Logotipos e Nomes de Equipe, abreviações de Nomes de Equipe, mas não podem existir quaisquer questões legais e serem os mesmos que as marcas registradas e os nomes dos patrocinadores.

Nomes e logotipos de equipes também não podem ofender ou difamar a dignidade ou integridade de terceiros, de acordo com as práticas de bons costumes e código de conduta, descritos melhor em uma seção específica.

A organização do evento se reserva ao direito final de aprovar os nomes e logotipos das equipes.

Quaisquer inscrições relacionadas a mudanças em nomes ou logotipos de todas as equipes (incluindo as equipes qualificadas) devem ser enviadas à organização antes do início do evento.

O novo nome ou logotipo só pode ser usado após a obtenção da aprovação. Exceto para as circunstâncias de duplicação de nome ou violação das regras de nomenclatura, nenhuma equipe (exceto equipes qualificadas) tem permissão para alterar o nome da equipe após a data de bloqueio da lista.

Em casos especiais ou não previstos no livro de regras, as decisões finais serão tomadas pela organização do evento.

2.4.1. Nome de Jogador

O nome de jogador deve conter apenas caracteres, números, espaço, sinal de mais (+), sinal de menos (-), sublinhado (_) e aspas simples (').



O comprimento deve ser de 4 a 12 caracteres. Os nomes dos jogadores não podem conter o nome de um patrocinador, ser semelhantes a nenhuma marca, e também não são permitidos nomes de jogadores que possam causar mal-entendidos.

No caso de nomes duplicados, o jogador deve primeiro consultar a organização do torneio para depois alterar seu nome.

Nomes e avatares de jogadores também não podem ofender ou difamar a dignidade ou integridade de terceiros, de acordo com as práticas de bons costumes e código de conduta, descritos melhor em uma seção específica.

2.4.2. Restrições Comuns

Nenhum caractere especial adicional será permitido para nomes de times, logotipos ou nomes de jogadores (incluindo letras tachadas, barras, etc.).

Nomes de equipes, logotipos e nomes de jogadores não podem conter:

- Vulgaridades ou obscenidades;
- Nomes relacionados aos personagens heróis do MLBB ou outros personagens semelhantes;
- Outros conteúdos que podem criar confusão para os leitores dos nomes;

2.4.3. Análise e Aprovação

Todos os nomes de equipes, logotipos e nomes de jogadores devem ser aprovados pela organização do evento antes do uso no campeonato;

2.4.4. Alterações

Mudanças nos nomes das equipes, logotipos e nomes dos jogadores não são permitidas, exceto sob certas circunstâncias atenuantes, e devem ser aprovadas pela organização do evento antes do uso em uma partida.

A organização do evento se reserva ao direito final de aprovar nomes e logotipos.

2.5. Substituições

Uma equipe pode substituir jogadores entre os jogos de uma partida. A equipe deve notificar algum integrante da organização e ter o substituto aprovado no máximo 5 minutos após o término do jogo anterior. Por exemplo, se uma equipe deseja substituir um jogador no jogo 2, o gerente da equipe deve notificar e buscar a aprovação de algum integrante da organização no máximo 5 minutos após o jogo

A substituição não é permitida em partidas MD1.



Para partidas MD3, apenas uma substituição pode ser feita por vez entre cada jogo, sendo que um jogador que deixe a formação principal não voltará automaticamente para o próximo jogo dentro de uma mesma partida.

Em toda nova partida, a Formação Inicial deve ser utilizada no primeiro jogo, independentemente das substituições realizadas em partidas anteriores.

2.5.1. Emergência

No caso de uma emergência, a equipe deverá consultar a organização do evento imediatamente para receber as devidas instruções e terá certo tempo (a ser definido dependendo da situação) para encontrar um substituto imediato. Nos casos em que uma equipe não consiga encontrar um jogador substituto dentro de 2 horas do início da competição, a equipe poderá perder o direito da substituição.

A organização do evento determinará se um evento se qualifica como uma emergência.

Um jogador substituto, que pode ser o técnico principal ou qualquer outro jogador que não tenha participado de tais eventos, pode ser autorizado a participar.

Um jogador substituto deve satisfazer os requisitos estipulados na Elegibilidade do Jogador e Elegibilidade do Membro da Equipe.

2.6. Juízes

2.6.1. Comportamento do Árbitro

Em todos os momentos, os árbitros, se houver, devem se comportar de maneira profissional e emitir decisões de maneira imparcial.

Nenhuma paixão ou preconceito será mostrado em relação a qualquer jogador, equipe, gerente de equipe, treinador principal, proprietário ou outros indivíduos;

2.6.2. Apelo

Qualquer apelo feito ao Árbitro pelos membros da Equipe durante um Jogo deve ser comunicado e confirmado com a organização do evento antes de iniciar a arbitragem.

Os Árbitros não estão autorizados a consentir com quaisquer demandas feitas pelos membros da Equipe por conta própria.

A organização do evento julgará apelações de erros de julgamentos feitos pelos Árbitros, se o Árbitro for considerado como tendo cometido um erro, a organização do evento irá penalizá-lo de acordo com a natureza do seu erro.



A organização do evento pode avaliar quaisquer decisões tomadas durante ou após um Jogo, a fim de confirmar se os procedimentos corretos foram implementados. Se os procedimentos corretos não forem cumpridos, a organização do evento se reserva o direito de anular a decisão do Árbitro.

A organização do evento mantém o direito de tomar a decisão final sobre todas as decisões durante a duração do Torneio;

2.6.3. Interpretação Final

A organização do evento reserva-se o direito final de interpretação destas normas e protocolos de operação, quaisquer questões não resolvidas serão resolvidas de acordo com a interpretação da organização do evento sobre o assunto;

2.6.4. Responsabilidades

Os árbitros designados pela organização do evento são responsáveis por fazer julgamentos sobre todas as questões, questões e situações relacionadas à partida que ocorram antes, durante e imediatamente após o jogo.

2.7. Pontualidade

As equipes devem se preparar para a partida uma hora antes de seu início, estar no jogo quinze minutos antes do início da partida e entrar na sala de jogo imediatamente a convite da conta do observador (caso haja transmissão do jogo) ou do time adversário.

Se um lado não estiver pronto quando o tempo pré-marcado para a partida for atingido, todos esperarão dez minutos extras.

Após o término desses dez minutos extras de tempo de espera, se apenas uma equipe ainda não entrou na sala de jogos e se preparou, a equipe atrasada será considerada como perdedora do primeiro jogo desta partida.

Se a equipe ainda não tiver entrado na sala de jogos e estar preparada após vinte minutos, a equipe atrasada será considerada como perdedora dos dois jogos desta partida e assim por diante, até que um lado tenha conquistado a vitória.

Se ambas as equipes estiverem atrasadas, a partida usará a partida MD3 como referência.

Se ambas as equipes estiverem dez minutos atrasadas, então ambas serão consideradas como tendo perdido o primeiro jogo desta partida e a partida MD3 será convertida em uma partida MD1.

Se ambas as equipes estiverem 20 minutos atrasadas, então ambas as equipes serão consideradas como tendo perdido dois jogos desta partida.



Se houver circunstâncias inesperadas que possam fazer com que uma equipe se atrase, a equipe deve notificar a organização do evento trinta minutos antes do início da partida.

A organização do evento decidirá se eles concordam ou não em atrasar a partida, dependendo da situação.

Se a organização do evento não foi notificada trinta minutos antes do início da partida, mas a equipe está atrasada mesmo assim, a organização do evento administrará penalidades extras para a equipe de acordo com a importância do resultado da partida.

A chegada tardia causada por força maior será administrada a critério da organização do evento.

2.8. Patch Competitivo e Servidor de Partida

A organização do evento determinará a versão do jogo usada para a partida.

Nos servidores online, alguns Heróis que receberam atualizações e Heróis que foram adicionados recentemente estarão proibidos de serem usados dentro de duas semanas após a atualização.

As proibições específicas da partida e os tempos de uso serão notificados pela organização do evento.

Quanto aos heróis que são conhecidos por causar falhas, os membros da organização do evento irão proibir seu uso para Partidas por um período de tempo de acordo com a gravidade da falha, por favor, cumpra estritamente com as notificações da organização do evento.

2.9. Configurações para os Jogos

2.9.1. Processo Pré-Jogo

Antes do início cada jogo, respeitando o horário estipulado de início da rodada, é importante que cada jogador:

- Verifique se a versão do jogo é a mais atualizada
- Confirme se está usando sua conta pessoal do jogo MLBB;
- Garantir a qualidade e conexão do equipamento;
- Calibrar quaisquer equipamentos conforme necessário;
- Ajustar as configurações do jogo;
- Testar e se certificar de sua própria conexão.
- Confirmar se está em uma Sala Personalizada – Modo Seleção/Draft Pick;



2.9.2. Criação de Sala

O capitão de cada equipe deverá adicionar seu oponente dentro do jogo, logo em seguida chamá-lo para uma Sala Personalizada no Modo Seleção, apenas os 5 jogadores de cada time são permitidos no lobby, jogadores reservas não podem entrar para acompanhar a partida;

2.9.3. Picks e Bans

O banimento de heróis começará sempre para o time que está na esquerda (time azul) no lobby;

2.9.4. Conectando com seu Oponente

A Battlefy tem um chat para cada confronto criado, apenas o capitão é responsável pela comunicação com o oponente, para isso é necessário ir na tabela da plataforma e entrar no confronto que o seu time irá jogar, um chat estará disponível para pedir o nick do outro jogador e adicioná-lo dentro do jogo;

2.9.5. Adicionar seu Oponente

Dentro do jogo, o capitão do time que irá ficar do lado azul deve criar a Sala Personalizada no Modo Seleção/Draft Pick, convidar o capitão do time oponente e então chamar os jogadores de seus times para a sala de acordo com o lado já pré definido;

2.9.6. Escolha dos Lados

Durante a etapa de Qualificatórias, o seed maior será definido pelo time que se encontra acima ou ao lado esquerdo da tabela/confrontos, este time começa na cor AZUL e o time com menor seed na cor VERMELHA. A primeira escolha/veto será da equipe AZUL. Em caso de MD3, em cada partida subsequente as equipes alternarão o lado/cor;

2.9.7. Processo de Fim de Jogo

O Capitão de cada equipe é responsável por registrar, através de print screen, o resultado de cada jogo.

A equipe vencedora é a encarregada final de reportar devidamente o placar, enviando as imagens para comprovar o resultado da partida. Esse print screen deve demonstrar claramente o resultado e os jogadores presentes na partida e deve ser armazenada por pelo menos 15 dias após o término do evento para possíveis validações e contestações.

Caso uma equipe tenha provas de que um resultado foi reportado de forma incorreta, precisa entrar em contato com a organização antes do início da próxima rodada para que



o caso seja avaliado de forma rápida o suficiente para serem feitas as devidas alterações na pontuação.

Se uma contestação for aberta sem provas, a equipe que iniciou tal contestação pode ser penalizada, dependendo do julgamento da organização;

2.9.8. Resultados

A organização publicará todos os resultados da rodada atual antes de iniciar a próxima;

2.9.9. Remake

Em caso de partida iniciada de forma incorreta ou de situação especial (por exemplo, um jogador que sofra desconexão não intencional) a organização deve ser alertada imediatamente e somente ela poderá apontar que a partida seja refeita (também conhecido como "Remake"). Todas as ações do pré-jogo e do jogo devem coincidir com os movimentos até a interrupção da partida (escolhas de heróis, emblema de heróis, feitiços de heróis etc).

3. REGRAS DO JOGO

3.1. Definições de Termos Técnicos

- Desconexão não intencional - Um jogador perdendo a conexão com o jogo devido a problemas com o client do jogo, telefone celular, rede ou outros dispositivos;
- Desconexão intencional - Um jogador perdendo a conexão com o jogo devido às suas próprias ações. Sempre que as ações de um jogador levem à desconexão elas serão consideradas intencionais, independentemente da intenção real do jogador;
- Falha do servidor - Todos os jogadores perdem a conexão com o jogo devido a um problema com um servidor de jogo, servidor de correspondência ou instabilidade de Internet do local;
- Bug - Definido como qualquer acontecimento dentro do jogo que resulte em um efeito incorreto ou anormal no jogo, fazendo com que as estatísticas ou hardware funcionem mal, apresentem dados incorretos, lag ou outros defeitos.
- Bug Geral - Definido como mau funcionamento de hardware que afeta o nível de jogo do jogador durante a competição, exibição incorreta de estatísticas ou mau funcionamento da mecânica do jogo, mas que não interfere diretamente no resultado da partida.
- Bug Informado - A organização do evento informará a todas as equipes sobre os bugs dos quais esteja ciente, mas que não afetarão fortemente a jogabilidade do jogo antes de cada partida. (Como heróis, equipamentos de jogo, efeitos de animação etc.) Esses bugs só serão "retificados" através do banimento de heróis, banimento do uso de certas skins ou de equipamentos de jogo para minimizar o efeito que tem na jogabilidade, portanto, tais bugs não serão aceitos como motivo para realizar qualquer revanche ou interromper os jogos atuais;

- **Mau Funcionamento de Hardware** - O mau funcionamento do hardware inclui mau funcionamento do servidor, mau funcionamento do PC de hospedagem ou mau funcionamento do telefone celular ou qualquer hardware que esteja sendo usado pelos jogadores durante o curso da competição;
- **Bug Crítico** - Definido como bugs que causam um grande efeito negativo na habilidade de qualquer jogador de atuar em um nível competitivo profissional, uma grande mudança nas estatísticas do jogo ou na mecânica do jogo ou que influenciem fortemente os resultados da partida. A Moonton, e por consequência a organização do evento, reserva os direitos finais de interpretação sobre o que é um bug crítico;
- **Situação Terminal** - Situações terminais são definidas como situações em que o jogo não pode continuar devido a um bug e o jogo precise ser refeito. Isso inclui situações como:
 - Bugs que não são retificáveis por qualquer meio técnico para reiniciar o jogo;
 - Bugs que não são retificáveis por qualquer meio técnico para prevenir ou remover, incluindo situações em que heróis ou skin precisam ser banidos;
 - Qualquer situação em que os oficiais da MPL considerem que o jogo não pode continuar, incluindo mudança no ambiente físico, desastres naturais ou mau funcionamento do hardware.
- **Relatórios Prompt** - Definido como um bug que é notado por qualquer jogador (incluindo mau funcionamento de hardware). Neste caso, o jogador é responsável por informar imediatamente a organização do evento, podendo ocasionar na pausa do jogo.
- **Game of Record ("GOR")** - Refere-se a um jogo em que todos os dez jogadores tenham participado e que progrediu até um ponto de interação significativa entre equipes opostas. Uma vez que um jogo atinge o status GOR, termina o período em que remakes incidentais são permitidos e o jogo em questão será considerado "oficial" daquele ponto em diante. Após o estabelecimento do GOR, os remakes do jogo serão permitidos apenas em condições extremas, sujeitas à aprovação da organização do evento. Exemplos de condições que estabelecem GOR:
 - Qualquer ataque ou habilidade é direcionado a lacaio, criaturas da selva, estruturas ou heróis inimigos;
 - A linha de visão é estabelecida entre os jogadores das equipes opostas; ◦ Posicionar o herói, estabelecer visão ou direcionar a habilidade de tiro de habilidade na selva do oponente por qualquer uma das equipes, o que inclui deixar o rio ou entrar em um matagal conectado à selva inimiga;
 - O cronômetro do jogo chegar a dois minutos (00:02:00);

3.2. Interrupções do Jogo

- **Parada de Jogo** - Se um jogador se desconectar ou pausar o jogo intencionalmente sem notificar um operador de liga, a organização não é obrigada a forçar uma interrupção de jogo. Durante qualquer pausa ou interrupção, os jogadores não podem deixar a área de jogo a menos que sejam autorizados por um operador da organização;



- Pausa Direcionada - A organização do evento pode ordenar a pausa de uma partida ou executar um comando de pausa, a critério exclusivo da organização do evento, em qualquer momento;
- Pausa do Jogador - Os jogadores só podem pausar uma partida após a ocorrência de qualquer um dos eventos descritos abaixo, mas devem sinalizar imediatamente a um operador de liga após a pausa e identificar o motivo. Os motivos aceitáveis incluem:
 - Desconexão não intencional ou atraso no servidor causado pela flutuação da rede;
 - Avaria de hardware ou software (por exemplo, deficiência periférica ou falha no jogo);
- Pausa Não Autorizada - Se um jogador pausar ou retomar um Jogo sem a permissão de um operador algum integrante da organização, será considerado jogo injusto e penalidades serão aplicadas a critério da organização do evento.

3.3. Retomando o Jogo

Os jogadores não têm permissão para retomar o jogo após uma pausa. O jogo será retomado apenas após a liberação de um operador de liga ser emitida e quando os capitães das duas equipes confirmarem, através do chat do jogo, que seus respectivos jogadores estão prontos.

As equipes terão 10 segundos para se prepararem após o operador de liga declarar que o jogo será retomado.

3.4. Refazendo o Jogo

O jogo poderá ser refeito apenas de acordo com decisão final da organização do evento. As seguintes condições são exemplos usados para ilustrar tal ocorrência:

- Quando não for estabelecido GOR:
 - Um jogador percebe que emblemas, feitiços de batalha ou outras configurações não foram aplicadas corretamente devido a um bug entre o lobby do jogo e a partida. O jogador pode pausar o jogo para ajustar essas configurações, mas se as configurações não puderem ser ajustadas corretamente, o jogo pode ser reiniciado;
 - Dificuldades técnicas impedem que o jogo seja retomado normalmente;

3.5. Adiamento

No caso de uma dificuldade técnica que leve a organização do evento a declarar um remake, a organização do evento, a seu exclusivo critério, poderá solicitar a revanche ou o adiamento do Jogo.



3.6. Procedimento Pós-Jogo

Resultados - Os resultados serão registrados pelo capitão do time vencedor, porém é recomendável que ambos os capitães tenham print screen das telas de fim de jogo, mostrando claramente seu time, o time oponente, suas respectivas composições e dados do jogo;

Notas técnicas - Os jogadores que identificarem quaisquer problemas técnicos devem reportar à organização do evento;

Intervalo - Os capitães dos times, bem como seus jogadores, devem estar atentos aos comunicados oficiais a respeito das próximas rodadas no Discord e na plataforma de organização de torneios Battlefy;

Desistências - As partidas vencidas por desistência serão relatadas pela pontuação mínima que uma equipe levaria para vencer a partida (por exemplo, 1-0 para partidas MD1, 2-0 para partidas MD3, 3-0 para partidas MD5).

Nenhuma outra estatística será registrada para partidas perdidas.

4. CÓDIGO DE CONDUTA

4.1. Conduta Competitiva

Espera-se que as equipes joguem sempre o seu melhor em qualquer jogo e evitem qualquer comportamento inconsistente com os princípios de bom espírito esportivo, honestidade e jogo limpo.

Para maior clareza, a composição da equipe e a fase de escolha/banimento não serão consideradas ao determinar se esta regra foi violada.

As ações a seguir serão consideradas jogo injusto e estarão sujeitas a penalidades a critério da organização do evento:

Conluio - Definido como qualquer acordo entre dois ou mais jogadores, treinadores, equipes e/ou confederados para prejudicar os jogadores adversários. O conluio inclui, mas não está limitado a, atos como:

- Jogada Suave, acordo entre dois ou mais Jogadores para não danificar, impedir ou de outra forma jogar dentro de um padrão razoável de competição em um Jogo;
 - Preparação prévia da divisão do prêmio em dinheiro e/ou qualquer outra forma de compensação;
- Enviar ou receber sinais, eletrônicos ou não, de um confederado para/de um Jogador;
- Perder intencionalmente um jogo por um prêmio em dinheiro, ou por qualquer outro motivo, ou tentar induzir outro jogador a fazê-lo;



Hacking - Definido como qualquer modificação do client do jogo Mobile Legends: Bang Bang por qualquer jogador, equipe ou pessoa agindo em nome de um jogador ou equipe;

Exploit - Definido como usar intencionalmente qualquer bug do jogo para buscar uma vantagem, inclui, mas não está limitado a:

- Falhas na compra de itens;
- Falhas nas interações de lacaio neutros;
- Falhas no desempenho da habilidade dos Heróis ou qualquer outra função do jogo que, na determinação exclusiva da organização do evento, não esteja funcionando como pretendido;

Monitores Espectadores - Os jogadores que estão jogando um jogo não têm permissão de olhar ou tentar olhar para qualquer tela ou dispositivo que está exibindo uma visão de nível de observador desse jogo (ou seja, que é ou é capaz de mostrar uma visão neutra do mapa);

Troca de Conta - Jogar na conta de outro jogador ou solicitar, induzir, encorajar ou direcionar outra pessoa a jogar na conta de outro jogador;

Trapaça/Cheats - O uso de qualquer tipo de dispositivo de trapaça, programa de trapaça ou qualquer método de trapaça semelhante;

Desconexão Intencional - Uma desconexão intencional sem um motivo adequado e explicitamente declarado;

Palavrões e Discurso de Ódio - Um membro da equipe não pode usar linguagem que seja obscena, suja, vulgar, insultuosa, ameaçadora, abusiva, caluniosa, caluniosa, difamatória ou de outra forma ofensiva ou questionável, nem promover ou incitar ódio ou conduta discriminatória, a qualquer momento enquanto durante a execução do torneio.

Um membro da equipe não pode usar quaisquer instalações, serviços ou equipamentos fornecidos ou disponibilizados organização ou seus contratados para postar, transmitir, disseminar ou de outra forma disponibilizar tais comunicações proibidas.

Um membro da equipe também não pode usar esse tipo de linguagem nas redes sociais ou durante qualquer evento público, como streaming;

Comportamento Insultuoso - Um membro da equipe não pode realizar qualquer ação ou executar qualquer gesto dirigido a um membro da equipe adversário, torcedor ou operador de liga, ou incitar qualquer outro indivíduo a fazer o mesmo, o que é insultuoso, zombeteiro, perturbador ou antagônico;

Comportamento Abusivo - Abuso da organização do evento, membros da equipe oponentes ou membros da audiência não serão tolerados.



www.gamespace.com.br



Os membros da equipe devem tratar todos os indivíduos que participam de uma partida com respeito;

A organização do evento pode, por descrição própria, punir jogadores e equipes por qualquer outro ato, omissão de ação ou comportamento que, a critério exclusivo da organização do evento, viole estas Regras e/ou os padrões de integridade estabelecidos pela GAME SPACE para o jogo competitivo.

Comportamento Inadequado - As ações a seguir serão consideradas comportamento não profissional e estarão sujeitas a penalidades a critério da organização do evento, também analisando, mas não limitado a, redes sociais, canais oficiais de comunicação, chats de transmissão, de contas pessoais ou profissionais, além do período de jogos

Responsabilidade Sob o Código - Salvo disposição expressa em contrário, as infrações às Regras Oficiais são puníveis, tenham ou não sido cometidas intencionalmente. As tentativas de cometer tais crimes ou infrações também são puníveis;

Declaração Pública Irresponsável - As equipes (incluindo jogadores, treinadores e qualquer representante da equipe) têm o dever e a responsabilidade como representantes da liga de cumprir as regras e regulamentos conforme declarado nas regras deste documento;

Assédio - O assédio é proibido. O assédio é definido como atos sistemáticos, hostis e repetidos ocorridos durante um período de tempo considerável, ou uma instância singular e gregária, que tem/visam isolar ou ostracizar uma pessoa e/ou afetar a dignidade da pessoa

Assédio Sexual - O assédio sexual é proibido. O assédio sexual é definido como avanços sexuais indesejáveis. A avaliação é baseada em se uma pessoa razoável consideraria a conduta indesejável ou ofensiva.

Não há tolerância para quaisquer ameaças/coerções sexuais ou promessa de vantagens em troca de favores sexuais;

Discriminação e Difamação - Os membros da equipe não podem ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa privada ou grupo de pessoas por meio de palavras ou ações de desprezo, discriminatórias ou denegrentes em razão de raça, cor de pele, origem étnica, nacional ou social, gênero, idioma, religião, política opinião ou qualquer outra opinião, situação financeira, nascimento ou qualquer outra situação, orientação sexual ou qualquer outro motivo;

Declarações Sobre a GameSpace, Moonton e MLBB - Os membros da equipe não podem dar, fazer, emitir, autorizar ou endossar qualquer declaração ou ação que tenha, ou seja projetada para ter, um efeito prejudicial ou prejudicial aos melhores interesses



www.gamespace.com.br



da GameSpace, Moonton ou suas afiliadas, ou o jogo Mobile Legends: Bang Bang, conforme determinado a exclusivo e absoluto critério da organização do evento;

Liberação de Informações Sem Aprovação - As equipes serão solicitadas a enviar documentos para aprovação ou visibilidade em todo o torneio. Tais documentos são necessários para manter as expectativas em todo o campeonato.

Anúncios antecipados podem atrapalhar as estratégias que uma equipe usaria nas próximas partidas. Por este motivo, se um membro da equipe for instruído a não divulgar informações, pois isso pode prejudicar o processo competitivo, e o membro da equipe continua a divulgar essas informações, tal jogador e/ou sua equipe estarão sujeitos a penalidades;

Atividade Criminal - Um membro da equipe não pode se envolver em qualquer atividade que seja proibida por lei comum, estatuto ou tratado e que leve ou possa ser razoavelmente considerada provável de levar à condenação em qualquer tribunal de jurisdição competente;

Comportamento Contrário à Moralidade - Os membros da equipe não podem participar de nenhuma ação considerada pela organização do evento como imoral, vergonhosa ou contrária à moral e à ética tradicionais;

Confidencialidade - Um membro da equipe não pode divulgar nenhuma informação confidencial fornecida pela organização do evento, Moonton ou qualquer afiliado, por qualquer método de comunicação, incluindo todos os canais de mídia social;

Suborno - Nenhum membro da equipe pode oferecer qualquer presente ou recompensa a um jogador, treinador, gerente, operador de liga da GameSpace, funcionário da Moonton ou pessoa conectada ou empregada por outra equipe dos organizadores ou organização pelos serviços prometidos, prestados ou a serem prestados em derrotar ou tentar derrotar uma equipe competidora;

Caça Furtiva ou Adulteração - Nenhum membro da equipe ou afiliado de uma equipe pode solicitar, atrair ou fazer uma oferta de emprego a qualquer treinador ou jogador oficial que seja contratado por qualquer equipe do Campeonato, nem encorajar qualquer treinador ou jogador oficial a violar ou rescindir um contrato com a referida equipe do torneio.

Um treinador ou jogador oficial não pode solicitar que uma equipe viole esta regra. Um treinador ou jogador oficial pode expressar publicamente seu desejo de deixar seu time e encorajar qualquer e todas as partes interessadas a contatar sua gerência (ou seja, uma declaração geral dirigida a todo o mercado) após obter o consentimento do time. As violações a esta regra estarão sujeitas a penalidades, a critério da organização do evento.



Para perguntar sobre o status de um técnico oficial ou jogador de outra equipe, os gerentes devem entrar em contato com a administração da equipe com a qual o jogador e/ou técnico oficial está atualmente contratado.

A equipe inquiridora deve fornecer visibilidade à organização do evento antes de poder discutir o contrato com um jogador;

Presentes - Nenhum membro da equipe pode aceitar qualquer presente, recompensa ou compensação pelos serviços prometidos, prestados ou a serem prestados em conexão com o jogo competitivo do jogo, incluindo serviços relacionados à derrota ou tentativa de derrotar uma equipe competidora ou serviços projetados para lançar ou consertar um partida ou jogo. A única exceção a esta regra será no caso de compensação baseada no desempenho paga a um membro da equipe pelo patrocinador oficial ou proprietário da mesma equipe;

Não conformidade - Nenhum membro da equipe pode recusar ou deixar de aplicar as instruções ou decisões razoáveis da organização do evento;

Correção de Partidas - Nenhum membro da equipe pode oferecer, concordar, conspirar ou tentar influenciar o resultado de um jogo ou partida por qualquer meio que seja proibido por lei ou por estas Regras;

Pedidos de Documentos ou Diversos - Documentação ou outros itens razoáveis podem ser exigidos em vários momentos ao longo , apenas por membros da organização do evento. Se a documentação não for preenchida de acordo com os padrões definidos pela organização, a equipe estará sujeita a penalidades. Podem ser impostas penalidades se os itens solicitados não forem recebidos e concluídos no prazo exigido.

5. CONFORMIDADE COM AS REGRAS DE PENALIDADE

5.1. Sujeição à Penalidades

Qualquer pessoa que for flagrada ou tentar praticar qualquer ato que a organização do evento acredite, a seu exclusivo e absoluto critério, constituir um jogo injusto, estará sujeita à penalidade. A natureza e a extensão das penalidades impostas em razão de tais atos ficarão a critério exclusivo e absoluto da organização do evento.

5.2. Penalidades

Após a descoberta de qualquer membro da equipe cometendo quaisquer violações destas regras, a organização do evento pode, sem limitação de sua autoridade, emitir as seguintes penalidades:

- Advertência(s) verbal(is) ou escrita(s);
- Perda de seleção de lado para jogo(s) atual(is) e/ou futuro(s);
- Perda de proibição para jogos atuais ou futuros;
- Confisco de multa(s) e/ou participação de receitas;



- Perda de jogo;
- Suspensão(ões);
- Desqualificação(ões);
- Qualquer outra punição considerada adequada pelos organizadores.

As infrações repetidas estão sujeitas a penalidades crescentes, até, e incluindo, desqualificação para futura participação no campeonato.

Note-se que as penalidades nem sempre podem ser aplicadas de forma sucessiva. a organização do evento, a seu exclusivo critério, por exemplo, pode desqualificar um jogador por uma primeira ofensa se a ação desse jogador for considerada flagrante o suficiente para ser digna de desqualificação pela organização do evento.

As penalidades que estabelecem uma quantidade indicada de tempo para ação disciplinar se aplicarão apenas aos meses de competição.

Os meses de competição são definidos como os meses em que ocorre a competição profissional da GameSpace.

As infrações serão regidas pelo Índice de Penalidade da GameSpace.

5.3. Penalidade por Violação de Política

Se a organização do evento ou a Moonton determinar que uma equipe ou membro de equipe violou as Regras Oficiais, ou outras regras da do torneio ou de outros eventos oficiais, a organização do evento ou a Moonton pode atribuir penalidades a seu exclusivo critério.

5.4. Investigação do Comportamento do Jogador/Equipe

Se a organização do evento determinar que uma equipe ou membro da equipe violou o Código de Conduta ou outras Regras Oficiais, a organização do evento pode entrar em contato com a equipe ou membro da equipe para discutir a investigação, sendo a equipe ou membro da equipe obrigado(s) a dizer a verdade.

Se uma equipe ou membro da equipe retém informações ou engana a organização do evento criando uma obstrução da investigação, então a equipe e/ou membro da equipe está sujeito a penalidades, segundo critérios reservados à organização do evento.

5.5. Direto de Publicação

A organização do evento terá o direito de publicar uma declaração afirmando que uma equipe e/ou membro da equipe foi penalizado.

Quaisquer membros da equipe e/ou equipe que podem ser mencionados em tal declaração renunciam a qualquer direito de ação legal contra a organização, Moonton



e/ou qualquer um de seus parceiros, subsidiárias, afiliadas, funcionários, agentes ou contratados.

5.6. Apelo

No caso de um time/membro de equipe sujeito a penalidades ter dúvidas sobre as decisões da organização do evento para as penalidades, o time/membro da equipe pode entrar com um recurso contra as decisões junto à GameSpace por e-mail.

O recurso será analisado pela organização.

6. INFORMAÇÕES PESSOAIS

Ao participar do evento, você consente com a organização do evento e a Moonton os direitos de processar informações e documentos pessoais internamente de acordo com lei de proteção de dados (LGPD/ Lei nº 13,709/18) para os propósitos listados a seguir:

- Organização, conferência e monitoramento da situação cadastral e elegibilidade de cada participante do evento;
- Organização, conferência, efetramento e monitoramento da situação de pagamento de premiação aos participantes vencedores, quando aplicável
- Quaisquer processos adicionais para os quais os participantes tenham consentido o uso de seus dados, incluindo, mas não limitado a, compartilhamento das informações dos participantes entre agentes e parceiros da Moonton e da organização do evento.

7. DIREITO DE IMAGEM E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Ao participar do evento, você concorda que qualquer material de apoio enviado em relação a você e sua equipe, foram criados legalmente e são trabalhos originais.

Você declara e garante que os materiais não infringem ou se apropriam indevidamente dos direitos de propriedade intelectual de terceiros, e você irá garantir e defender a administração do evento e seus respectivos parceiros, acionistas, agentes, gerentes, diretores, oficiais, e suas respectivas afiliadas (coletivamente, as "Partes da Organização") isentas de quaisquer danos, perdas, custos (incluindo honorários advocatícios), responsabilidades e causas de ação decorrentes ou em conexão com violação real ou alegada de direitos de propriedade intelectual de terceiros pelo uso autorizado dos materiais.

Você concede às Partes da Organização o direito absoluto, mundial e irrevogável e a permissão irrestrita de usar o conteúdo de qualquer gravação (incluindo vídeo, voz e formatos escritos) feito ou feita durante sua participação no evento, para usar, reproduzir, distribuir, modificar e exibir palavras, escritos, semelhança, imagem, voz, nome e aparência.



Como tal, podem ser incorporados em quaisquer documentos, fotos, gravações de vídeo, fitas de áudio, imagens digitais e semelhantes, incluindo qualquer trabalho derivado dos mesmos, feitas em nome de uma parte da organização em conexão com sua participação, incluindo seus materiais de argumento de venda (doravante coletivamente denominados "Gravações").

Você concorda que as Partes da Organização têm o direito absoluto de criar tais Gravações em conexão com o presente e que possui propriedade total de tal material e pode usar tal material para qualquer propósito consistente com seus fins comerciais, incluindo usos promocionais, comerciais, educacionais e de testemunho em vídeos, publicações, anúncios, comunicados à imprensa, sites ou qualquer outro material promocional, depoimento, comercial ou educacional em qualquer meio.

Você reconhece que não receberá qualquer compensação pelo uso de tais imagens, vídeo, semelhança, aparência ou conteúdo, e as renúncias e liberações que você concede ao participar são em consideração à administração do evento permitindo sua participação no evento e qualquer boa vontade ou publicidade que você obtém como resultado de sua participação.

Você entende que as "Gravações" devem ser de propriedade exclusiva das Partes da Organização, incluindo, se aplicável, suas respectivas afiliadas, parceiros comerciais e representantes; nem você nem qualquer terceiro terá quaisquer direitos de possuir ou usar as Gravações de qualquer forma, a não ser autorizado pela mesma.

Na medida em que quaisquer nomes, logotipos ou marcas (doravante as "Marcas") estejam incluídos nas Gravações, você concede, em nome do titular de tais Marcas, às Partes da Organização, um título não exclusivo, não transferível, licença limitada para usar as Marcas, somente como aparecem nas Gravações e como as Gravações são posteriormente usadas em mídia de marketing e promoção.

Você representa e garante que tem autoridade para conceder tal licença em nome do titular das Marcas.

As Partes da Organização não usarão, registrarão ou tentarão registrar em qualquer jurisdição qualquer uma das Marcas.

Todo o uso das marcas e todo o fundo de comércio associado a elas reverterá exclusivamente para o benefício do titular de tais marcas, e o titular terá todo o título de direito e interesse nas e para as marcas.



Ao realizar sua inscrição para o torneio, o interessado concorda e permite o tratamento de seus dados e informações pelo parceiro Conext Agencia Softwares Ltda, manifestando consentimento livre, expresso e informado com relação ao referido tratamento. Caso discorde, o interessado não deve prosseguir com o cadastro ou inscrição no torneio.

As disposições detalhadas do atendimento à Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais do Brasil ("LGPD") estão disponíveis no CONTRATO DE PATROCÍNIO DO PARCEIRO. O interessado tem o direito de acessar, retificar, solicitar a portabilidade de seus dados e apagar seus dados, além de autorizar o tratamento desses dados pela CONTRATADA.

O interessado tem o direito de contestar e restringir o tratamento de seus dados pessoais ou de revogar o consentimento dado ao parceiro Conext Agencia Softwares Ltda com base nesse consentimento. O interessado também tem o direito de peticionar em relação aos seus dados perante a Autoridade Nacional de Proteção de Dados ("ANPD").

O interessado é o único responsável pelas informações fornecidas quando do cadastro na *Ferramenta*, a GameSpace não se responsabiliza por dados incorretos ou inverídicos apresentados pelo Parceiro. O Parceiro se responsabiliza, também, por manter atualizadas todas as informações e dados pessoais e de contato disponibilizados.

O parceiro, através de sua ferramenta Agencia Mkt, está integrada por API 's nas redes sociais Facebook e Instagram, o que permite a publicação automatizada de conteúdo nos formatos aceitos em tais redes sociais.

O interessado, ao se cadastrar para algum dos torneios do evento, irá vincular sua rede social a ferramenta Agencia Mkt (*Vinculação*), e estará operacionalmente habilitando a ferramenta Agencia Mkt a publicar de forma automatizada os conteúdos em suas redes sociais, que só poderá ocorrer após o aceite e as regras descritas neste instrumento.

O parceiro, conforme as regras deste Termo de Adesão, estará autorizada pelo interessado a publicar, através da ferramenta Agencia Mkt, 1 (uma) publicação em suas redes sociais com *Vinculação*, durante o evento.

A responsabilidade pela criação dos conteúdos, publicação e quaisquer questões advindas desta vinculação são do parceiro Conext Agencia Softwares Ltda.

O interessado poderá, a qualquer momento, solicitar ao parceiro Conext Agencia Softwares Ltda, a exclusão de sua rede social e de seus dados dos seus cadastros.

Contexto e considerações finais

O modelo de campeonato será em chaveamento mata-mata, ou seja, sequência de jogos ou disputas em que se procura a classificação de uma ou mais equipes por meio de confrontos diretos e obrigatórios.



www.gamespace.com.br



Após cada etapa uma equipe avança e enfrenta a classificada da próxima chave, sucessivamente até restar apenas 1 equipe, a vencedora do torneio.

A quantidade de chaves será definida pela quantidade de equipes selecionadas, cabendo tal decisão à direção.

A critério exclusivo da organização do evento o modelo dos jogos poderá ser alterado para adequar à melhor experiência para os jogadores e ao evento.

Das Responsabilidades

A GameSpace é responsável apenas pela administração do torneio dentro das plataformas de jogo, bem como da transmissão nos canais oficiais a que tem direito.

Qualquer questão não relacionada a estas situações, tais como problemas de rede, internet, mal funcionamento dos equipamentos, gestão do local do evento, problemas entre players, com staff do evento, dentro outros, mas não se limitando a estes, devem ser endereçados diretamente a um representante da Campus Party no local do evento.