

PAS PUBG AMERICAS SERIES

Grande Final
Regras da Competencia



Contents

1. Introdução	4
2. SUPER e PAS Rulebook	4
3. Sistema da Competencia	4
4. Referências	5
5. Informações básicas	5
A. Grande Final	5
B. Informações gerais	5
6. Classificação	5
7. Cronograma de jogos	6
A. Grande Final	6
8. Cronograma de Mapas	6
9. Prize Pool	7
A. Grande Final	7
10. Pontos de qualificação PGC	7
11. Regras de Equipe	9
12. Regras gerais	10
A. Utilização do servidor	10
B. Gravação/escuta de áudio no jogo	10
C. Documentação	10
D. Elegibilidade do jogador	11
E. Elegibilidade da equipe	11
F. Países	12
G. Comportamento tóxico	13
H. Violações de regras e regulamentos / Punições	13
I. Streaming	14
13. Pre-Partida	14
A. Hardware, Software e Conexões de Internet	14
B. Check-In	14
14. Durante uma partida	15
A. Desconexões	15
B. Crash no servidor	15
C. Materiais de repetição e Replay	15

D. Bugs	15
E. Cheats	15
F. Skins dentro do Jogo	16
G. Comunicação / Suporte a jogos	16
15. Post-Partida:	16
A. Resultados	16
B. Reclamos	16
C. Intervalos entre as partidas	17
16. Acordo de Participação:	17

1. Introdução

O PUBG Esports está introduzindo ainda mais eventos off-line em 2024, para criar uma série global empolgante e linhas de história ao longo do ano. O programa regional oferecerá aos jogadores e organizações uma maneira de participar de competições de alto nível, começando com o PUBG Americas Series 3 ("PAS3").

A PAS3 concederá US\$ 50.000 às equipes da região das Américas. Além disso, o PAS3 permitirá que as equipes se classifiquem para o PUBG Global Series 3 e 4 ("PGS3 e PGS4") e para o PUBG Global Championship ("PGC") 2024 por meio de pontos de qualificação do PGC.

As sub-regiões da América do Norte e da América do Sul estão combinadas em uma única região das Américas, com Qualificatórias Abertas separadas que culminam em uma combinação de Playoffs e Grandes Finais.

2. SUPER e PAS Rulebook

O Livro de Regras do PUBG Americas Series ("Livro de Regras") deve ser lido e interpretado em conjunto com o Conjunto de Regras Padrão e Universal do PUBG Esports ("SUPER"). A SUPER substituirá qualquer conflito de regras ou interpretações entre o Livro de Regras e a SUPER, ou qualquer outra política relacionada a uma Competição, pode ser esclarecida ou determinada de boa fé pela PUBG.

A versão em inglês deste manual de regras substituirá qualquer conflito de regras ou interpretações entre as versões traduzidas disponíveis.

3. Sistema de Competencia

Para se classificar para as Grandes Finais do PUBG Americas Series 3, as equipes devem se classificar nos Playoffs do PAS3. Os Playoffs da PAS3 consistirão em duas etapas: a Fase de Grupos da PAS3 e a Última Chance da PAS3. A Fase de Grupos do PAS3 será uma competição combinada de vinte e quatro (24) equipes. As vinte e quatro (24) equipes serão divididas em três (3) grupos de oito (8) equipes (A, B e C). A Última Chance do PAS3 será uma competição combinada de dezesseis (16) equipes.

A Fase de Grupos do PAS3 consistirá em três (3) dias de jogo e seis (6) partidas por dia, totalizando dezoito (18) partidas, com cada equipe jogando doze (12) partidas. Ao final dos três (3) dias de jogo, as oito (8) melhores equipes se classificarão diretamente para as Grandes Finais do PAS3. As dezesseis (16) equipes seguintes avançarão para a Última Chance do PAS3.

A Última Chance do PAS3 consistirá em dois (2) dias de jogo, cada um com seis (6) partidas por dia, em um total de doze (12) partidas. As oito (8) melhores equipes se classificarão para as Grandes Finais do PAS3.

4. Referências

Ao longo deste documento, você encontrará referências que identificam determinadas partes responsáveis (Hosts e Administração). Essas partes são definidas abaixo.

- **Anfitriões** - Os anfitriões são a primeira linha de resposta aos Participantes durante a preparação, os ensaios e as partidas para quaisquer questões ou esclarecimentos sobre as regras. Durante uma partida, as decisões dos anfitriões são finais. Após o término de uma partida, a equipe pode solicitar mais esclarecimentos à Administração.
- **Administração** - A administração se refere aos oficiais do torneio, ou seja, oficiais do PUBG e/ou administrador principal, que serão a autoridade máxima em todos os assuntos relacionados à competição.

5. Informações básicas

A. Grande Final

As Grandes Finais do PAS3 são compostas por dezesseis (16) equipes, competindo durante três (3) dias. As datas e os detalhes são os seguintes:

PUBG Americas Series 3: Grand Finals – Basic Information	
Nome do Evento	PUBG Americas Series 3: Grand Finals
Grande Final- Datas	April 5-7, 2024
Plataforma de Competencia	Clutch Group
Quantidade de Times	16

B. Informações gerais

PUBG Americas Series 3 – Social Media e Informações sobre o site	
Official Hashtag	#PUBGAMSeries #PAS3 #PUBG #PUBGEsports
YouTube	https://www.youtube.com/c/PUBG_BR
Instagram	instagram.com/PUBGEsports
Twitter	twitter.com/PUBGEsportsBRA
Facebook	facebook.com/PUBGUSOfficial
Twitch	https://www.twitch.tv/pubg_br
TikTok	https://www.tiktok.com/@pubg_esports.official
Website	https://pubgesports.com/pt-br

6. Classificação

Os Playoffs da PAS3 consistirão em duas etapas, a Etapa de Grupos da PAS3 e a Última Chance da PAS3. A Fase de Grupos do PAS3 será uma competição combinada de vinte e quatro (24) equipes. As vinte e quatro (24) equipes serão divididas em três (3) grupos (A, B e C) de oito (8) equipes. A Última Chance do PAS3 será uma competição combinada de dezesseis (16) equipes. A Fase de Grupos do PAS3 consistirá em três (3) dias de jogo e seis (6) partidas por dia, totalizando dezoito (18) partidas, com cada equipe jogando doze (12) partidas. Ao final dos três (3) dias de jogo, as oito (8) melhores equipes se classificarão diretamente para as Grandes Finais do PAS3. As dezesseis (16) equipes seguintes avançarão para a Última Chance do PAS3.

A Última Chance do PAS3 consistirá em dois (2) dias de jogo, cada um com seis (6) partidas por dia, em um total de doze (12) partidas. As oito (8) melhores equipes se classificarão para as Grandes Finais do PAS3.

7. Cronograma de jogos

A. Grande Final

Cada dia das Grandes Finais do PAS3 seguirá a mesma programação de partidas. Os horários de início das partidas podem ser ajustados dependendo de quaisquer acelerações ou atrasos. A programação provisória das partidas está listada abaixo. Observe que as partidas começarão imediatamente após a conclusão da partida anterior, portanto, os jogadores/equipes devem entrar imediatamente no próximo lobby após a conclusão da partida anterior.

PUBG Americas Series 3: Grande Final – Cronograma provisório da partida	
Partida	Estimated Start Time
Partida 1	15:30
Partida 2	16:15
Partida 3	17:00
Partida 4	17:45
Partida 5	18:30
Partida 6	19:15

**The times listed above are in PT*

8. Ordem dos Mapas

The map order for each day of the Competition is listed below.

PUBG Americas Series 3: Grand Finals – Map Order						
Dia	Partida 1	Partida 2	Partida 3	Partida 4	Partida 5	Partida 6
Partida dia 1	Miramar	Miramar	Taego	Vikendi	Erangel	Erangel

Partida dia 2	Erangel	Erangel	Taego	Vikendi	Miramar	Miramar
Partida dia 3	Miramar	Miramar	Taego	Vikendi	Erangel	Erangel

9. Prize Pool

A. Grande Final

O PUBG Americas Series 3: Grand Finals terá uma premiação total de US\$ 50.000. A distribuição da premiação é mostrada na página a seguir.

PUBG Americas Series 3: Grand Finals – Prize Pool Breakdown	
Placement	Amount
1	\$12,000
2	\$7,500
3	\$6,000
4	\$5,000
5	\$4,000
6	\$3,200
7	\$2,500
8	\$2,000
9	\$1,500
10	\$1,200
11	\$1,100
12	\$1,000
13	\$900
14	\$800
15	\$700
16	\$600

10. Pontos de qualificação do PGC

Além do conjunto de prêmios, as equipes competirão por Pontos de Qualificação para o PGC ("Pontos") durante as Grandes Finais do PAS3 e PAS4, que determinarão as equipes que se qualificarão para o PGC no final de 2024. Cada um dos três eventos das Américas - PUBG Americas Series 3, Esports World Cup Americas Qualifiers e PUBG Americas Series 4 (para os fins desta seção, denominados "Eventos de Qualificação para o PGC") distribuirá pontos do PGC e vários Benefícios de Qualificação para as 16

melhores equipes. A tabela abaixo apresenta um detalhamento da distribuição geral de pontos de qualificação do PGC.

PGC Qualification Point Distribution			
Placement	PAS3	EWC AM Quals	PAS4
1	300	200	400
2	210	155	250
3	185	130	225
4	160	105	200
5	135	80	175
6	110	55	150
7	100	50	140
8	90	45	130
9	80	40	120
10	70	35	110
11	60	30	100
12	50	25	90
13	40	20	80
14	30	15	70
15	20	10	60
16	10	5	50

Pontos de qualificação do PGC - Regras a serem observadas:

- Os pontos de qualificação para o PGC são atribuídos à equipe e, em qualquer caso de mudança de proprietário, os pontos serão transferidos para o novo proprietário. Para fins de clareza, se um jogador deixar a equipe, ele não levará nenhum ponto com ele - todos os pontos permanecerão com a equipe, desde que nenhuma regra da lista seja violada.
- As equipes perderão seus Pontos se violarem as Regras de Escalação.
- Se uma equipe inteira receber um banimento permanente ou por tempo determinado do PUBG Esports que inclua o PGC, ela perderá todos os pontos. No entanto, a equipe manterá seus pontos desde que o banimento não inclua o PGC.
- No caso de um banimento de jogador(es):
 - Se a equipe não puder ter uma escalação completa e não violar as Regras de Escalação, ela manterá todos os pontos.
 - Se a Equipe não puder apresentar um elenco completo e/ou violar as Regras de Escalação, ela perderá todos os Pontos.
 - Se a equipe não puder apresentar uma lista completa e/ou violar as Regras de Listagem do PGC, perderá todos os pontos.
- Se uma equipe não se qualificar ou não participar de um evento de qualificação do PGC, a equipe ainda manterá seus pontos, desde que todas as regras da lista de inscritos e as regras de elegibilidade sejam cumpridas.

Pontos de qualificação do PGC - Critérios de desempate:

- Se duas ou mais equipes estiverem empatadas em pontos no PGC ao final da PAS4, a classificação mais alta será dada à equipe com a melhor colocação nas Grand Finals da PAS4.
 - Para evitar dúvidas, isso significa que se a equipe A e a equipe B tiverem 250 pontos no PGC, suas respectivas colocações nas Grand Finals do PAS4 serão usadas como critério de desempate para determinar suas classificações no PGC 2024.
- Se as equipes empatadas não jogaram juntas nas Grandes Finais do PAS4, o critério de desempate será a colocação nas Finais das Eliminatórias do EWC Americas.
- Se as equipes empatadas não tiverem jogado juntas nos torneios mencionados anteriormente, o critério de desempate será a colocação nas Grand Finals do PAS3.
- Se o empate ainda não tiver sido desfeito depois disso, a equipe com o maior número de pontos alcançados no PGC em um único torneio será colocada em posição superior.
- Se o empate ainda não tiver sido desfeito depois disso, a equipe que tiver obtido a melhor colocação em qualquer um dos torneios com pontos PGC será a melhor colocada.

11. Regras de Equipe

- Cada equipe deverá registrar quatro (4) jogadores, esses quatro (4) jogadores são considerados seus "Jogadores Principais", e um (1) "Técnico" opcional.
 - As listas serão bloqueadas no final do registro, sexta-feira, 1º de março de 2024, às 23h59 (horário de Brasília).
- Mediante convite direto para os playoffs:
 - As equipes devem enviar sua lista até quinta-feira, 14 de março de 2024, às 23h59 (horário de Brasília). A lista deve incluir quatro (4) jogadores principais e um (1) técnico opcional.
- Antes da primeira Partida de cada dia, as Equipes podem decidir utilizar seu Técnico como "Jogador Substituto" para aquele dia. Uma vez iniciada a primeira Partida do dia, as Equipes deverão jogar com a mesma escalação durante o restante do dia.
- Cada Equipe deve designar um (1) indivíduo como seu representante ao completar o processo de inscrição ("Representante da Equipe"). O Representante da Equipe será responsável por todas as comunicações da Equipe com a Administração. A Administração poderá confiar em qualquer comunicação do Representante da Equipe como sendo feita por todos os proprietários ou Jogadores da Equipe. Uma Equipe não poderá mudar seu Representante da Equipe durante uma Competição sem a aprovação prévia por escrito da Administração.
- O uso de Jogadores ou substitutos não aprovados é estritamente proibido.

***Nota:** Um técnico não pode ser um jogador que tenha participado de qualquer outra equipe em qualquer região durante a fase de competição

Independentemente da situação, todas as listas devem estar em conformidade com os Requisitos de Elegibilidade do Jogador e da Equipe, conforme mencionado na Seção 2 e 3 da SUPER, respectivamente.

12. Regras gerais

A. Utilização do servidor

Durante as Rodadas 1 e 2 do PAS3 Open Qualifier, as Partidas serão jogadas no Live Server Client. A partir da terceira rodada da PAS3 Open Qualifier, as Partidas serão jogadas no servidor de esportes designado pela Administração. Todos os jogadores serão informados com antecedência para os downloads e instalações necessários.

Durante as Qualificatórias Abertas do PAS3, as Partidas de cada sub-região serão jogadas em sua respectiva região de servidor. A partir da Fase de Grupos do PAS3, as Partidas serão jogadas em regiões de servidor alternadas (NA e SA).

B. Gravação/escuta de áudio no jogo

Durante os Playoffs e as Grandes Finais do PAS3, todos os Participantes devem estar no servidor Discord de Jogadores do PUBG Americas, onde são fornecidos os canais de texto e voz da equipe. A Lista Ativa deve estar presente em seu canal de voz designado 5 minutos antes do início do jogo. O técnico pode se sentar no canal de voz e monitorar as comunicações dos jogadores, mas o servidor será silenciado antes do início da Partida. O streaming do Discord para o Técnico é permitido, mas todas as outras formas de comunicação com o Técnico são proibidas durante a Partida.

Todas as comunicações de voz internas devem ser gravadas e salvas pelas equipes, e qualquer Técnico que esteja presente no canal de voz também deve gravar sua tela. No prazo de 12 horas após o final de cada Partida, todas as equipes devem fornecer à Administração os arquivos de gravação de voz/vídeo correspondentes àquele dia. O não fornecimento dos arquivos apropriados poderá resultar em punição.

As equipes podem ser solicitadas a realizar escutas ao vivo, durante as quais os Jogadores devem se abster de dizer ou fazer qualquer coisa que possa ser interpretada como Comportamento Tóxico, conforme mencionado abaixo na Seção 12.G.

C. Documentação

As equipes devem enviar a lista de documentação abaixo. A Administração entrará em contato diretamente com as equipes para fornecer a documentação e o processo de envio.

- Contrato de Participação da Equipe e Licença do Logotipo - este é um acordo contratual entre a equipe e a PUBG. Ele deve ser preenchido e enviado antes da participação nos Playoffs.
- Contrato de Participação do Jogador
 - Deve ser preenchido por todos os membros da equipe, inclusive o técnico
- Fotos do jogador - a serem enviadas junto com o Contrato de Participação do Jogador
 - Foto obrigatória da cabeça, da parte inferior do peito para cima, tirada com um fundo de tela branco ou verde, sem textura. Os braços podem estar cruzados ou ao lado do corpo. Câmera e formato de alta qualidade (somente jpg ou png). Precisa estar com a camisa do time, camisa sólida de cor escura ou camisa com a marca PUBG. Não é permitido o uso de touca, exceto para fins religiosos.

- Fotos engraçadas de jogadores e/ou equipes são bem-vindas, mas não obrigatórias
- Devem ser enviadas por todos os membros da equipe, inclusive o técnico

Observação importante sobre a participação da equipe e o contrato de licença do logotipo para equipes de propriedade do jogador:

Se uma Equipe não tiver uma Entidade Controladora, ou seja, se for uma Equipe de Propriedade do Jogador, então o Representante da Equipe designado atuará como proprietário padrão para os fins do Regulamento. Para maior clareza, nesse caso, o Representante da Equipe será considerado o "Proprietário" para todas as regras de escalação que fazem referência a um "Proprietário" no Livro de Regras.

D. Elegibilidade do jogador

Para participar da Competição, os jogadores devem seguir as seguintes diretrizes de elegibilidade:

- Os participantes devem ter 18 anos de idade, definidos como tendo vivido 18 anos completos, até a data de sua primeira Partida.
- Os participantes devem ter uma conta PUBG ativa e qualificada. Jogadores com um banimento de jogo superior a 72 (setenta e duas) horas, em qualquer uma de suas contas, não são considerados ativos ou elegíveis. No entanto, a Administração se reserva o direito de analisar as situações caso a caso e decidir de acordo. Por exemplo, qualquer proibição de jogo, independentemente da duração, associada a alegações de trapaça, tornará o jogador inativo e inelegível para participar.
- Os pseudônimos dos jogadores e os apelidos no jogo estão sujeitos à aprovação da Administração e devem obedecer ao código de conduta da SUPER. Para citar alguns detalhes específicos, os apelidos dos jogadores e os apelidos no jogo não podem:
 - Se assemelham ou são idênticos a qualquer marca ou marca registrada que não sejam de sua propriedade pessoal
 - Que estejam protegidas por direitos de terceiros e que o jogador não tenha permissão por escrito para usar
 - Que esteja tentando imitar uma pessoa real que não seja ela mesma
 - Nomes discriminatórios, incluindo, mas não se limitando a, qualquer linguagem relacionada a etnia, nacionalidade, raça, gênero, religião e/ou orientação sexual
- Os participantes não poderão competir em mais de uma região e/ou equipe por Fase da Competição. Para evitar dúvidas, uma vez que um participante se inscreva em qualquer competição regional, ele não poderá se inscrever ou competir em qualquer outra competição para uma região e/ou equipe diferente na mesma Fase da Competição.

E. Elegibilidade da equipe

Para participar da Competição, as equipes devem aderir às seguintes diretrizes de elegibilidade:

- Os nomes e os logotipos das equipes estão sujeitos à aprovação da Administração e devem obedecer ao código de conduta da SUPER. Para citar alguns detalhes específicos, os nomes e logotipos das equipes não podem:

- Tenham semelhança ou sejam idênticos a qualquer marca ou marca registrada que não sejam de sua propriedade pessoal
- Que seja protegida por direitos de terceiros e que a equipe não tenha permissão por escrito para usar
- Nomes discriminatórios, incluindo, entre outros, qualquer linguagem relacionada a etnia, nacionalidade, raça, gênero, religião e/ou orientação sexual
- Diretrizes regionais de elegibilidade:
 - Pelo menos 50% (cinquenta por cento) da escalação deve ser de cidadãos legais ou residentes permanentes de países da Região de participação. Por exemplo, se você tiver uma escalação de quatro (4) jogadores, pelo menos dois (2) devem ser cidadãos legais ou residentes permanentes dos países da Região de participação. Se a escalação for composta por cinco (5) jogadores, pelo menos três (3) devem ser cidadãos legais ou residentes permanentes da Região. Para os fins desta seção, a cidadania legal e/ou a residência permanente são definidas de acordo com as leis de cada país correspondente.
 - Uma equipe (e/ou organização) só pode jogar em uma região.
- Propriedade de várias equipes: Para preservar a integridade da Competição, as regras a seguir se aplicam a qualquer indivíduo, entidade ou grupo que seja proprietário, opere, controle ou tenha interesse em uma equipe que esteja competindo nas Competições.
 - Um indivíduo, entidade ou grupo não pode, direta ou indiretamente, possuir ou operar mais de uma equipe globalmente.
 - Um indivíduo, entidade ou grupo não pode participar direta ou indiretamente do financiamento, operação, marketing ou gerenciamento de mais de uma equipe globalmente.
 - Não há duas equipes que possam operar sob a mesma marca ou nome de equipe ou variações da mesma marca ou nome de equipe em mais de uma equipe globalmente.
 - Nenhum indivíduo, entidade ou grupo que possua, opere, controle ou tenha interesse em qualquer equipe pode entrar em um relacionamento comercial ou financeiro com um interesse comum que possa beneficiar direta ou indiretamente ambas as partes com base no desempenho na Competição.

F. Países

Esta é a lista de todos os países elegíveis dentro da respectiva região de torneio necessária para participar do PUBG Americas Series 3.

North America (NA)				
Belize	Canada	Costa Rica	Cuba	Dominican Republic
El Salvador	Guadeloupe	Guatemala	Haiti	Honduras
Martinique	Mexico	Nicaragua	Panama	Puerto Rico
Saint Barthelemy	Saint Martin	United States of America		

South America (SA)				
Argentina	Bolivia	Brazil	Chile	Colombia
Ecuador	French Guiana	Guyana	Paraguay	Peru
Suriname	Uruguay	Venezuela		

G. Comportamento tóxico

A Administração não aceitará nenhum comportamento tóxico por parte de ou em relação a qualquer participante antes, durante ou depois da Competição. Isso inclui, mas não se limita a, o seguinte:

- Profanação e discurso de ódio - os participantes não devem usar linguagem obscena, suja, vulgar, insultante, ameaçadora, abusiva, caluniosa, difamatória ou ofensiva. Os participantes não devem incitar o ódio ou a conduta discriminatória.
- Comportamento perturbador e abusivo - os participantes não devem realizar nenhuma ação ou gesto que seja insultuoso, zombeteiro, perturbador ou antagônico. Os participantes são responsáveis por estar cientes das sensibilidades das culturas das equipes e de outros participantes, no que diz respeito a evitar quaisquer comentários, ações ou atividades que possam ser razoavelmente consideradas insultantes, zombeteiras, perturbadoras ou antagônicas.
- Assédio e assédio sexual - os participantes não devem participar de nenhum ato de assédio. O assédio é definido como atos sistemáticos, hostis e repetidos que têm a intenção de isolar ou excluir uma pessoa e/ou afetar a dignidade de uma pessoa. Avanços sexuais indesejados de qualquer tipo são estritamente proibidos.
- Discriminação ou difamação - os participantes não devem ofender a dignidade ou a integridade de um país, pessoa física ou grupo de pessoas por meio de palavras ou ações desdenhosas ou discriminatórias com base em raça, etnia, nacionalidade, origem social, gênero, idioma, religião, opinião política, situação financeira, estado de nascimento, orientação sexual ou qualquer outro motivo.

Todas as determinações de qualquer comportamento tóxico ficam a critério exclusivo da Administração e/ou de seus representantes, agentes ou funcionários.

H. Violações de regras e regulamentos / Punições

Os participantes que não cumprirem estas regras oficiais ou o Código de Conduta poderão estar sujeitos a penalidades, multas, suspensões ou proibições, conforme considerado necessário e apropriado pela Administração.

A Administração se reserva o direito de investigar qualquer caso em que uma regra possa ter sido violada. Os Participantes não devem reter informações da Administração durante uma investigação. Durante uma investigação, os Participantes devem seguir as instruções da Administração e fornecer informações completas e precisas. Os Participantes nunca devem criar qualquer obstrução a uma investigação

A Administração reserva-se o direito de emitir, sem limitação de sua autoridade, penalidades a seu exclusivo critério após a descoberta de qualquer conduta ou violação de regras, de acordo com a gravidade da infração. Infrações repetidas podem resultar em consequências mais severas. As penalidades podem incluir, mas não estão limitadas ao seguinte:

- Advertência(s) verbal e/ou escrita
- Multa(s) e/ou dedução(ões) do prêmio em dinheiro
- Perda da(s) Partida(s)
- Desqualificação(ões)
- Suspensão(ões) ou Banimento(s)

A Administração se reserva o direito de publicar qualquer informação relativa a qualquer violação destas regras oficiais ou do Código de Conduta na SUPER. Ao participar da Competição, as equipes e os participantes renunciam a qualquer direito de ação legal contra a PUBG, suas Afiliadas ou outras equipes e participantes em relação à emissão e publicação de penalidades.

I. Streaming

A PUBG se reserva os direitos exclusivos de transmissão e streaming para este evento. Os jogadores não têm permissão para transmitir pessoalmente suas Partidas e jogos sem a aprovação prévia da Administração. Quando a permissão de transmissão for concedida, a emissora deverá usar 15 minutos de atraso e fornecer suas estatísticas precisas de visualização dentro de 12 horas após o final de cada dia de Partida.

13. Pre-Partida

A. Hardware, software e conexões de Internet

Quando uma equipe faz o check-in, ela deve estar preparada para iniciar a Partida imediatamente. Todos os problemas de hardware, software e Internet devem ser resolvidos pelo jogador antes do check-in. Se surgirem problemas técnicos, as Partidas não serão reiniciadas ou adiadas.

Os jogadores são responsáveis por baixar os clientes de jogos e as atualizações necessárias para os servidores/clientes. Os horários de início da Partida não serão atrasados devido a problemas individuais de clientes ou jogos.

Todos os jogadores devem ajustar as configurações e/ou seu hardware antes de fazer o check-in. Os anfitriões não esperarão que os jogadores ajustem as configurações ou o hardware antes de iniciar as Partidas.

B. Check-In

É responsabilidade das equipes garantir que façam o check-in no horário exigido. Os horários e as informações do lobby estão sujeitos a alterações, portanto, é responsabilidade de cada equipe e de cada jogador atualizar-se nos servidores do Discord antes do início da competição/rodada/partida em relação a quaisquer alterações.

Se uma equipe não estiver presente no lobby no horário de início da Partida, a Partida será iniciada sem ela. Todas as Partidas serão jogadas de acordo com os horários prescritos, portanto, as equipes devem entrar no lobby do novo jogo e estar preparadas para começar o mais rápido possível após a conclusão da Partida anterior.

É responsabilidade de cada capitão de equipe ler a discórdia para ver se há mensagens importantes sobre o lobby ao qual foi designado. Isso é especialmente importante na parte inicial de cada nova partida, caso um servidor precise ser reiniciado.

14. Durante a Partida

A. Desconexões

É permitido que um jogador se reconecte se for desconectado. No entanto, não haverá reinício para desconexões depois que a Partida tiver começado. Uma Partida começa oficialmente quando os jogadores entram no lobby, estão a bordo do avião e a trajetória de voo começa.

Uma vez iniciada a Partida, ela só poderá ser reiniciada se:

- Mais de 10 jogadores no lobby não entraram no jogo.
- Se todos os jogadores estiverem marcados como "#desconhecido"
- Se o host do lobby não entrar no jogo.

Os itens acima podem ser anulados pelo anfitrião do lobby, se ele achar necessário.

B. Crash do servidor

Se um servidor falhar no meio da Partida, ela será reiniciada.

C. Materiais de Replay e Partida

Todos os jogadores devem ter a função de replay ativada no jogo para a competição. Todos os replays e capturas de tela das Partidas precisam ser salvos por 14 dias a partir da data de término do torneio. A Administração tem o direito de solicitar o replay ou a captura de tela a qualquer momento dentro desses 14 dias.

Para encontrar seus replays: pressione "Tecla do Windows + R" e digite "%localappdata%\TslGame\Saved\Demos".

D. Bugs

Os erros no jogo são tratados como parte do jogo. No caso de um erro que afete negativamente um jogador, não haverá reinício ou solução disponível para o jogador.

Todos os problemas e bugs encontrados em qualquer uma das páginas da Web do Wasdefy atualmente em uso devem ser relatados o mais rápido possível a um mod da Comunidade ou ao canal de bugs no Discord do Wasdefy. Isso permitirá que o Wasdefy tenha a melhor chance de ajudar você, como jogador, com o problema.

E. Cheats

O uso de trapaças é proibido durante a Competição. O uso de trapaças resultará em banimentos e/ou desqualificações. Para fins de clareza, uma trapaça é qualquer programa, software, código ou hack que dê aos jogadores uma vantagem competitiva sobre seus adversários. Exemplos de trapaças incluem:

- ESP
- Radar hacks
- Wallhacks
- Speedhacks
- Aimhacks
- Manipulação de hitbox
- Teletransporte
- O uso de um inseto/insetos para obter vantagem sobre seus adversários
- Edição de arquivo de jogo para remover grama ou outros aspectos do jogo
- Todos os softwares ou ferramentas de terceiros que não são permitidos pelo editor do jogo e que podem dar uma vantagem injusta a um jogador ou equipe são classificados como trapaça e não são permitidos. Exemplos de softwares que não são permitidos são ReShade, SweetFX e VibranceGUI.

Se uma equipe usar um jogador que tenha uma proibição de jogo ativa por mais de setenta e duas (72) horas em qualquer uma de suas contas, a equipe será desqualificada do torneio.

A Administração reserva-se o direito de monitorar qualquer jogador conforme julgar adequado durante a Competição e os jogadores concordam em cooperar durante qualquer investigação ou análise das atividades de um jogador. Ações não cooperativas de um jogador podem resultar em um veredicto de culpa em qualquer alegação de trapaça.

F. Skins dentro do Jogo

A administração se reserva o direito de solicitar aos jogadores que equipem seus personagens no jogo com itens específicos, a seu critério. Esses itens serão fornecidos aos jogadores por meio do servidor de esportes e informados com antecedência pelo Discord.

G. Comunicação / Suporte de Partida

Conforme mencionado anteriormente, todos os problemas de hardware, software e internet/rede são de responsabilidade exclusiva do jogador. Portanto, o suporte do Partida para a Competição é limitado ao discord e ao host do lobby. Os anfitriões do discord e do lobby estão lá para ajudá-lo em suas perguntas relacionadas à Competição, às regras e a outras questões de participação.

Em todas as suas comunicações antes, durante e depois das Partidas, as regras de comportamento tóxico devem ser seguidas.

15. Post-Partida:

A. Resultados

Os resultados oficiais serão publicados no site e na plataforma Wasdefy de acordo com os procedimentos regulares. Se as equipes tiverem alguma dúvida ou preocupação em relação aos resultados, levante a questão no Discord, que será acompanhada de acordo. Quaisquer outras reclamações podem ser apresentadas seguindo o procedimento "Protestos/Escalões" na Seção 15B.

B. Protestos/escalões

Os participantes que desejarem contestar uma decisão do anfitrião, que acreditarem que uma regra foi violada ou que a integridade do torneio foi prejudicada de alguma forma ("Parte em disputa") poderão fazer uma solicitação para abrir uma disputa. Uma disputa não deve atrasar uma Partida futura, a menos que a disputa tenha o potencial de afetar a qualificação ou eliminação para a Partida futura, a critério exclusivo da Administração.

O procedimento para abrir e resolver uma disputa é o seguinte:

1. Uma declaração por escrito deve ser fornecida à Administração dentro de uma (1) hora após a conclusão do dia de Partida ao qual a disputa se refere. A declaração, no mínimo, deve explicar a disputa da Parte Disputante e os detalhes básicos da situação.
2. Com base na situação, a Administração determinará se a disputa é claramente abordada pelas Regras. Em caso afirmativo, a disputa será tratada de acordo. Caso contrário, a Administração tomará as medidas necessárias para estabelecer uma decisão justa e criteriosa sobre a questão.
3. A decisão sobre a disputa deve ser tomada antes do dia seguinte da Partida ou antes do cálculo das classificações das Finais para a respectiva etapa, o que ocorrer primeiro.
4. Nesse momento, a decisão se tornará final.

C. Intervalos entre Partidas

As Partidas serão realizadas de acordo com a programação. Os jogadores devem entrar no saguão o mais rápido possível após a conclusão da Partida anterior. Os anfitriões não atrasarão o início das Partidas para os jogadores que chegarem atrasados. O não retorno ao saguão no horário previsto poderá sujeitar o jogador a penalidades.

16. Acordo de participação:

Ao participar da Competição, os Participantes concordam, por meio deste instrumento, em estar vinculados e sempre cumprir as Regras. Ao participar da Competição, os Participantes poderão ser expostos a determinadas informações que não são conhecidas pelo público em geral ("Informações Confidenciais"). As informações confidenciais incluirão, mas não se limitarão a, características de produtos, projetos, especificações, planos de marketing ou planos da Competição. Os Participantes concordam em nunca divulgar as Informações Confidenciais. Os Participantes concedem irrevogavelmente à KRAFTON, sua controladora, afiliadas, sucessores e qualquer pessoa que atue sob a autoridade ou permissão de qualquer um dos anteriores, o direito mundial, livre de royalties e perpétuo de usar seus nomes, citações, descrição biográfica, imagem, semelhança, voz ou gravação de vídeo para serem associados à Competição.

O Participante recebeu permissão para participar da Competição. Para participar do Concurso, o Participante concorda e reconhece que: (i) o Participante não tem nenhuma obrigação de participar da Competição e que a decisão de participar da Competição foi tomada exclusivamente pelo Participante; (ii) a participação na Competição pode acarretar riscos conhecidos, desconhecidos, previstos e não previstos que podem resultar em danos ao Participante. O Participante entende que tais riscos não podem ser eliminados. O Participante, por meio deste instrumento, libera e isenta de responsabilidade a KRAFTON e suas subsidiárias e empresas associadas, executivos, oficiais, agentes e/ou funcionários com relação a toda e qualquer perda, dano, custo ou perda ou dano à propriedade que possa surgir devido à participação no Concurso, independentemente de tais perdas ou danos resultarem da negligência das partes isentas de responsabilidade.

O Participante concorda em não se envolver, em nenhum momento, em qualquer forma de conduta ou fazer quaisquer postagens, declarações ou representações, ou orientar qualquer outra pessoa ou entidade a se envolver em qualquer conduta ou fazer quaisquer postagens, declarações ou representações, que perturbem, depreciem, critiquem ou de outra forma prejudiquem a reputação ou perturbem os negócios do PUBG, do PUBG Americas Series, dos eventos oficiais de esportes do PUBG, de suas afiliadas, controladoras e subsidiárias e de seus respectivos executivos, diretores, acionistas, parceiros, membros, agentes e funcionários passados e presentes. Nada contido nesta cláusula impedirá que o Participante forneça testemunho ou declarações verdadeiras de acordo com intimação ou outro processo legal ou em resposta a consultas de qualquer agência ou entidade governamental. O Participante concorda em cooperar com toda e qualquer investigação da Administração em relação à possível violação das Regras, incluindo o acesso a conteúdo público de mídia social.

O Participante concorda em acatar as decisões tomadas pela Administração e, em situações em que as decisões forem contrárias ao Participante, o Participante concorda em jogar suas Partidas restantes e resolver todas as disputas após a conclusão do dia da Partida e/ou da Competição. O Participante entende e concorda que, se abandonar ou se recusar a participar das Partidas programadas, estará sujeito às punições previstas na SUPER, que incluem, entre outras, multas, perda do prêmio em dinheiro, desqualificações e/ou banimento do Participante.

O Participante concorda que a PUBG coletará, armazenará, processará e usará as informações pessoais de todos os participantes da Competição, incluindo os Jogadores e outros indivíduos associados à Equipe com relação à Competição. A PUBG usará esses dados pessoais para as seguintes finalidades:

- gravar, produzir e transmitir a Competição;
- operar a Competição;
- marketing e publicidade da Competição;
- gerenciar o relacionamento entre tais indivíduos e a PUBG;
- comunicação com esses indivíduos para responder às suas perguntas sobre a Competição; e
- comunicação com os vencedores dos prêmios e organização da entrega dos mesmos.

A PUBG pode realizar as atividades anteriores por meio de terceiros. Além disso, a PUBG poderá transferir informações pessoais para terceiros com o objetivo de realizar, direta ou indiretamente, as atividades acima mencionadas. Ao participar da Competição, os Participantes consentem que seus dados pessoais sejam coletados, armazenados, processados e de outra forma utilizados pela PUBG ou por terceiros, conforme previsto neste documento. A PUBG está em conformidade com as leis aplicáveis que atendem aos padrões internacionalmente aceitos.