

PAS **PUBG** **AMERICAS** **SERIES 4**

Gran Final
Regras do Torneio



Contents

1. Introduction	4
2. SUPER and PAS Rulebook	4
3. Competition System	4
4. References	4
5. Administration	5
6. Basic Information	5
A. Grand Finals	5
B. General Information	5
7. Partida Schedule	5
A. Grand Finals	5
8. Map Order	6
9. Prize Pool	7
A. Grand Finals	7
10. Payment Procedure	7
11. PGC Qualification Points	8
12. Roster Rules	10
13. General Rules	11
A. Server Utilization	11
B. In-Game Audio Recording/Listen-Ins	11
C. Documentation	11
D. Player Eligibility	12
E. Team Eligibility	12
F. Countries	14
G. Toxic Behavior	14
H. Violations of Rules & Regulations / Punishments	15
I. Streaming	15
14. Pre-Partida	15
A. Hardware, Software and Internet Connections	15
B. Check-In	16
15. During a Partida	16
A. Disconnections	16
B. Server Crash	16

C. Replay and Partida Materials	16
D. Bugs	16
E. Cheats	17
F. In Game Skins	17
G. Communication / Partida Support	17
16. Post-Partida:	18
A. Result	18
B. Protests / Escalations	18
C. Breaks between Partidas	18
17. Participation Agreement:	18

1. Introdução

Depois de uma primeira metade do ano de 2024 repleta de ação, estamos de volta para trazer a vocês mais competições de alto nível. O PUBG Americas Series 4 (“PAS4”) concederá US\$ 50.000 às equipes da região das Américas. Além disso, o PAS4 permitirá que as equipes se classifiquem para o PUBG Global Series 5 e 6 (“PGS5 e PGS6”), e o PAS4 é o estágio final para as equipes se qualificarem para o PUBG Global Championship (“PGC”) 2024 por meio de pontos de qualificação para o PGC regional.

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

2. Livro de regras do SUPER e do PAS

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 prevalecerá sobre qualquer conflito de regras ou interpretações entre as versões traduzidas disponíveis.

3. Sistema de competição

Para se classificar para as Grandes Finais do PUBG Americas Series 4, as equipes devem se classificar nos Playoffs do PAS4. Os Playoffs do PAS4 consistirão em duas fases: a Fase de Grupos do PAS4 e a Última Chance do PAS4. A Fase de Grupos do PAS4 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). O PAS4 Last Chance será uma competição combinada de dezesseis (16) equipes.

A Fase de Grupos do PAS4 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 PAS4. As dezesseis (16) equipes seguintes avançarão para o PAS4 Last Chance.

A Última Chance do PAS4 consistirá em dois (2) dias de jogo, cada um com seis (6) partidas por dia, totalizando doze (12) partidas. As oito (8) melhores equipes se classificarão para as Grandes Finais do PAS4.

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. Administration

Nome	Cargo	Discord
Dennis "Dos" Olsson Sundell	Operador Principal	dos89
Alexander "SeatloN" Nilsson	Comunicação com jogadores	seatlon

O PAS4 Grand Finals é organizado pelo Clutch Group e seus parceiros.

6. Informações básicas

A. Gran Final

As Grandes Finais do PAS4 são compostas por dezesseis (16) equipes, competindo durante três (3) dias. As datas e os detalhes são os seguintes:

PUBG Americas Series 4: Grand Finals – Basic Information	
Nome do Evento	PUBG Americas Series 4: Gran Final
Datas da Gran Final	Outubro 4-6, 2024
Plataforma da Competicao	Clutch Group
Numero de Times	16

B. Informações gerais

PUBG Americas Series 4 – Social Media and Website Information	
Official Hashtag	#PUBGAMSeries #PAS4 #PUBG #PUBGEsports
YouTube	youtube.com/PUBGEsports
Instagram	instagram.com/PUBGEsports
Twitter	twitter.com/PUBGEsports
Facebook	facebook.com/PUBGUSOfficial
Twitch	twitch.tv/PUBG_Battlegrounds
TikTok	https://www.tiktok.com/@pubg.esports.official
Website	https://pubgesports.com/en

7. Cronograma de jogos

A. Gran Final

Cada dia das Grandes Finais do PAS4 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 4: Grand Finals – Cronograma provisório da partida	
Partida	Horario estimado de Incio
Partida 1	19:30
Partida 2	20:15
Partida 3	21:00
Partida 4	21:45
Partida 5	22:30
Partida 6	23:15

**The times listed above are in brt*

8. Ordem dos Mapas

A ordem dos mapas para cada dia da competição está listada abaixo.

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

9. Prize Pool

A. Gran Final

O PUBG Americas Series 4: Grand Finals terá uma premiação total de US\$ 50.000. A distribuição da premiação é mostrada abaixo.

PUBG Americas Series 4: Grande Final - Distribuição da premiação	
Posicao	Valor
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. Procedimento de pagamento

Todos os pagamentos de prêmios serão feitos em até 90 dias após o término do Torneio, desde que os Participantes forneçam as informações de pagamento de prêmios em dinheiro descritas abaixo.

Os participantes serão elegíveis para receber o prêmio em dinheiro com base em sua colocação final no Torneio, desde que satisfaçam todas as condições a seguir (“Condições de Pagamento”) dentro de três (3) meses a partir da data de conclusão do Torneio:

1. Os participantes deverão fornecer ao organizador do torneio um Contrato de Participação em Torneio (“TPA”) assinado na forma exigida pelo organizador do torneio;
2. Os participantes deverão fornecer ao organizador do torneio (Clutch Group) uma fatura referente aos ganhos do prêmio. Observação: uma conta deve ser mantida em uma instituição financeira que não esteja sujeita a nenhuma restrição regulatória ou sanção imposta por

qualquer jurisdição aplicável, incluindo, entre outros, os seguintes países: União Europeia ou seus países membros, Ucrânia, Estados Unidos da América e República da Coreia.

3. Se os Participantes não estiverem disponíveis para faturar seus prêmios, o Clutch Group trabalhará com os Participantes para encontrar uma solução para o pagamento do prêmio em dinheiro. Observação: A conta dos Participantes deve ser mantida em uma instituição financeira que não esteja sujeita a quaisquer restrições regulatórias ou sanções impostas por qualquer jurisdição aplicável, incluindo, entre outros, os seguintes países: União Europeia ou seus países membros, Ucrânia, Estados Unidos da América e República da Coreia.

Se os Participantes, que de outra forma seriam elegíveis para receber o prêmio em dinheiro com base em sua colocação final no Torneio, não satisfizerem ou não cumprirem essas Condições de Pagamento (para a satisfação do organizador do torneio e da Krafton, Inc.) durante o período especificado acima, incluindo que as Condições de Pagamento sejam satisfeitas no momento do pagamento, o pagamento será feito com G-Coin em vez do prêmio em dinheiro, a moeda do jogo, emitida pela Krafton, Inc.

Nesse caso, o organizador do torneio entrará em contato com um representante de cada Equipe Participante para esclarecer os detalhes necessários para a entrega das G-Coins.

Observação:

A quantidade de G-Coins concedida será igual à quantidade de G-Coins que os Participantes poderiam comprar com o prêmio em dinheiro no dia da entrega das G-Coins.

As G-Coins serão concedidas diretamente aos jogadores individuais escalados em cada Participante elegível para receber o prêmio em dinheiro.

A conversão do prêmio em dinheiro em G-Coins será feita com base na taxa de câmbio de dólares americanos para G-Coins e no custo total das G-Coins no dia em que as G-Coins forem depositadas na conta do Jogo para cada jogador individual escalado em um Participante elegível para receber o prêmio em dinheiro, conforme determinado pela Krafton, Inc.

Os Participantes e cada um dos jogadores que constam das listas de participantes também reconhecem e concordam com o seguinte

1. Isentar o organizador do torneio e a Krafton, Inc. de todas as reivindicações relacionadas ao seu direito de receber o prêmio em dinheiro caso os Participantes não satisfaçam ou não cumpram as Condições de Pagamento;
2. Indenizar o organizador do torneio e a Krafton, Inc. por quaisquer danos, perdas, responsabilidades e despesas (incluindo taxas e custos legais razoáveis) decorrentes da falha dos Participantes em satisfazer as Condições de Pagamento;
3. Devolver qualquer prêmio, se exigido por lei; e
4. Assumir a responsabilidade de lidar com todas as consequências fiscais relacionadas e decorrentes do Torneio.

11. Pontos de qualificação do PGC

Além do conjunto de prêmios, as equipes competirão por Pontos de Qualificação para o PGC (“Pontos PGC”) 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.

Distribuição de pontos de qualificação do PGC			
Posicao	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 PGC são atribuídos à equipe. Para fins de clareza,
 - Se uma equipe for contratada por uma pessoa jurídica, que atua como representante da equipe, seus Pontos PGC estarão sob o controle dessa pessoa jurídica.
 - A pessoa jurídica tem o direito de transferir seus pontos PGC para os jogadores da escalação em caso de liberação dessa escalação. A confirmação dessa transferência deve ser feita logo após a liberação da escalação. Caso contrário, a entidade legal manterá os pontos.
 - Se uma equipe não for representada por nenhuma entidade legal, seus pontos PGC estarão sob controle da lista.

- Os jogadores sem organização podem assinar com a pessoa jurídica, mas nesse caso eles estão transferindo seus pontos acumulados no PGC para essa pessoa jurídica. Essa operação só poderá ser concluída após a primeira Partida oficial da entidade jurídica com essa lista assinada no próximo Evento de Qualificação do PGC.
 - Se um jogador deixar uma equipe, ele não levará nenhum ponto PGC com ele - todos os pontos PGC permanecerão com a equipe, desde que nenhuma regra da lista seja violada.
- Se uma entidade jurídica já tiver pontos do PGC, ela não combinará os pontos acumulados de ambas as extremidades. A confirmação oficial dessa transferência fará com que a organização retenha a maior das duas pontuações para seus pontos do PGC.
- Após o último evento de qualificação para o PGC, as equipes sem organização poderão assinar somente com uma pessoa jurídica que não tenha participado de nenhum dos eventos anteriores de qualificação para o PGC em 2024. Além disso, as pessoas jurídicas só podem assinar com a lista que possui Pontos PGC que elas liberaram anteriormente caso tenham participado de Eventos de Qualificação do PGC durante 2024.
- Não é permitida nenhuma transferência de pontos do PGC entre as regiões (EMEA, APAC, Américas, Ásia).
- As equipes perderão seus pontos do PGC se violarem qualquer regra da lista.
- Se uma equipe inteira receber um banimento permanente ou por tempo determinado do PUBG Esports que inclua o PGC, ela perderá todos os pontos do PGC. No entanto, essa Equipe manterá seus Pontos PGC se o referido banimento não abranger o PGC.
- No caso de banimento de jogador(es):
 - Se a equipe não puder apresentar uma escalação completa, mas não violar nenhuma regra de escalação, ela manterá todos os pontos do PGC.
 - Se a equipe não puder apresentar um elenco completo e/ou violar qualquer regra de escalação, ela perderá todos os pontos do PGC.
- Se uma equipe não participar de um evento de qualificação do PGC, ela manterá seus pontos do PGC, desde que não haja violação das regras de lista de inscritos ou de elegibilidade.

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.

12. 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, terça-feira, 10 de setembro de 2024, às 23h59 (horário de Brasília).
- 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 essa Fase de Competição. A Fase de Competição é o período completo da duração da competição PAS4, de 11 de setembro de 2024 a 6 de outubro de 2024.

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

13. Regras gerais

A. Utilização do servidor

Durante as Rodadas 1 e 2 do PAS4 Open Qualifier, as Partidas serão jogadas no Live Server Client. A partir da terceira rodada das eliminatórias abertas do PAS4, 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 Eliminatórias Abertas do PAS4, as Partidas de cada sub-região serão jogadas em sua respectiva região de servidor. A partir da Fase de Grupos do PAS4, 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 PAS4, 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 equipe 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 dos Jogadores

Para participar da Competição, os jogadores devem cumprir 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 4:

Norte 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		

America do Sul (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.

14. Pre-Partida

A. Hardware, Software e Conexões de Internet

Quando uma equipe faz o check-in, ela deve estar preparada para começar 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.

15. 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. Server Crash

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. Trapaças

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.

16. 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 com relação aos resultados, levante a questão no Discord, que será acompanhada de acordo. Quaisquer outras reclamações podem ser apresentadas seguindo o procedimento “Protestos/Escalações” na Seção 15B.

B. Protestos/escalações

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 chegam atrasados. O não retorno ao saguão no horário previsto poderá sujeitar o jogador a penalidades.

17. Acordo de Participação

Ao participar da Competição, os Participantes concordam em se submeter e sempre cumprir as Regras. Ao participar da Competição, os Participantes podem ser expostos a certas informações que não são de conhecimento público (“Informações Confidenciais”). Informações confidenciais incluem, mas não estão limitadas a, recursos de produtos, designs, especificações, planos de marketing ou planos da Competição. Os Participantes concordam em nunca divulgar Informações Confidenciais. Os Participantes

concedem irrevogavelmente à KRAFTON, sua controladora, afiliadas, sucessores e qualquer pessoa agindo sob a autoridade ou permissão de qualquer uma das entidades mencionadas, o direito mundial, livre de royalties e perpétuo de usar seus nomes, citações, descrição biográfica, imagem, semelhança, voz ou gravação de vídeo associada à Competição.

O Participante recebeu permissão para participar da Competição. Para participar da Competição, o Participante concorda e reconhece que: (i) O Participante não é obrigado a participar da Competição, e que a decisão de participar da Competição foi tomada exclusivamente pelo Participante; (ii) a participação na Competição pode envolver riscos conhecidos, desconhecidos, esperados e inesperados que podem resultar em danos ao Participante. O Participante entende que tais riscos não podem ser eliminados. O Participante, por meio deste, isenta e exonera de responsabilidade a KRAFTON e suas subsidiárias e empresas associadas, diretores, funcionários, agentes e/ou empregados com relação a quaisquer e todas as perdas, danos, custos, ou perdas ou danos à propriedade que possam surgir devido à participação na Competição, independentemente de tais perdas ou danos serem decorrentes de negligência das partes isentas de responsabilidade.

O Participante concorda em não se envolver, em nenhum momento, em qualquer forma de conduta ou fazer quaisquer publicações, declarações ou representações, nem instruir qualquer outra pessoa ou entidade a se envolver em qualquer conduta ou fazer publicações, declarações ou representações, que prejudiquem, depreciem, critiquem ou de outra forma afetem negativamente a reputação ou prejudiquem os negócios do PUBG, PUBG Americas Series, eventos oficiais de eSports do PUBG, suas afiliadas, controladoras e subsidiárias e seus respectivos diretores, acionistas, parceiros, membros, agentes e empregados, atuais e anteriores. Nada contido nesta cláusula impedirá o Participante de fornecer depoimentos ou declarações verdadeiras de acordo com uma intimação ou outro processo legal, ou em resposta a inquéritos de qualquer agência ou entidade governamental. O Participante concorda em cooperar com quaisquer e todas as investigações da Administração sobre a possível violação das Regras, incluindo o acesso ao conteúdo público das redes sociais.

O Participante concorda em aderir às decisões tomadas pela Administração e, em situações em que as decisões sejam desfavoráveis ao Participante, este concorda em continuar jogando as Partidas restantes e resolver todas as disputas ao término 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 a punições conforme estipulado no SUPER, que incluem, mas não estão limitadas a, multas, perda de premiação, desclassificações e/ou banimento do Participante.

O Participante concorda que o PUBG coletará, armazenará, processará e usará de outra forma as informações pessoais de todos os participantes da Competição, incluindo Jogadores e outros indivíduos associados à Equipe no que diz respeito à Competição. O PUBG usará esses dados pessoais para os seguintes propósitos:

- gravação, produção e transmissão da Competição;
- operação da Competição;
- marketing e publicidade da Competição;
- gerenciamento da relação entre tais indivíduos e o PUBG;
- comunicação com tais indivíduos para responder às suas perguntas sobre a Competição; e
- comunicação com os vencedores de prêmios e organização da entrega de seus prêmios.

O PUBG pode realizar as atividades mencionadas acima por meio de terceiros. Além disso, o PUBG pode transferir informações pessoais a terceiros para realizar, direta ou indiretamente, as atividades mencionadas. Ao participar da Competição, os Participantes consentem que seus dados pessoais sejam coletados, armazenados, processados e usados pelo PUBG ou por tais terceiros conforme previsto neste documento. O PUBG cumpre as leis aplicáveis que atendem aos padrões internacionais aceitos.