Livro de Regras Oficial

PUBG Mobile Club Open Brasil
Qualify e PMCO Fall Split 2023

(Versão Setembro de 2023)

1. Introdução e Propósito

Este regulamento é complementar ao Livro de Regras do Competitivo Oficial de PUBG Mobile disponibilizado no site https://esports.pubgmobile.com e se aplica à Temporada 2023 da PUBG Mobile Club Open Fall Split (PMCO). O objetivo é preservar a integridade da PMCO e garantir a imparcialidade entre os participantes.

O conteúdo deste documento aplica-se integralmente às equipes que participam do Qualify e PMCO, incluindo jogadores, técnicos, donos, investidores e quaisquer funcionários de tais equipes. O objetivo deste documento é preservar a integridade do Qualify e PMCO e garantir a imparcialidade no tratamento dos participantes.

Este Regulamento trata especificamente da participação de equipes, não de jogadores/técnicos individuais. Isto significa que os termos que definem e regem o relacionamento entre equipes e seus jogadores/técnicos são de responsabilidade exclusiva dessas partes. Caso um jogador ou técnico infrinja uma regra que geraria uma penalidade, os Oficiais do Qualify e PMCO penalizarão a equipe/organização, que deverá repassar as consequências para seus membros conforme estipulado em cada caso.

A Qualify PMCO Brasil Fall Split (PUBG Mobile Club Open Fall Split) é um campeonato oficial da Tencent organizado e executado pela CLAN Produtora que presta serviço para a Tencent para o jogo PUBG Mobile. O Qualify PMCO FALL SPLIT 2023 tem como propósito dar vagas para a PMCO (PUBG Mobile Club Open Fall Split). Esse torneio ocorrerá ao longo de 2 dias por qualify com regras que visam oferecer uma competição equilibrada e justa para todos os participantes.

O Qualify contará com 200 times por Qualify, sendo 4 qualifiers e somente 8 classificados por qualify para PMCO. O torneio conta com pontos corridos durante todas as etapas. As equipes se classificarão através da melhor pontuação geral.

A PMCO Brasil Fall Split (PUBG Mobile Club Open Fall Split) é um campeonato oficial da Tencent organizado e executado pela CLAN Produtora que presta serviço para a Tencent para o jogo PUBG Mobile. A PMCO FALL SPLIT 2023 tem como propósito dar vagas para a PMNC (PUBG Mobile National Championship).

O torneio PMCO contará com 32 times, 8 times por qualify. O torneio conta com pontos corridos durante todas as etapas. As 16 equipes se classificarão através da melhor pontuação geral para PMNC.

Em caso de dúvidas, entre em contato com os organizadores do evento.

A. Jogo: PUBG Mobile.

B. Patch: O mais atual, disponível na Google Play Store e App Store.

C. Modo: Squad, TPP.

D. Servidor: As partidas serão executadas em servidores Esports.

E. Consideram-se os Canais Oficiais: Grupos do Whatsapp, E-mail da Organizadora e Discord do Torneio.

F. É obrigatório o uso das skins fornecidas pela organizadora do torneio caso receba.

G. As regras aqui dispostas passam a valer a partir do momento da inscrição do jogador no torneio, até o final de sua participação. Descumprir alguma delas durante esse período invalidará seu direito a premiação.

2. Definição dos Termos

2.1 Queda/Partida

Uma queda consiste em uma partida no modo Battle Royale que conta com a participação de 20 equipes, cada uma com 4 jogadores, totalizando 80 jogadores, e pode durar entre 25-40 minutos, aproximadamente. Na PMCO, as quedas são realizadas em 3 mapas: Erangel, Miramar e Sanhok.

Uma queda poderá contar com menos de 20 equipes e/ou 80 jogadores caso haja alguma penalidade, desconexão proposital de um membro de equipe e/ou a equipe falhar em estar presente na partida no horário definido pelos Oficiais.

A queda é iniciada a partir do momento em que é constatado que o total de jogadores estão no Lobby. Qualquer período anterior a esse será considerado como um sendo antes do início da partida.

2.2 Rodada

Conjunto de quedas realizadas em um mesmo dia, variando conforme a Fase atual da Etapa.

2.3 Etapa

Período desde o 1º dia do Início da edição até o último dia de Competição na Série.

2.4 Temporada

Período que engloba todas as Etapas de um ano, do 1º dia da 1ª Etapa até o último dia de competição do ano.

3. Elegibilidade para participação

3.1 Elegibilidade dos Jogadores e Técnicos

3.1.1 Idade

Os jogadores e técnicos devem ter pelo menos 16 anos completos até o primeiro dia da competição.

3.1.2 Participação de Funcionários

Funcionários da Tencent, Clan Produtora ou prestadores de serviços diretos não podem participar da Liga em qualquer função.

3.1.3 Necessidade de Contrato

Cada dono, responsável, staff, manager, jogador ou técnico só pode ter contrato válido com uma única equipe a qualquer tempo.

3.1.4 Documentos Oficiais

Jogadores e técnicos devem possuir documentos de identificação oficiais brasileiros, seja qual for a nacionalidade que tiverem. Um desses documentos deverá ser apresentado no ato da inscrição.

São exemplos de documentos válidos: Carteira de Identidade/Registro Geral (RG), Cadastro de Pessoa Física (CPF), Cédula de Identidade de Estrangeiro (CIE), Registro Nacional de Estrangeiro (RNE), passaporte com visto válido por toda a Etapa.

Jogadores e técnicos emancipados devem apresentar a certidão de emancipação no momento da inscrição.

Todos os jogadores e técnicos são responsáveis por providenciar passaportes válidos sempre que necessário.

Os documentos citados acima deverão ser apresentados sempre que forem requisitados pelos Oficiais do Qualify e PMCO. Os Oficiais determinarão os prazos para apresentação em cada caso.

Documentos e informações não especificadas neste termo podem ser requisitados pelos Oficiais a qualquer momento.

3.1.5 Aprovação da inscrição

A contratação de um Membro de Equipe não garante a sua participação no Qualify e PMCO sem antes ter a inscrição aprovada pelos Oficiais.

A Tencent é livre para negar a inscrição de um membro da equipe ou equipe a qualquer momento.

Um jogador é identificado por seu ID de jogo, visível na página de seu perfil dentro do PUBG Mobile. Todos os jogadores devem usar a mesma conta do início ao final da Temporada, não havendo a possibilidade de troca de conta no ano vigente.

Os UIDs fornecidos através do formulário de inscrição devem permanecer os mesmos na disputa de competições oficiais do ano corrente.

3.1.6 Informação sobre participação de jogadores PMPL

Um jogador que competiu na PMPL Fall e não foi rebaixado, não pode jogar por times de PMNC nem PMCO ainda em 2023.
Um jogador que competiu na PMPL Fall e foi rebaixado, pode jogar por times da PMNC ainda em 2023.
Qualquer jogador pode jogar PMNC e PMCO em 2024 caso vire free agent..

3.2 Elegibilidade de Equipes

3.2.1 Documentação

Quando classificada para participar do Qualify e PMCO, a equipe deve ter um responsável pela vaga, ou ser representada oficialmente por uma organização.

3.2.2 Vínculo Contratual

Ao se classificar para a PMCO, a efetiva participação da equipe na competição está condicionada à assinatura do Contrato de

Participação, documento que define o relacionamento entre a Tencent e aos integrantes das organizações classificadas. Os Oficiais da PMCO definirão e informarão às equipes os prazos para assinatura e devolução dos documentos. Caso uma equipe descumpra esse prazo, a equipe será penalizada com desconto da premiação final da competição.

3.2.3 Obrigatoriedade de Participação

Quando classificada, a equipe compromete-se a participar de todas as Etapas e partidas, ficando sujeita a penalidades, incluindo desclassificação, caso descumpra este compromisso.

3.2.4 Formação

Por toda a duração da Etapa em que a equipe estiver classificada, do Qualify e PMCO, cada equipe deve manter no mínimo 5 e no máximo 6 jogadores.

Caso uma equipe fique abaixo do número mínimo de membros citado acima, a equipe será penalizada.

Nenhum membro da equipe pode ocupar mais de um cargo ao mesmo tempo. Estão incluídos nesses cargos as funções de jogador, técnico e gerente (manager). Casos excepcionais serão avaliados pelos Oficiais.

3.2.5 Substituições e Informar Escalação

Será permitido o uso de substitutos que tenham sido registrados durante o cadastro no torneio. Caso o substituto não tenha sido registrado nesse momento, ele ficará impossibilitado de jogar, sob risco de penalidade para o time todo caso o substituto jogue irregularmente.

3.2.6 Empréstimos

Jogadores e/ou técnicos não podem ser emprestados sob nenhuma circunstância; cada um só poderá ser inscrito e atuar pela equipe com a qual tem ou não contrato firmado.

3.2.7 Desligamento

Para desligar um jogador e/ou técnico da Liga, a Equipe deverá preencher e assinar um formulário apresentado pelos Oficiais. A Equipe que realizar um desligamento sem o conhecimento prévio dos Oficiais e/ou não cumprir a formação mínima da Equipe (5 jogadores) será penalizada.

O desligamento de qualquer Membro de Equipe que possa resultar em ficar abaixo da formação mínima só poderá ser feito após a confirmação do rebaixamento da Equipe.

3.2.8 Nome da Equipe

Todos os nomes de Equipes devem ser previamente autorizados pela Tencent.

Alterações de Nome só poderão ocorrer entre Etapas, nunca durante o andamento da Etapa.

3.2.9 Nomes dos jogadores

A Gamer tag de um jogador ou apelido no jogo (“Etiqueta do jogador”) deve consistir no nome do time do jogador (ou acrônimo ou outra palavra representativa do nome do time) e o nome do jogador no formato “TEAMNAMEPLAYERNAME”. Por exemplo, um jogador chamado “Lucky” no time “All Stars” pode ter a Gamer Tag “ASLucky”. As Gamer Tags serão selecionadas no momento do registro e não podem ser alteradas em nenhum momento durante uma temporada sem a aprovação prévia por escrito das REGRAS OFICIAIS DA COMPETIÇÃO DO PUBG MOBILE 8 Oficiais do Torneio. Uma Gamer Tag não pode incluir nenhuma palavra ou frase em qualquer linguagem que seja ofensiva, tóxica ou prejudicial. Uma Gamer Tag não pode incluir todo ou parte de um nome corporativo ou fazer uso das marcas registradas ou outra propriedade intelectual da Proxima, PUBG MOBILE ou de terceiros sem a aprovação prévia por escrito do Organizador do Torneio. Para garantir tal aprovação, um jogador deve fornecer um contrato de licença, contrato de patrocínio ou outra prova documental ao Organizador do Torneio suficiente para demonstrar a satisfação do Organizador do Torneio que o jogador está devidamente licenciado para usar a propriedade intelectual de tal terceiro. Não obstante qualquer aprovação que possa ser fornecida pelo Organizador do Torneio, todo o risco e responsabilidade pela obtenção do direito de usar um nome corporativo ou a propriedade intelectual de terceiros em ou como parte do nome de um jogador ou Gamer Tag será do jogador. Os Oficiais do Torneio reservam-se o direito de rejeitar qualquer Gamer Tag selecionada por um jogador por qualquer motivo e exigir que o jogador selecione uma Gamer Tag alternativa que esteja em conformidade com estas Regras Gerais.

3.2.10 TAG da Equipe

A equipe deve ter uma TAG (abreviatura do nome da equipe) que contenha de 2 a 5 caracteres e que pode ser usada tanto no jogo, como na transmissão e demais materiais de divulgação. A TAG deve apenas conter letras e números. Nenhum outro símbolo ou caracteres serão permitidos. A TAG será adicionada antes do nick dos jogadores.
A TAG deverá fazer referência clara ao nome original e oficial da equipe ou ao nome original da equipe em parceria de naming rights, desde que pelo menos 50% da TAG faça referência ao nome original da equipe.

3.2.11 Termos de Uso e Contas Pessoais

Quaisquer penalidades aplicadas às contas de jogadores (contas pessoais ou contas de Servidores específicos da Tencent), ou infrações aos Termos de Uso do PUBG Mobile, poderão acarretar em penalidades também na Liga. A equipe será informada sempre que um caso ocorrer.

3.2.12 Publicação de Informações

Após o prazo final para inscrições, os Oficiais da PMCO podem publicar as informações dos membros da equipe, nome da equipe e quaisquer informações que possam estar nos materiais promocionais e comunicados oficiais a qualquer momento, sem necessidade de aviso prévio às equipes.

3.2.13 Patrocínios

Uma equipe do Qualify e PMCO não pode ter nenhum tipo de acordo de patrocínio com categorias que sejam restritas pela Tencent. Patrocinadores restritos poderão ser negados a qualquer momento pelos Oficiais.

Essa limitação se estende a jogadores e técnicos enquanto inscritos na equipe do Qualify e PMCO.

4. Mecânica da Temporada 2023 - QUALIFY e PMCO

4.1 Equipes Participantes

Qualify PMCO:

Qualify I
Inscrições: 24/09
Encerramento: 27/09
Datas do Qualify I: 28 e 29/09 - 200 equipes participantes - 8 classificados para PMCO

Qualify II
Inscrições: 28/09
Encerramento: 01/10
Datas do Qualify II - 02 e 03/10 - 200 equipes participantes - 8 classificados para PMCO

Qualify III
Inscrições: 02/10
Encerramento: 08/10
Qualify III - 09 e 10/10 - 200 equipes participantes - 8 classificados para PMCO

Qualify IV
Inscrições: 09/10
Encerramento: 15/10
Qualify IV - 16 e 17/10 - 200 equipes participantes - 8 classificados para PMCO

PMCO:
32 equipes participantes.

4.2 Formato a competição

QUALIFY PMCO:
Cada qualify tem sua fase de pontos individual os 8 times por cada qualify serão os classificados para a PMCO

Qualify I - 28 e 29/09 - 200 equipes participantes - 8 classificados para PMCO - 3 quedas por fase
Qualify II - 02 e 03/10 - 200 equipes participantes - 8 classificados para PMCO - 3 quedas por fase
Qualify III - 09 e 10/10 - 200 equipes participantes - 8 classificados para PMCO - 3 quedas por fase
Qualify IV - 16 e 17/10 - 200 equipes participantes - 8 classificados para PMCO - 3 quedas por fase

Cronograma e ordem dos mapas a jogar:

Qualify I, II, III e IV - Fase I: Erangel, Miramar e Sanhok
200 equipes divididas em 10 grupos com 20 equipes cada, classificam 6 equipes por grupo para fase 2 (por qualify)
Qualify I, II, III e IV - Fase II: Erangel, Miramar e Sanhok
60 times divididos em 4 grupos com 15 times cada, classificam 4 por grupo para final do qualify (por qualify)

Qualify I, II, III e IV - Final: Erangel, Miramar e Sanhok
16 times em grupo único, classifica 8 para PMCO (por qualify)

PMCO:

Cada Etapa tem uma Fase de Pontos e, depois de todas as 9 rodadas da Fase de Qualify, os 16 menos pontuados são rebaixados e os 16 melhores times vão para a Final da PMCO e estão classificados para PMNC.

Partidas a jogar:

Regular - 5 quedas por dia, cada time jogando. Total de 30 partidas.
Final: 6 quedas por dia. Total de 18 partidas

Ordem dos mapas a jogar:

Regular
Dia 1: Erangel > Sanhok > Miramar > Vikendi > Erangel
Dia 2: Erangel > Sanhok > Miramar > Vikendi > Erangel
Dia 3: Erangel > Sanhok > Miramar > Vikendi > Miramar
Dia 4: Erangel > Sanhok > Miramar > Vikendi > Miramar
Dia 5: Erangel > Sanhok > Miramar > Vikendi > Erangel
Dia 6: Erangel > Sanhok > Miramar > Vikendi > Erangel

Final
Dia 7: Erangel > Sanhok > Miramar > Vikendi > Erangel > Miramar
Dia 8: Erangel > Sanhok > Vikendi > Miramar > Sanhok > Vikendi
Dia 9: Erangel > Miramar > Sanhok > Vikendi > Miramar > Erangel

Ao finalizar uma partida o jogador tem 3 minutos para entrar no próximo lobby que será informado via Discord da competição. Caso não atenda o tempo, o jogador será punido sem participar da partida. Em caso de reincidência, a punição será aplicada na pontuação da equipe na partida.

4.2.1 Desempates

Os critérios de desempate se aplicam na seguinte forma:
Total de WWCD > Pontos por posicionamento > Kill > Posição na última partida mais recente.

4.2.2 Fase de Grupos

Na tabela de pontuação, cada equipe pontuará individualmente, não para o grupo.

Os pontos são distribuídos a cada partida da seguinte forma:

Pontos por abate: 1 ponto

Pontos por colocação	
1º lugar	10 pontos
2º lugar	6 pontos
3º lugar	5 pontos

4º lugar	4 pontos
5º lugar	3 pontos
6º lugar	2 pontos
7º-8º lugar	1 ponto
9º-20º lugar	0 pontos

Qualify PMCO:

Em cada rodada (dia de jogo) da Fase de pontos, acontecem três partidas (quedas), intercalando entre três mapas (Erangel, Miramar e Sanhok). Após cada queda há um intervalo em que as equipes podem efetuar substituições de jogadores.

As 8 melhores equipes por qualify são classificadas para a PMCO.

PMCO:

Em cada rodada (dia de jogo) da Fase de pontos, acontecem cinco partidas (quedas), intercalando entre três mapas (Erangel, Miramar e Sanhok). Após cada queda há um intervalo em que as equipes podem efetuar substituições de jogadores.

A sequência dos mapas é predeterminada e será informada pelos Oficiais.

As 16 equipes melhores pontuadas são classificadas para a PMNC.

4.2.3 Finais Qualify PMCO

Não tem pontuação extra para fases ou final dos qualifiers.

4.2.4 Finais PMCO

Após a Fase de grupos na PMCO, e depois de aplicadas as regras de desempate quando necessárias, as 16 equipes com melhor pontuação avançam com pontos bônus nas finais.

Cada equipe já iniciará as Finais com uma pontuação predeterminada, conforme a colocação final que teve na Fase de Grupos, seguindo a tabela abaixo:

Pontos por abate: 1 ponto

Pontos por colocação	
1º lugar	10 pontos

2º lugar	6 pontos
3º lugar	5 pontos
4º lugar	4 pontos
5º lugar	3 pontos
6º lugar	2 pontos
7º-8º lugar	1 ponto
9º-20º lugar	0 pontos

Pontos bônus nas Finais de acordo com a colocação final na Fase de Grupos:			
1º lugar	20 pontos	**9º lugar**	12 pontos
2º lugar	19 pontos	**10º lugar**	11 pontos
3º lugar	18 pontos	**11º lugar**	10 pontos
4º lugar	17 pontos	**12º lugar**	9 pontos
5º lugar	16 pontos	**13º lugar**	8 pontos
6º lugar	15 pontos	**14º lugar**	7 pontos
7º lugar	14 pontos	**15º lugar**	6 pontos
8º lugar	13 pontos	**16º lugar**	5 pontos

Nas Finais acontecem seis partidas por dia (quedas), em três dias, intercalando entre os 3 mapas. Após cada queda há um intervalo em que as equipes podem efetuar substituições de jogadores.

A sequência dos mapas será informada previamente pelos Oficiais.

4.2.6 Premiação

Qualify PMCO

Não tem premiação para os qualifiers.

PMCO

Definição da premiação: A premiação consiste na recompensa pela performance na competição, sendo atribuída à organização que a recebe e, em seguida, distribuída aos integrantes conforme o acordo estabelecido entre a organização e os

referidos integrantes.

A distribuição da premiação será no formato a seguir:

Detalhamento da premiação			
1º lugar	R$ 13.007,25	**9º lugar**	R$ 1.083,94
2º lugar	R$ 8.671,50	**10º lugar**	R$ 1.083,94
3º lugar	R$ 4.335,75	**11º lugar**	R$ 1.083,94
4º lugar	R$ 2.167,88	**12º lugar**	R$ 1.083,94
5º lugar	R$ 2.167,88	**13º lugar**	R$ 1.083,94
6º lugar	R$ 2.167,88	**14º lugar**	R$ 1.083,94
7º lugar	R$ 1.083,94	**15º lugar**	R$ 1.083,94
8º lugar	R$ 1.083,94	**16º lugar**	R$ 1.083,94

O prazo para pagamento da premiação é de 180 dias após o final da competição, mas normalmente não ultrapassa os 150 dias.

Caso a equipe não tenha CNPJ constituído como equipe de E-sports com conta bancária de pessoa jurídica, taxas adicionais podem ser aplicadas para o pagamento.

Para as equipes que não tiverem empresa constituída, o responsável pelo recebimento integral da premiação será unicamente o membro indicado como responsável pela inscrição.

5. Titularidade e Vagas

5.1 Uma Equipe por Organização (Múltiplas Equipes)

Cada organização pode manter uma única equipe no Qualify e PMCO. Caso seja identificado que existe vínculo entre equipes, a organização deverá se desfazer imediatamente do vínculo com uma das equipes e penalidades poderão ser aplicadas.

Uma equipe não poderá de forma alguma ter nenhum envolvimento com nenhuma outra organização do Qualify e PMCO.

5.2 Estabelecendo Vínculo

Caso uma equipe tenha sócios, diretores, integrantes ou gestão administrativa com participação ou atuação em outra equipe participante do Qualify e PMCO, inclusive se ambas utilizam de uma mesma empresa terceira para administrar suas operações, as equipes serão tratadas como pertencentes a uma mesma organização.

Donos de equipes, gerentes ou afiliados de donos não podem controlar direta ou indiretamente, ou ter interesse financeiro de qualquer natureza, ou trabalhar para outra equipe e/ou organização participante do Qualify e PMCO.

Familiares e cônjuges não podem ser donos de equipes, gerentes ou afiliados dos donos, enquanto a outra parte for inscrito como Jogador ou Técnico em outra equipe em uma mesma Etapa ou vice versa. Familiares e cônjuges também não podem ser donos de equipes ou afiliados de donos enquanto a outra parte estiver exercendo os mesmos cargos em outra equipe de qualquer Série da PMCO em uma mesma Etapa. Caso seja identificado qualquer vínculo dessa natureza, as duas Equipes serão desclassificadas da PMCO.

5.3 Alterações de Quadro Societário

Alterações no contrato social da equipe, que incluam troca total de controle, ou entrada de novos sócios, ou ainda mudança de atividade comercial, só poderão ocorrer entre Etapas, nunca durante as mesmas.

5.4 Transferência de Direito de Uso de Vaga

É importante ressaltar que todas as vagas, de qualquer Série da PMCO, pertencem à Tencent, mas as equipes classificadas para a PMNC possuem o direito de uso de vaga e podem transferir/vender o direito de uso da vaga com autorização prévia da Tencent.

Uma transferência do direito de uso de vaga, incluindo alteração completa ou parcial do quadro societário, só poderá ser feita mediante aprovação da Tencent. Caso a equipe tenha interesse em transferir/vender o direito de uso de vaga, os Oficiais da Liga deverão ser consultados previamente sobre as informações e documentos necessários para que o processo seja formalizado e os prazos sejam definidos. Realizar uma solicitação de transferência do Direito de Uso de Vaga não garante automaticamente a autorização. Caso uma equipe realize qualquer transferência sem autorização da Tencent, a equipe que realizou a transferência será desclassificada da competição e os Oficiais do Qualify e PMCO terão total autonomia para decidir como preencher a vaga. A equipe que obtiver o direito indevidamente poderá ser impedida de participar da Etapa atual da Liga em qualquer Série.

Se uma Equipe transferir/vender o direito de uso de vaga **após** ter participado de ao menos uma Etapa completa na Série em que se encontra (uma equipe que foi promovida/rebaixada entre duas Séries, participa de uma Etapa completa na Série para a qual foi promovida/rebaixada antes de vender/transferir o direito de uso da vaga), os cedentes da transferência (pessoas física e jurídica) não poderão ter nenhum tipo de ligação e não poderão ser inscritos em qualquer equipe de todas as Séries do PUBG Mobile (PMCO, PMNC ou PMCO) pelo período de **uma** Etapa completa (imediatamente seguinte à transferência).

Se uma Equipe transferir/vender o direito de uso de vaga **antes** de ter participado de ao menos uma Etapa completa na Série em que se encontra (uma equipe que foi promovida/rebaixada entre duas Séries, não participa de nenhuma Etapa completa na Série para a qual foi promovida/rebaixada antes de vender/transferir o direito de uso da vaga), os cedentes da transferência (pessoas física e jurídica) não poderão ter nenhum tipo de ligação e não poderão ser inscritos em qualquer equipe de todas as Séries do PUBG Mobile (PMCO, PMNC ou PMCO) pelo período de **duas** Etapas completas (imediatamente seguintes à transferência).

Caso o responsável pelo direito de uso de vaga não tenha condições de gerenciar e manter a equipe na Etapa e não realize nenhuma transferência nas condições e prazos oferecidos pelos Oficiais, a equipe será desclassificada e os Oficiais da PMCO terão total autonomia para decidir como preencher a vaga.

O direito de uso de vaga na PMCO não pode ser transferido/vendido sob nenhuma hipótese. Caso uma equipe realize qualquer transferência sem autorização dos Oficiais, a equipe será desclassificada da competição. A equipe que obtiver o direito indevidamente poderá ser impedida de participar da Etapa atual da Liga em qualquer Série.

Não serão autorizadas transferências e vendas para pessoas físicas, apenas pessoas jurídicas com CNPJ válido. A pessoa jurídica que recebe o direito de uso da vaga, seus donos, sócios e funcionários não podem controlar direta ou indiretamente, ou ter interesse financeiro de qualquer natureza, ou trabalhar para a equipe cedente (ainda que a cedente já não esteja mais

ligada à Liga) ou outra equipe e/ou organização participante da PMCO.

Quaisquer questões pendentes, de qualquer natureza, que possam aparecer entre as partes após a aprovação da transferência por parte da Tencent, devem ser tratadas entre as partes e a Tencent fica isenta de qualquer responsabilidade sobre o assunto.

5.5 Naming Rights

Quaisquer tipos de parcerias que envolvam alteração de nome e/ou logotipo da equipe, só poderão acontecer entre Etapas, nunca durante as mesmas. Se, por algum motivo, for encerrada uma parceria de naming rights, a equipe deverá aguardar até o final da Etapa seguinte, utilizando apenas suas marcas originais (nome, logotipo). Após esse prazo, a equipe fica autorizada a ter outras parcerias de naming rights.

Se uma equipe negociar um patrocínio para Naming Rights, o nome original da equipe deverá ser mantido (por exemplo, a equipe ABC tem acordo de Naming Rights com a equipe XYZ. O nome da equipe não poderá conter apenas XYZ, o nome deverá ser ABC XYZ, XYZ ABC, ABC distribuído por XYZ ou algo entre esses exemplos. Nenhuma pessoa ou empresa poderá ter acordo de Naming Rights em mais de uma equipe por vez em qualquer Série da PMCO numa mesma Etapa. Se uma equipe se classificar para um Torneio Internacional Oficial da Tencent, ela pode negociar naming rights com um patrocinador para o período do Torneio Internacional contanto que sigam todas as regras/políticas acima.

Se, por qualquer motivo, um acordo de Naming Rights seja encerrado em uma Etapa, a equipe deverá utilizar as marcas originais (nome e logo) na Etapa seguinte. Após esse período, a equipe será autorizada a ter outro acordo de Naming Rights. Caso a equipe mantenha o acordo de Naming Rights por pelo menos duas Etapas completas, a equipe não precisará aguardar qualquer período para assinar um novo acordo de Naming Rights ao encerrar o antigo.

6. Equipamentos

6.1 Jogos Remotos

Para jogos não presenciais do Qualify e PMCO, os jogadores deverão utilizar seus próprios equipamentos. Caso seja necessário, o pessoal técnico da PMCO determinará configurações específicas que deverão ser feitas e mantidas nos aparelhos.

A organização do Qualify e PMCO não se responsabilizará por quaisquer danos ou falhas que venham a ocorrer em equipamentos de propriedade dos jogadores e/ou das equipes participantes. A organização do Qualify e PMCO também não se responsabilizará por qualquer problema de energia e internet enfrentado pela equipe em jogos remotos (salvo os apontados neste Regulamento) e não fará nenhum tipo de compensação à equipe. Nenhuma partida ou rodada será adiada por esses motivos.

No Qualify e PMCO é permitido apenas o uso de aparelhos Celulares. Tablets e Emuladores não são permitidos.

Não será permitido o uso de outros aplicativos/programas que permitam o jogador participar do torneio através de um dispositivo que não seja mobile.

É proibido o uso de triggers, controles adaptadores e outros utensílios para os jogadores mobile. Esses utensílios são, inclusive, proibidos pelos Termos de Uso do jogo.

7. Pontualidade

As equipes deverão estar no local das partidas (presencialmente ou virtualmente, conforme determinado pela organização d o Qualify e PMCO em cada caso) nos horários requisitados pelos Oficiais do Qualify e PMCO, de forma extremamente pontual. Todas as atividades de preparação ocorrerão nos horários previstos, bem como as partidas, com ou sem todas as equipes. Caso uma equipe não esteja presente nos horários determinados pela organização do Qualify e PMCO, ela não jogará, ficará com zero pontos para aquele jogo e penalidades adicionais poderão ser aplicadas.

Os intervalos terão uma duração determinada pelos Oficiais do Qualify e PMCO e falhar em estar disponível dentro desse prazo, fará com que a equipe não possa jogar aquela partida, ficando com zero pontos e estando sujeitas a penalidades adicionais.

Falhar em participar de demais atividades que não as partidas Oficiais do Qualify e PMCO, sem justificativa válida, também fará com que a equipe fique sujeita a penalidades.

8. Eventualidades em partidas

8.1 Partidas Remotas

Quando em partidas Oficiais remotas, qualquer desconexão proposital causada por um jogador fará com que a equipe não jogue aquela queda e fique com zero pontos naquela partida (tanto de posição quanto de abates). Caso o mesmo jogador ou um de seus companheiros de equipe façam outra desconexão proposital durante a Etapa, eles não jogarão a queda em que houve a infração e ficam suspensos por até quatro quedas seguintes da Liga em que a equipe participaria.

Será considerada desconexão proposital: fechar o jogo em algum momento entre antes do início e até o final da partida (WWCD!), desligar a conexão de internet no aparelho, alterar qualquer configuração de internet aplicada nos equipamentos ou qualquer outra situação que não seja mencionada a seguir.

8.2. Antes do Início da Queda

Caso algum jogador tenha problemas de carregamento de internet, queda de conexão no jogo, ou problemas semelhantes, a equipe deverá apresentar uma evidência da desconexão do jogador, e, caso seja constatado um problema causado de forma não intencional, será criada uma nova sala e o jogador terá até 3 minutos para encontrar uma solução para o problema e entrar na nova sala criada. Se por algum motivo um outro jogador, do mesmo time ou não, tiver um problema como os citados acima, ele terá as mesmas condições para retornar ao jogo.

Caso o jogador não consiga resolver o problema e voltar para a nova sala criada, o time jogará apenas com 3 jogadores.

8.3 Início até o Final da Queda

Assim como acontece com os equipamentos, em jogos remotos a conexão com a internet é de responsabilidade dos próprios jogadores/times. Caso ocorra algum problema de conexão durante uma partida, o time/jogador deverá informar à organização do Qualify e PMCO para que possam avaliar o caso e oferecer eventual suporte, mas não haverá pausa ou qualquer outro tipo de compensação. Em partidas remotas, a Tencent não se responsabiliza por bugs de desconexão que possam ocorrer durante as partidas e não fará nenhum tipo de compensação ao time.

8.4 Proibições

Ocasionalmente, os Oficiais poderão impor proibições ou obrigações de skins, ou quaisquer itens dentro do jogo. O ato de usar qualquer item proibido previamente fará com que a equipe seja penalizada na queda na qual a infração foi cometida e na reincidência da infração, caso o mesmo jogador ou um de seus companheiros de equipe cometam a mesma infração durante o restante da Etapa, eles estarão sujeitos à mesma penalidade de perda de pontos e desconto da premiação final da equipe.

9. Remake de Jogo

Doenças, machucados ou deficiências não são motivos aceitáveis para se solicitar uma remake. Nesses casos a equipe deve alertar os juízes ou Oficiais do Qualify e PMCO para que possam avaliar a situação. Os Oficiais têm autonomia para determinar como proceder em cada caso, podendo inclusive definir que uma equipe não poderá continuar jogando devido ao estado de um jogador.

Os jogadores devem informar qualquer tipo de problema em seus equipamentos antes do início da partida, a partida não será refeita para auxiliar nenhum caso.

Caso a organização do torneio detecte um problema com a sala de jogo, com a livestream do torneio ou qualquer outro problema que impeça o andamento da partida, a organização pode realizar um remake da partida.

Um remake consiste em refazer a sala de jogo, sem que os pontos da partida refeita sejam contabilizados. Nessa ocasião, a organização do torneio transmitirá aos jogadores, em tempo hábil, um novo ID e senha do lobby de jogo.

Os oficiais do Qualify e PMCO podem decidir reiniciar o jogo se ocorrer um erro no servidor que impeça todos os jogadores de se conectarem, ou se 10 ou mais jogadores se desconectarem ao mesmo tempo. No entanto, se apenas um ou alguns jogadores tiverem problemas, não é suficiente para reiniciar o jogo, pois isso pode afetar a integridade da competição. Portanto, apenas problemas comuns serão considerados para recriação da partida.

9.1 Desconexões

Não é permitido que os participantes desconectem intencionalmente durante o jogo. Fazer isso significa punição e até desclassificação do torneio. Se um participante for desconectado devido a problemas de rede, eles podem se reconectar ao jogo enquanto a partida estiver em andamento, mas não podem solicitar um remake.

9.2 Ping alto

Os participantes são os únicos responsáveis pela qualidade de sua conexão de internet. Eles não podem solicitar uma pausa ou um remake devido ao ping alto ou más condições de rede.

10. Atividades Extra Jogo

I. Equipe, jogadores e técnicos serão informados caso tenham obrigações após dias/jogos. Isso pode incluir entrevistas, discussões com o pessoal técnico sobre situações ocorridas na partida, produção de conteúdo, etc. Negar ou falhar em participar de atividades extra jogo sem justificativa válida poderá acarretar penalidades de desconto na premiação final.
II. Cada membro do time concede tanto à CLAN Produtora como à Tencent e seus respectivos afiliados, sem

custos ou royalties, por tempo indeterminado, a permissão para transmitir e gravar suas jogadas de PUBG Mobile em qualquer torneio ou parte dele, bem como utilizar conteúdos gerados ao longo de sua participação no torneio para promover o jogo ou o próprio torneio.

III. Conteúdos a que essa cláusula se refere são, mas não se limitam a: Nome completo, Tag de jogo, fotografia, imagem, avatar, voz, vídeo, personagem no jogo, estatísticas de jogo e dados biográficos.

IV. A Organização e/ou a Tencent também ficam permitidas a criar conteúdos diversos usando partes dos conteúdos aqui cedidos.

V. É obrigatória a participação em todos os ensaios informados pela Organizadora nos canais oficiais, previsto penalidade de desconto na premiação final caso não haja comparecimento.

VI. Qualquer solicitação extra de conteúdo promocional à equipe se torna opcional. A recusa do mesmo não gera penalidades ou desconto na premiação final.

11. Postura dos Membros da Equipe

Todos os participantes do Qualify e PMCO deverão seguir as regras de conduta descritas neste Regulamento. Estão sujeitos a estas regras (bem como a suas consequências) os jogadores, técnicos, gerentes, donos de equipes e demais funcionários das organizações. Nos itens a seguir são descritas atitudes que, quando cometidas, poderão acarretar em penalidades.

11.1 Propósito

O presente Código de Conduta visa promover o mais alto padrão de comportamento e conduta na administração, treinamento e competição dos eSports e de forma efetiva, coibir qualquer participante de se portar de forma inapropriada dentro das competições organizadas pela CLAN Produtora durante uma partida ou fora dela.

11.2 Escopo

Todos os participantes das competições organizadas pela CLAN Produtora estão automaticamente obrigados a seguir com todas as disposições deste Código de Conduta. A participação em uma partida ou competição implica que o participante está de acordo com os requerimentos deste Código de Conduta, assim como, é de sua responsabilidade familiarizar-se com seu conteúdo, incluindo as transgressões e punições cabíveis.

11.3 Responsabilidade da Organização (time)

A organização pela qual o jogador(a) ou a equipe representa é a responsável por informar e educar os participantes sobre o Código de Conduta. Elas compartilham responsabilidade sobre eventuais violações que venham a ocorrer. A responsabilidade somente será compartilhada com o time se este deixar de cumprir qualquer disposição ou não envidar os melhores esforços para auxiliar a organização em eventual punição. Caso o time esteja de acordo com o disposto acima, a responsabilidade é exclusiva do jogador.

11.4 Jurisdição

Os membros da equipe de eSports da CLAN Produtora possuem jurisdição para resolver as violações do Código de Conduta durante a competição, previstas no anexo I do Código de Conduta (exceto se este estiver envolvido na violação. Neste caso, o assunto será tratado pelo responsável da Publisher).

11.5 Efeito

Este Código de Conduta possui efeito a partir do momento do envio através dos canais oficiais de comunicação da Organizadora, substituindo todos os documentos anteriormente publicados. Ele pode ser atualizado ocasionalmente pela Organizadora.

11.6 Conspirar

Participantes que conspirarem com outras pessoas, sejam outros participantes ou pessoas de fora da competição, com o intuito de enganar, trapacear, confundir os Oficiais, apresentar falsas evidências ou ganhar qualquer tipo de vantagem, serão penalizados, podendo chegar à desclassificação da competição.

Mudança/troca de call (iniciar o jogo aterrissando em um local em que outra equipe normalmente inicia) não é considerada infração.

11.7 Hacking

O uso dos seguintes programas são considerados cheating: Multihacks, Wallhack, Aimbot, Colored Models, No-Recoil e Modificadores de Som. Outros programas ou métodos que representem uma vantagem contra o espírito esportivo podem ser considerados cheating.

Quando o cheating for descoberto nos campeonatos do Qualify e PMCO, os resultados das partidas em questão serão anulados. O jogador(a) será desclassificado(a), perderá o direito à premiação, receberá banimento de todas as competições do circuito oficial por um período mínimo de 1 ano.

11.8 Apostas

É proibido qualquer tipo de aposta relacionada às competições da Tencent PUBG Mobile.

11.9 Compartilhamento de Conta

Usar a conta de outro jogador, permitir que usem a própria conta, ou de alguma forma incitar ou induzir que se jogue em uma conta de outra pessoa (mesmo sem intenção de fazê-lo e/ou fora do período da Etapa vigente da PMCO).

11.10 Compra/Venda de Contas de PUBG Mobile

Membros das Equipes, sejam inscritos na Liga ou não, não devem comprar/vender contas do PUBG Mobile, nem promover, divulgar, endossar ou de qualquer forma incentivar que contas do PUBG Mobile sejam compradas/vendidas por si ou qualquer outra pessoa.

11.11 Abuso de Bug

O uso intencional de bugs, glitches , exploits ou erros no jogo é proibido. São exemplos de uso intencional de bugs ou glitches: Explorar um pixel do jogo onde o personagem fique invisível e/ou invulnerável, atirar de dentro do veículo submerso na água, ficar em pé dentro do carro para fora do teto, ficar interno no mapa e usar para finalizar oponente.

Cada caso será avaliado individualmente pelos Oficiais e as penalidades serão definidas conforme a gravidade partir de -30 pontos.

A Organizadora se reserva o direito de determinar se tais usos tiveram impacto na partida. A punição por uso intencional de bugs ou glitches terá as seguintes punibilidades: advertência e perda de kills, reincidência equipe penalizada na perda da queda e o jogador na suspensão em 4 quedas de fora.

11.12 Ver Outras Telas

Tentar obter informação indevida observando as telas de adversários, casters, transmissão e etc.

11.13 Uso de Emuladores

É terminantemente proibido o uso de qualquer tipo de emulador em qualquer Série da PMCO. Caso algum jogador seja identificado fazendo uso, será punido de acordo com a decisão da organização do Qualify e PMCO.

Jogadores e técnicos não podem ter envolvimento de qualquer natureza com Competições de Emuladores sem autorização prévia da Tencent.

11.14 Ofensas

Os participantes não podem usar linguajar obsceno, difamatório, vulgar, que insulte, ameace, ou portar-se de qualquer maneira ofensiva ou repreensível, nem promover ou incitar discursos de ódio. Essa restrição se aplica, mas sem se limitar, aos ambientes do estúdio, no jogo, eventos, entrevistas, redes sociais ou quaisquer outros meios eletrônicos.

Membros da equipe não podem fazer quaisquer gestos ou ter qualquer atitude, ou incitar que façam algo, que possa ofender, zombar ou insultar qualquer pessoa, seja um membro de equipe, alguém da equipe de produção da PMCO, plateia, ou qualquer outra pessoa.

11.15 Respeito

Abusar/desrespeitar Oficiais do Qualify e PMCO, juízes, outros participantes, ou qualquer pessoa na produção ou plateia não será tolerado. Todos os participantes e seus convidados devem tratar todos os indivíduos com o máximo de respeito.

11.16 Discriminação

Não serão aceitas ofensas, atitudes negativas ou qualquer tipo de desprezo à integridade ou dignidade de um povo, país, grupo, gênero, língua, etnia, cor de pele, religião, origem social, condição financeira, idade, orientação sexual, etc.

11.17 Declarações Indevidas

Membros das equipes, sejam eles inscritos na Liga ou não, não podem fazer, incitar ou endossar declarações ou ações que tenham efeito prejudicial para o Qualify e PMCO, ao PUBG Mobile, ou à Tencent e seus afiliados, seja direta ou indiretamente.

11.18 Confidencialidade

Nenhuma informação confidencial fornecida pela Tencent pode ser compartilhada ou divulgada sem prévia autorização por escrito de um representante da Tencent. Na dúvida, considerem que todas as informações compartilhadas são confidenciais até que seja determinado o contrário.

Compartilhar informações sem autorização pode gerar penalidades severas.

11.19 Resistência ao Cumprimento

Membros de equipes devem seguir prontamente todas as instruções dos Oficiais do Qualify e PMCO bem como de todo o pessoal de produção.

11.20 Proibição de streaming de jogadores do Qualify e PMCO em dias de competição

Fica vetado a todos os jogadores da Série A realizarem transmissões, assim como participarem de transmissões de terceiros, em qualquer plataforma de streaming, durante o horário da transmissão das partidas de sua Série, estando seu time jogando ou não.

11.21 Canais Oficiais

A Organização do Qualify e PMCO não se responsabiliza por informações que não forem divulgadas nos canais oficiais do PUBG Mobile Esports ou diretamente por meio dos Oficiais da Liga.

11.22 Danos à Tencent e Afiliados

Caso seja constatado que uma equipe ou seus membros (inscritos ou não na Liga), em qualquer forma ou tempo, agiram de má fé, fizeram declarações indevidas, entraram em disputa judicial ou de qualquer maneira prejudicaram a Tencent, a Clan produtora! e/ou seus afiliados, os envolvidos serão suspensos por tempo indeterminado.

11.23 Responsabilidade da Equipe

A Equipe poderá ser penalizada como um todo por infrações de jogadores, técnicos e demais membros e funcionários da Equipe. Cada caso será avaliado individualmente pelos Oficiais.

Caso um membro de uma equipe seja suspenso do Qualify e PMCO e ainda mantenha-se o vínculo de contrato com a equipe, a equipe será responsável por garantir que o membro não tenha vínculo com a equipe do Qualify e PMCO e não participe de qualquer atividade envolvendo a Liga. A Equipe poderá ser penalizada caso não cumpra essa regra.

11.24 Torneios Internacionais

Se classificada para um Torneio Internacional Oficial da Tencent, a equipe deverá cumprir com todas as regras impostas pelo Regulamento do Torneio. Caso a equipe ou um de seus membros infrinjam o Regulamento de tal Torneio, eles poderão também ser penalizados no Qualify e PMCO.

11.25 Punições desportivas

Têm-se como rol exemplificativo, mas não taxativo, as seguintes punições desportivas: Advertências, perda de direito ao veto, suspensões e/ou banimentos.

11.26 Deduções da premiação final da equipe

As deduções feitas da premiação final da equipe serão feitas baseadas nas infrações que a equipe acumular até o final da competição.

11.27 Multas pecuniárias

Multas pecuniárias podem ser aplicadas para falhas de obrigações que não estejam diretamente ligadas ao torneio, tais como danificar e/ou furtar equipamentos, dentre outros.

11.28 Desclassificação/exclusão

A desclassificação/exclusão acontece nos casos mais severos de violações às regras e regulamentos da competição. O(a) participante ou equipe desclassificado(a) perde o direito a qualquer premiação obtida na competição e automaticamente é removido(a) da competição, a partir do momento em que a punição surte efeito.

11.29 Punições combinadas

Os tipos de punição acima podem ser aplicados de forma combinada se a Organizadora assim julgar necessário. No entanto, a Organização do Campeonato aplicará na primeira ocorrência a advertência para correção do problema, salvo exceções em que a conduta faltosa tenha influenciado diretamente no resultado das partidas. Nesses casos a Organizadora poderá aplicar punições diretamente sem a necessidade de advertência prévia.

11.30 Banimentos da Publisher ou Plataforma

A Organizadora não permitirá, em seus eventos ou classificatórias para seus eventos, a participação de jogadores que estejam cumprindo banimento pela Tencent, exceto com permissão da mesma. A liberação precisa ser formalmente comunicada por e-mail à coordenação da Organizadora em até 7 (sete) dias antes do início da competição para que a permissão seja concedida.

11.31 Comportamento público

Todos os Participantes devem se abster de comportamentos negativos e/ou desagradáveis, tais como xingamentos, palavras de baixo calão, comentários xenofóbicos e/ou racistas a outros envolvidos na competição em qualquer aspecto. Todos os Participantes devem se abster de quaisquer ações que possam ridicularizar, escandalizar, trazer constrangimento, prejudicar a imagem pública ou o valor comercial de qualquer envolvido na competição. Isso inclui comentários pejorativos à Tencent, CLAN Produtora, organizações participantes ou seus patrocinadores em entrevistas, redes sociais, streams, dentre outros meios de comunicação.

11.32 Insultos

Se comprovada acima de qualquer dúvida razoável, a ocorrência de insultos por parte de Participantes implicará em punição que pode variar em severidade se acompanhados de ameaças de violência física ou prejuízos comerciais, ou de imagem ao ofendido.

11.33 Spamming

O excesso de depreciativas, difamatórias ofensivas, de assédio são consideradas Spamming pela Organizadora. Não é permitido spammar mensagens nas redes sociais, site ou veículos de comunicação do PUBG Mobile, cabendo punição de acordo com a natureza da mensagem e a severidade do caso.

11.34 Comportamento Antidesportivo

Para uma competição sadia e agradável é essencial que todos os(as) participantes se portem com espírito esportivo e uma atitude justa. Faltar com esses princípios pode levar a punição de acordo com a severidade do caso.

11.35 Envio ou divulgação de dados ou resultados de partida falsos

Uma equipe ou jogador(a) inserir ou divulgar dados ou resultados falsos, tais como screenshots adulterados, demos renomeadas, placar da partida errado, dentre outros.

11.36 Ringer/Faker

Ringing consiste no fato de trazer um complete para a equipe quando não há a necessidade, visando obter vantagens esportivas. Já o faking consiste em se passar por outro(a) jogador(a) ou permitir que se passem por você.

11.37 Jogar com jogador não permitido

Usar um jogador que não esteja autorizado a participar da partida ou da competição.

11.38 Participação obrigatória no Discord

É obrigatória a participação de todos os jogadores da equipe, que estejam presentes no momento das partidas, na chamada Discord do torneio em curso. Isso significa que a voz dos 4 jogadores deverá ser captada a todo momento durante todas as partidas, independente da equipe estar em GH ou cada um na sua residência. Caso qualquer dos membros participantes da queda não estejam presentes no discord com microfone habilitado, resultará em punição para a equipe.

12. Interpretação e Atualização do Regulamento

12.1 Validade

Só é válida a versão mais atual do Regulamento, compartilhada com as equipes participantes e/ou publicada no site oficial da Liga. Versões anteriores serão desconsideradas para avaliar fatos ocorridos no tempo presente.

Isto posto, novas versões do Regulamento não serão utilizadas para avaliação de fatos ocorridos sob versões anteriores do documento. Para isso, será usada a versão válida no momento do ocorrido.

Se houver qualquer tipo de ambiguidade entre o Regulamento Geral e o Regulamento complementar das Séries, deverá prevalecer o que consta no Regulamento Geral

12.2 Decisões Finais

Todas as interpretações das regras, penalidades e demais decisões são uma prerrogativa dos Oficiais do Qualify e PMCO são finais.

Equipes e/ou Jogadores que não puderem cumprir a penalidade durante a Etapa, a equipe infratora levará a penalidade para a próxima Etapa. Caso haja transferência/venda do direito de uso de vaga ou mudança, a equipe que adquirir o direito, herdará a penalidade. Caso o jogador infrator tenha pendência de penalidade e mude de equipe, ele leva consigo a pendência para cumprir na próxima Etapa.

12.3 Imprevistos

A falta de tipificação específica neste documento não impede que os Oficiais do Qualify e PMCO ajam e tomem decisões sobre qualquer assunto não previsto. No intuito de preservar a integridade competitiva, os Oficiais podem criar novas políticas complementares a estas Regras, bem como criar novas consequências punitivas e readequar elementos, incluindo, retirando ou alterando o conteúdo destas Regras a qualquer momento. Tais eventuais alterações passarão a ser válidas após os Oficiais da Tencent comunicarem formalmente às equipes a respeito de cada alteração.

Comunicados enviados pelos Oficiais da Liga também devem ser considerados como complementos oficiais destas Regras. Havendo conflito entre o conteúdo de um comunicado e o regulamento, prevalecerá o comunicado.