

TERMOS E CONDIÇÕES ("REGULAMENTO PUBG MOBILE")

Vodafone 5G ESL Mobile Open (a "Competição")

O organizador desta competição é a Turtle Entertainment GmbH, of Schanzenstrasse 23,51063 Cologne Germany (o "Organizador" ou "ESL").

Ao participar nesta competição, declara que compreende e aceita que a Vodafone Portugal – Comunicações Pessoais, S.A. ("Vodafone") com sede na Av. D. João II, n.º 36, 8.º, 1998 – 017 Parque das Nações e pessoa coletiva n.º 502544180 apenas patrocina a competição, pelo que não tem qualquer responsabilidade sobre a mesma.

1. Compreensão geral do Regulamento

O regulamento que se segue é um guia de orientação que é válido para todos os estágios da competição. A ESL reserva-se o direito de fazer alterações ao regulamento com ou sem aviso prévio aos jogadores. A ESL é a tomadora de decisões para todos os casos e disputas que podem ocorrer e não estão escritas neste regulamento.

Ao participar na competição, cada jogador reconhece que leu estas regras oficiais e concorda vincular-se a elas e com as decisões da ESL, que são finais e vinculativas em todas as questões relativas à competição. A competição está sujeita a estas regras oficiais e todas as leis e regulamentos aplicáveis, incluindo, sem limitação, o cumprimento de todas as leis, regulamentos e regras relacionadas com esportes, pagamento dos prémios conforme especificado acima, proteção infantil, tributação e seguros.

2. Privacidade

Os dados pessoais dos jogadores serão recolhidos, processados e armazenados para a participação nas partidas online, organização e entrega de prémios. As informações pessoais do jogador serão armazenadas até 31.12.2019 de acordo com as políticas ou procedimentos internos para responder às obrigações legais. Todos os jogadores são informados de que a Tencent e a ESL recolherão as suas informações pessoais enquanto Data Controllers e sobre as leis de privacidade aplicáveis de cada país participante.

Para qualquer pedido relativo aos seus direitos sobre as suas informações pessoais, por favor contate:

ESL em <https://account.eslgaming.com/privacy-policy>

Os dados pessoais podem ser partilhados com terceiros, incluindo empresas do Grupo Vodafone, caso consinta que tal seja feito. Quaisquer dados pessoais partilhados com terceiros serão processados de acordo com as políticas de privacidade dessas entidades.

3. Registo e Elegibilidade

- Para os torneios da Região A, a maioria dos jogadores de cada equipa deve ser residente num dos seguintes países: Albânia, República Checa, Egito, Alemanha, Grécia, Hungria, Irlanda, Itália, Malta, Holanda, Portugal, Roménia, Espanha, Turquia, Reino Unido.
- Para os torneios da Região B, a maioria dos jogadores de cada equipa deve ser residente na Índia.
- Todos os jogadores portugueses devem ter pelo menos 18 anos de idade. Todos os outros jogadores devem ter pelo menos 16 anos de idade.
- Se um jogador estiver abaixo da idade que define o estado de adulto (maioridade) no seu país, mas acima de 16 anos de idade, precisará de um representante legal para consentir a sua participação nas fases finais. Isto não se aplica a jogadores portugueses.
- Todos os jogadores devem ter documentos de viagem válidos para viajar para a Milan Games Week, em Milão, na Itália, para as finais mundiais.
- Os jogadores devem jogar usando um telefone ou tablets. Emuladores não são permitidos.
- Os jogadores não devem ser funcionários ou estarem a trabalhar para a ESL, Tencent ou outras partes associadas.
- Os jogadores não podem ter sido empregados ou terem trabalhado para a ESL, Tencent ou outras partes associadas nos últimos 6 meses.

4. Equipas

- As equipas devem jogar com o plantel em que estão inscritas durante a vigência de cada fase. Os plantéis não podem ser alterados, portanto, verifique as informações da conta com atenção. Informações incorretas levam a que os pontos obtidos não sejam calculados e pontuação nula será atribuída à equipa para aquela partida em específico.
- Depois de uma equipa se qualificar para a Grande Final, essa equipa será bloqueada e o roster só poderá ser alterado uma vez mediante abertura de um bilhete de suporte.

5. Comunicação e Suporte

Todos os participantes devem cumprir com as decisões e regras dos organizadores, administradores e árbitros do torneio. Todas as decisões são finais, à exceção dos casos em que existe claramente a opção de recurso sob a mesma.

6. Conduta dos Jogadores

Espera-se que os jogadores sejam profissionais ao longo de toda a competição ESL Mobile Open, incluindo, mas não limitado, dentro e fora do torneio, a qualificadores, entrevistas e na Grande Final. Avisos ou penalidades podem ser atribuídos para qualquer um dos seguintes:

- **Linguagem** – Em todos os idiomas, os Jogadores não podem usar gestos obscenos, palavrões e/ou comentários racistas no chat do jogo, no lobby ou em entrevistas ao vivo. Isso inclui abreviações e/ou referências obscuras. Os Administradores da Liga reservam-se o direito de reforçar isso a seu critério próprio. Essas regras também se aplicam a fóruns, emails, mensagens pessoais e canais do Discord.
- **Comportamento** – As pessoas devem-se comportar de maneira desportiva em relação a outros jogadores, membros da equipa de administração da liga, comunicação social e fãs.
- **Presença In-Game** – Os jogadores envolvidos na competição ESL Mobile Open são obrigados a seguir todas as regras do jogo que fazem parte do PUBG Content Creation - As equipas são responsáveis por assegurar os conteúdos apropriados que produzem, incluindo, mas não limitado a: Presença na comunicação social, vídeos, streams e entrevistas. Disputas e Correção - Quaisquer disputas gerais que uma pessoa possa ter com a atual operação da competição devem primeiro ser tratadas enviando mensagens a um Árbitro da Liga através do Discord. O não cumprimento do procedimento adequado para disputas resultará na negação da disputa e na possibilidade de outras penalidades.
- **Substâncias ilegais e drogas que afetem o desempenho** – Os membros da equipa não podem estar sob a influência ou em posse de substâncias ilegais ou drogas para melhorar o desempenho. Além das penalidades padrão do Código de Conduta, qualquer Jogador infrator pode ser entregue às autoridades de acordo com as leis locais e/ou desqualificado da participação. Álcool - Membros da equipa que estejam em estado de embriaguez durante qualquer evento podem ser desqualificados, a critério do Organizador do Torneio.
- **Batota** – Qualquer forma de batota não será tolerada. Se o organizador determinar que um jogador está a fazer batota, o jogador ou a equipa será imediatamente desqualificado e removido do torneio e poderá ser impedido de participar em eventos futuros.
- **Uso de Exploits/Bugs** - Qualquer uso intencional de quaisquer erros ou exploits no jogo pode resultar na perda da Partida e na desqualificação do torneio. Bugs e exploits serão determinados a critério da Tencent e/ou do Organizador do Torneio.
- **Conluio e Match Fixing** – Os jogadores não estão autorizados a alterar intencionalmente os resultados de qualquer partida. Se o organizador determinar que um Jogador ou equipa está em conluio ou numa situação de Match Fixing, o Jogador ou a equipa será imediatamente desqualificado e removido do ESL Mobile Open e poderá ser impedido de participar em eventos futuros. Os jogadores devem competir com o melhor das suas habilidades em todos os momentos.
- **Apostas** – Qualquer pessoa associada ao ESL Mobile Open é proibida de colocar apostas em quaisquer jogos ou ações dentro ou relacionado com o jogo PlayerUnknown's Battlegrounds.

A menos que expressamente declarado em contrário, o incumprimento e infrações destas regras de Conduta do Jogador são puníveis, independentemente de terem sido cometidas intencionalmente ou não. A tentativa de cometer qualquer infração ou infrações também é punível.

7. Desqualificação

A ESL reserva-se o direito de desqualificar equipas e jogadores. Qualquer equipa que esteja a usar um exploit conhecido perderá o seu jogo na primeira ocorrência do exploit. Se for descoberto que a equipa usa outra batota conhecida pela segunda vez, e é determinado que a mesma foi feita de propósito, a equipa será removida do evento e banida de qualquer evento futuro.

8. Regras do Jogo

- Uma partida só pode ser reiniciada com a aprovação prévia do administrador.
- Qualquer uso de software de terceiros (third party software) é proibido durante os qualificadores e torneios. Se os jogadores violarem esta regra, serão tratados como batoteiros e com a intenção de fazer batota. A equipa será desqualificada, nenhum prémio será concedido e os indivíduos envolvidos receberão a proibição de competir.
- Qualquer uso de itens não obtidos através de métodos aprovados no jogo PUBG (excluindo recompensas oficiais) ou itens não anunciados é proibido. Se os jogadores violarem essa regra, a utilização será tratada como hacking. A equipa será desqualificada, nenhum prémio será concedido e os indivíduos envolvidos receberão a proibição de competir.

9. Problemas técnicos

Os jogadores são responsáveis pelos próprios problemas técnicos, incluindo problemas de hardware, software e/ou Internet. As partidas não serão reagendadas devido a problemas técnicos e as partidas deverão ser jogadas na mesma.

10. Empates

Em caso de empate, o ranking será decidido por ordem de vitórias, total de mortes, seguido do número de mortes na partida final.

11. Calendário, Fases:

Fase 1: Qualificadores Semanais

- 26 Qualificadores Semanais (um por região todas as semanas) que terão lugar entre junho e agosto de 2019 ao sábado, onde as equipas ganham pontos
- Pontuação é atribuída da seguinte forma:

Posição	Pontos
1	150
2	110
3	95
4	85
5	75
6	65
7	60
8	55
9	50
10-12	40
13-15	35
16	30
17-18	20
19-20	10
Cada morte vale 5 pontos	

- **Datas:**
 - Qualificadores em junho: 01 de junho, 08 de junho, 15 de junho, 22 de junho, 29 de junho
 - Qualificadores em julho: 06 de julho, 13 de julho, 20 de julho, 27 de julho
 - Qualificadores em agosto: 03 de agosto, 10 de agosto, 17 de agosto, 24 de agosto

Fase 2: Finais Mensais

- 6 Finais Mensais (uma por região todos os meses), onde as 16 equipas com mais pontos obtidos competem em ambas regiões por vagas na Grande Final
- Em junho, as três melhores equipas da Região A e a melhor equipa da Região B avançam para a Grande Final.
- Em julho e agosto, as duas melhores equipas da Região A e a melhor equipa da Região B avançam para a Grande Final.
- Datas:
 - Final de junho: 03 de julho
 - Final de julho: 31 de julho
 - Final de agosto: 28 de agosto

Fase 3: Grande Final

- Grande Final terá lugar na Milan Games Week
- Os participantes da Grande Final receberão um regulamento dedicado e com mais informações sobre este estágio da competição

12. Configurações da Partida

- Mapa: Erangel
- Serão utilizadas as definições padrão do mapa
- Modo de jogo: Primeira Pessoa
- Cada equipa participará em várias partidas.

13. Prémios

Após a conclusão da competição, os capitães das equipas serão informados por email, e eles precisarão de fornecer os seus dados bancários ou informações do Paypal à ESL. Todo o prémio em dinheiro será pago pela ESL, no máximo 90 dias após a conclusão da final do torneio. O prémio é conforme descrito, não há prémios alternativos; é intransferível, não negociável e os vencedores são responsáveis por todos os impostos e despesas aplicáveis. Se um Jogador não tiver as informações de pagamento adequadas e não fizer nenhum esforço para corrigir isso, o prémio não será pago até que isso seja retificado.

Distribuição dos prémios

Posição	Prémio
1.	€40.000
2.	€20.000

3.	€11.000
4.	€10.000
5.	€9.000
6.	€8.000
7.	€7.000
8.	€6.000
9.	€5.000
10.	€4.000

14. Como participar?

1. [Registar-se na ESL Play](#)
2. Criar ou juntar-se a uma equipa
3. Inscrever-se num qualificador com a equipa
4. Fazer o check-in no qualificador a 1-30 minutos antes da competição começar
5. Juntar-se ao Discord, seguir os anúncios e pedir ajuda se necessário
6. Juntar-se ao lobby da partida com a informação anunciada pelos administradores
7. Jogar a partida
8. Verificar o Discord pelos anúncios da nova partida

15. Pontos de Penalidade

Em geral, um jogador e a equipa pode receber até 6 pontos de penalidade por partida, a menos que uma única violação tenha uma punição maior. Uma equipa só é punida uma vez por violação, independentemente do número de jogadores. Quando um jogador ou equipa recebe pontos de penalidade por várias violações, os pontos de penalidade são acumulados.

Infração	Número de Pontos de Penalidade
Geral	
Falta de comparência	Equipa: 3; Jogador: 2
Rejeição de partida obrigatória	Normal: 1; Intenso (top 10): 2

Abortar partida	Jogador / Equipa: 2
Utilização de jogador inelegível	
Jogador inativo	Jogador / Equipa: 3
Jogador bloqueado	Jogador / Equipa: 6
Jogador não registado	Jogador / Equipa: 3
ESL Premium em falta (quando obrigatório)	Jogador / Equipa: 3
ESL Trusted em falta (quando obrigatório)	Jogador / Equipa: 3
Ringer/Faker	Jogador / Equipa: 6
Jogar com conta de jogo errada	Jogador / Equipa: 3
Jogar sem conta de jogo registada	Jogador / Equipa: 3
Comportamento antidesportivo	
Contas múltiplas/falsas	Aviso / 1-3 pontos de penalidade
Outras infrações	Jogador / Equipa: 1 - 4
Resultado falso	Jogador / Equipa: 4
Ficheiros de partida falsos	Jogador / Equipa: 6
Jogo falso	Jogador / Equipa: 6
Batota	Jogador: 12 / Equipa: 6

As partidas são apagadas se o jogador/equipa que cometerem as infrações não perderem a partida. Num torneio ou liga, é atribuída vitória por defeito em vez de se apagar a partida.