



Rainbow Six Siege PS4 Tournaments, Open Series

REGULAMENTO DO TORNEIO

[1. Geral](#)

[2. Elegibilidade do Jogador](#)

[2.1 Registro e aceitação das regras oficiais](#)

[2.2 Idade](#)

[2.3 Empregados e Conflitos de Interesses](#)

[3. Estrutura da Competição](#)

[3.1 Open Qualifiers](#)

[3.2 Monthly Final](#)

[3.3 Regras da Partida](#)

[3.4 Mídia da Partida](#)

[4. Premiação](#)

[4.2 Termos e Condições de Premiação](#)

[5. Cobertura do Jogo](#)

[6. Termos Gerais](#)

1. Geral

O Rainbow Six Siege PS4 Tournaments, Open Series ("RB6OS" ou "Competição") é operado pela ESL Gaming (alternativamente "ESL" ou "Organizador do Torneio").

O RB6OS é uma competição de videogames conduzida usando Ubisoft ("Tom Clancy's para o console PlayStation®4 ("PS4"). RB6OS terá Weekly Qualifiers e uma Monthly Finals, torneios online.

Os Torneios PS4 não são de forma alguma patrocinados, endossados ou administrados pela, ou associados com, Ubisoft Entertainment SA.

Se você tiver alguma dúvida sobre esta competição, seu processo de inscrição e como participar, por favor visite o [Discord](#).

2. Elegibilidade do Jogador

2.1 Registro e aceitação das regras oficiais

Os times devem se inscrever no RB6OS usando o aplicativo de torneio integrado ao PS4 ("Tournament App") ou na página principal da ESL. Os participantes que cumprirem os requisitos de elegibilidade na seção Elegibilidade dos Jogadores abaixo (individualmente um "Jogador" ou "competidor" or "Participante") deve também (1) ter acesso ao Rainbow Six Siege no PS4; (2) ter acesso a um PS4; (3) ter uma conta válida PlayStation Network ("Account for PSN") e uma PSN ID associada; (4) ser residente em uma das jurisdições como descrito no Apêndice B. (5) ter pelo menos 5Mb de banda larga de conexão à Internet para poder transmitir.

O jogador deve vincular sua conta PSN à sua conta ESL no App do Torneio ou inscrever-se na página principal do torneio ESL Play. O Jogador deve ler o conjunto de regras RB6OS e as políticas de privacidade relevantes, incluindo a [política de privacidade da ESL](#), e concordar com estas regras antes de entrar no torneio. Uma vez registrado, o Jogador é considerado elegível para toda a série de torneios RB6OS.

2.2 Idade

Os jogadores devem ser elegíveis para jogar RB6OS de acordo com suas restrições de idade locais, no momento do registro no torneio, conforme descrito no Apêndice B:



Países e Idade.

2.3 Empregados e Conflitos de Interesses

Empregados da ESL, Sony Interactive Entertainment LLC ("PlayStation"), Ubisoft (alternativamente "Publisher") e RB6OS respectivas afiliadas, subsidiárias, representantes, publicitários, promoção e agências de publicidade, e os membros da família ou pessoas que vivam no mesmo agregado familiar desses trabalhadores não são elegíveis para participar na competição.

3. Estrutura da Competição

O RB6OS será executado nas seguintes regiões:

- Europa
- Oriente Médio
- América do Norte
- América do Sul
- APAC

A lista completa de países por região está disponível no Apêndice B: Países e Idade.

De cada Weekly Qualifier para APAC, Oriente Médio e América do Sul o TOP16 se qualifica para as Monthly Finals.

De cada Weekly Qualifier para a Europa, América do Norte o TOP8 se qualifica para as finais mensais.

As equipes se qualificam e avançam através das eliminatórias dentro de um mês. Cada mês tem duração de 1 mês e consiste em Weekly Qualifier e as Monthly Finals. A elegibilidade do time é reiniciada a cada mês. As equipes que se qualificaram para as Monthly Finals nos meses anteriores precisam se qualificar novamente através das Weekly Qualifier no mês atual.

As equipes podem participar desta competição contra equipes de toda sua Região do torneio (conforme definido no Apêndice B). Como resultado, não é garantido que os



vencedores do prêmio sejam participantes de um determinado país, exceto quando indicado o contrário.

3.1 Open Qualifiers

Registro

Todas as equipes são elegíveis para participar dos torneios Weekly Qualifiers.

Detalhes do Formato do Torneio

- Modo: 5on5, TDM Bomb
- Seeding de times aleatória
- Sistema do Torneio: Suíço* Melhor de 1
- Número de Rodadas: 4+
- Nenhuma eliminação até a quarta rodada, depois disso haverá eliminação após 1 perda
- A 5ª rodada Suíça começará apenas para as equipes com uma pontuação de 4:0. Se houver menos de 16 equipes com uma pontuação de 4:0, serão adicionadas equipes adicionais de acordo com o ranking
- A 6ª rodada começará apenas para as equipes que obtiveram 5:0

*Suíço é um sistema de copa onde você não será eliminado de uma copa Suíça após sua primeira perda, você permanecerá na copa Suíça até que um certo limite de derrota tenha sido alcançado ou a copa tenha terminado. Cada copa Suíça tem uma quantidade fixa de rodadas. Em cada rodada você será pareado contra adversários de seu grupo de habilidades, com base na pontuação atual do time (por exemplo, times que têm uma pontuação de 1-1 enfrentam outros com a mesma pontuação). Um ranking será mostrado no final da copa com base nos pontos do desempenho de cada competidor.

Ranking e sistema de desempate

A posição final no ranking será determinada pelo número de vitórias, ou se for igual ao determinado - por desempate. O sistema de desempate leva em conta três valores que são descritos abaixo.

- **Tiebreaker 1 (Buchholz system):** representa a soma das vitórias dos oponentes.



- **Tiebreaker 2 (W/L Sum):** representa o desempenho dos adversários que um jogador jogou durante o torneio. Os jogadores que jogaram contra adversários mais fortes serão classificados em posições mais altas dentro da classificação do torneio. Para calcular este valor, soma o número de pontos que cada oponente contribui. Os oponentes contribuem com +1 para cada vitória que acumulam ao longo do torneio e -1 para cada derrota que acumulam ao longo do torneio. Cada oponente pode nunca contribuir com menos de -3 pontos para o primeiro desempate do jogador. As vitórias padrão contribuem com 0 pontos para o desempate de soma W/L do jogador.
- **Tiebreaker 3 (First Tiebreaker Sum):** representa o desempenho dos oponentes que todos os jogadores adversários jogaram. Os jogadores que jogaram contra oponentes que jogaram consistentemente contra adversários mais fortes durante todo o Torneio serão classificados em maior posição dentro da classificação do torneio. Para calcular este valor, soma o total de W/L Sum para todos os adversários que o jogador jogou. As vitórias padrão contribuem 0 pontos para os jogadores Segundo Tiebreaker Sum tiebreaker.

3.2 Monthly Final

Registro

Os times que se classificaram nos Weekly Qualifiers convidados para o próximo torneio das Monthly Final do mês em questão. Os convidados poderão ver o seu convite por e-mail e nas suas Notificações do PS4. Os times convidados precisam se inscrever e fazer o check-in nos torneios elegíveis para participar.

Caso as Monthly Finals sejam transmitidas, poderão ser aplicadas regras adicionais. Neste caso, todos os participantes serão informados do novo conjunto de regras ao longo de seu convite para as Monthly Finals.

Detalhes do Formato do Torneio

- Modo: 5on5, TDM Bomb
- Seeding dos times: A posição é tomada do melhor resultado de qualificação da equipe nas qualificatórias semanais do mês. Caso uma equipe tenha jogado mais de 1 qualificatório semanal, sua melhor posição prevalecerá. Em caso de empate, o time com menos tentativas assume a vaga.



- Sistema do Torneio: Bracket de Dupla Eliminação em Melhor de 1

3.3 Regras da Partida

Configurações do jogo

- Configurações do HUD: HUD padrão
- Opção de solicitar um Surrender está desativada

Detalhes do jogo

- Número de Bans: 4
- Ban Timer: 10
- Número de rodadas: 6
- Troca de funções Ataque/Defesa: 3
- Overtime: 3
- Diferença de pontuação no Overtime: 2
- Troca de Função no Overtime: 1
- Parâmetro de rotação do objetivo: 2
- Tipo do Objetivo para Rotação: Rodadas Vencidas
- Spawn único do Ataque: On
- Tempo para a Fase de Pick: 30
- Damage handicap: 100
- Dano por Fogo Amigo: 100
- Lesionado: 20
- Corrida: On
- Inclinado: On
- Death replay: Desligado

Modo de Jogo: TDM BOMB

- Plant duration: 7
- Defuse duration: 7
- Fuse time: 45
- Preparation: 45
- Action: 180



Rotação de mapa

- **Map Pool:** Se utilizará la rotación de mapas actual oficial en el momento del torneo.
- **Map Ban:** O sistema seleciona aleatoriamente três mapas do pool anterior. Cada equipe vota para proibir um desses três mapas.

Operadores, gadgets, equipamentos, acessórios

Todos os operadores são permitidos, a menos que a administração do torneio a proíba explicitamente ou que sejam marcados como em quarentena. A administração do torneio se reserva o direito de proibir gadgets, operadores, equipamentos ou acessórios específicos a qualquer momento para garantir que nenhuma vantagem seja abusada. A administração do torneio fará o melhor possível para enviar quaisquer restrições ou mudanças de regras para as equipes o mais rápido possível.

Hora de início da partida

Todos os jogos estão sendo disputados em horários programados. Para ver o horário dos jogos, acesse a página de eventos dos jogos em seu PS4, indo para Meus Eventos.

Juntar-se ao seu lobby de jogo

1. Acesse a página de eventos de jogos (você poderá vê-la no guia meus eventos)
2. Clique na opção "Entrar Agora"
3. O resultado será apresentado automaticamente no final da partida

Detalhes da partida

- Um mapa por partida
- Cada Copa: 10 Jogadores no Lobby



No show

Cada jogador tem **10 minutos** para se apresentar ao jogo. (tempo de início programado do jogo +10 minutos). Não aparecer dentro de 10 minutos resulta em uma derrota padrão.

Ping Alto

O limite de ping para uma partida ESL é de 130ms. Se um jogador está acima deste valor, por favor, tente fazer um re-host primeiro, antes de abrir um protesto e certifique-se de que um servidor dedicado foi criado. Caso o jogador ainda tenha um ping acima de 130ms e não seja possível jogar a partida sem que haja problemas, um protesto pode ser aberto. Ele só pode ser contado como ping alto se o ping é continuamente mais de 130 ms e as provas necessárias foram fornecidas. Ao abrir um protesto devido ao ping alto, não se deve terminar o jogo e a equipe deve enviar pelo menos três capturas de tela do placar, que foram feitas em momentos diferentes ao longo de duas rodadas com o ping visivelmente alto do mesmo jogador (na fase de ação!).

Configurações do jogo

Antes de um jogo começar, verifique se todas as configurações estão corretas. Se um jogo for hospedado com configurações incorretas, ele precisará ser encerrado e reiniciado com as configurações corretas. Se as configurações do jogo estiverem incorretas, mas todos os jogadores não terminarem a partida antes da primeira morte, então o jogo contará.

Resultados

Os resultados são automaticamente apresentados pelo sistema no final da partida.

Desconexão

- No caso de uma equipe desconectar, essa equipe perderá o jogo inteiro, e não apenas uma rodada. Será responsabilidade da equipe que foi desconectada se conectar ao seu oponente dentro de 5 minutos.

Cada usuário é responsável por seu próprio hardware.

Disputas na partida



- Se algum problema for encontrado em uma partida, é responsabilidade dos jogadores criar uma disputa e alcançar a equipe administrativa.
- Para criar uma disputa, vá a página da partida no seu PS4 e selecione a opção "Ir para a Página de Suporte".
Você também pode criar uma disputa usando o [ESL Play App](#) ou diretamente no site do ESL Play (<https://play.eslgaming.com/protest/add>).
- Os times são responsáveis por fornecer provas de resultados do jogo em caso de disputas. Isso pode ser feito com capturas de tela de cada vitória ou replays de vídeo enviados para sites, como Youtube ou Twitch.

3.4 Mídia da Partida

As seguintes mídias são formas aceitáveis de prova durante o reporte da partida e protestos:

- Twitch livestream Vods (com nomes claros dos times, lutadores selecionados, data, rodada de torneio).
- Screenshots (ou fotografias) mostrando os times e o resultado/problema.

4. Premiação

As equipes podem participar desta competição contra equipes de toda sua Região de torneio (conforme definido no Apêndice B). Como resultado, não é garantido que os vencedores do prêmio sejam participantes de um determinado país, exceto quando indicado o contrário.

Distribuição de prêmios para as Weekly Qualifiers

1º: \$250 Dinheiro por equipe

2º – 4º: 3000 Rainbow Six Credits por equipe

Os prêmios em dinheiro são sempre anteriores aos impostos. Para esta competição, a ESL utiliza a [Matcherino](#) para entregar prêmios em dinheiro. A Matcherino deduzirá automaticamente os impostos dos ganhos do prêmio, com base na lei local.



Os jogadores que se inscreverem, fizerem o check in e jogarem as 4 primeiras rodadas suíças do qualificatório receberão:

- Tema e Avatar Base PS4 Tournaments (só pode ser ganho uma vez por jogador)
- Tema e Avatar Base Rainbow Six Siege (só pode ser ganho uma vez por jogador)
- Os melhores 40% dos jogadores receberão um exclusivo Tema e Avatar Elite Rainbow Six Siege (só pode ser ganho uma vez por jogador)
- Os melhores 40% dos jogadores receberão um exclusivo Tema e Avatar Elite PS4 Tournaments (só pode ser ganho uma vez por jogador)

Distribuição de prêmios para Monthly Finals

1º lugar: \$500 por time

2º lugar: \$375 por time

3º lugar: \$250 por time

4º lugar: \$125 por time

5º-8º: 6000 Rainbow Six Credits por time

Os prêmios em dinheiro são sempre antes dos impostos. Para esta competição a ESL usa o [Matcherino](#) para entregar prêmios em dinheiro. O Matcherino deduzirá automaticamente os impostos dos prêmios ganhos, exceto onde for proibido.

Todos os finalistas receberão os Tema e Avatar Champions PS4 Tournaments (só podem ser ganhos uma vez por jogador). O vencedor da final receberá ainda o exclusivo Tema e Avatar Champions Rainbow Six Siege (só podem ser ganhos uma vez por jogador).

Premiação específica para APAC

Distribuição de prêmios para as Open Qualifiers

1º Lugar: 3000 Rainbow Six Credits por time



Os prêmios em dinheiro são sempre anteriores aos impostos. Para esta competição, a ESL utiliza a [Matcherino](#) para entregar prêmios em dinheiro. A Matcherino deduzirá automaticamente os impostos dos ganhos do prêmio, com base na lei local.

Todos jogadores que se inscreverem, fizerem o check in e jogarem as 4 primeiras rodadas suíças do qualificatório receberão:

- Tema e Avatar Base Rainbow Six Siege (só pode ser ganho uma vez por jogador)
- Os melhores 40% dos jogadores receberão um exclusivo Tema e Avatar Elite Rainbow Six Siege (só pode ser ganho uma vez por jogador)

Distribuição de prêmios para Monthly Finals

1º Lugar: 6000 Rainbow Six Credits por time

2º - 4º lugar: 3000 Rainbow Six Credits por time

Os prêmios em dinheiro são sempre anteriores aos impostos. Para esta competição, a ESL utiliza a [Matcherino](#) para entregar prêmios em dinheiro. A Matcherino deduzirá automaticamente os impostos dos ganhos do prêmio, com base na lei local.

Todos os finalistas receberão o Tema e Avatar Champions Torneios PS4 (só podem ser ganhos uma vez por jogador). O vencedor da final receberá ainda o exclusivo Tema e Avatar Champions Rainbow Six Siege (só podem ser ganhos uma vez por jogador).

*Valor total incluindo prêmio em dinheiro, tema e avatar para não exceder 2000 ienes.



4.2 Termos e Condições de Premiação

Os prêmios não são transferíveis. Não é permitida a substituição de Prêmios por outros bens e serviços, exceto a ESL se reserva o direito de fornecer um Prêmio substituto de valor aproximadamente igual, se o Prêmio anunciado não estiver disponível. Todas as despesas não especificadas acima, incluindo, sem limitação, todos os impostos federais, estaduais e locais, e as tarifas internacionais, são de responsabilidade exclusiva do vencedor individual.

O Recebimento de um prêmio depende do cumprimento destas Regras Oficiais; todos os prêmios reivindicados de acordo com estas Regras Oficiais serão concedidos. Caso um vencedor potencial seja desqualificado ou o prêmio seja perdido por qualquer motivo, a ESL concederá o prêmio aplicável, se o tempo permitir, dada a natureza do prêmio, para o próximo Competidor vice-campeão elegível. Apenas 3 vencedores substitutos serão escolhidos, após isso o organizador do torneio mantém a discricão para doar o prêmio aplicável a uma instituição de caridade escolhida pela ESL. Os potenciais vencedores podem ser obrigados a fornecer um endereço de envio para recebimento do prêmio. Permitir até 3 meses para a entrega de prêmios.

5. Cobertura do Jogo

A PlayStation reserva direitos exclusivos para a cobertura dos jogos PS4 Open Series. Isso inclui todas as formas de transmissão, incluindo IRC Bots, Shoutcast-streams, transmissões ao vivo em plataformas como Twitch, Youtube e afins. A PlayStation pode atribuir os direitos de cobertura de uma partida ou de várias partidas a um terceiro ou aos próprios times. Neste caso, os termos e condições teriam de ser arranjados com a gestão da PlayStation, ou a ESL como organizadora do torneio, antes da partida.



Em geral, a PlayStation ou a ESL como organizadora do torneio entrarão em contato com qualquer jogador ou time se eles desejarem transmitir uma de suas partidas. Se nenhum contato for feito, os jogadores podem organizar suas próprias transmissões.

6. Termos Gerais

As informações pessoais dos participantes estarão sujeitas à [política de privacidade da ESL](#) e à Política de Cookies, disponível em para os fins listados nela. Além disso, as informações pessoais dos Participantes serão processadas com a finalidade de organizar, executar e monitorar a Competição e a realização do prêmio, incluindo, se o Participante ganhar um prêmio, publicar (i) seu nome na Lista do Vencedor(es) e (ii) O seu nome e país de residência online ou em qualquer outro meio de comunicação social relacionado com a Competição.

Os times podem remover o seu nome da Lista de Vencedor(es) desvinculando a sua conta PSN e ESL e excluindo a sua conta ESL.

As informações pessoais serão processadas no Reino Unido ou em qualquer outro país no qual a ESL, subsidiárias da RB6OS ou agentes terceiros operem. Ao entrar na competição, você consente que suas informações pessoais possam ser transferidas para destinatários nos Estados Unidos e em outros países que possam não oferecer o mesmo nível de proteção de privacidade que as leis de seu país de residência ou cidadania.

Os participantes têm o direito de acessar, retirar e corrigir suas informações pessoais na [página da sua conta](#).

Ao participar nesta Competição, cada Participante concorda ainda:

(a) Que as decisões do organizador do torneio serão definitivas e vinculativas em todas as matérias relacionadas com a presente Competição;

(b) A Competição é regida pelas leis do Estado da Califórnia e todas as reivindicações devem ser resolvidas nos Estados Unidos.



Nada nas presentes Regras Oficiais terá o efeito de privá-lo dos direitos de proteção ao consumidor concedidos a você pelas leis de sua residência que não podem ser derogadas por acordo.

(c) O Organizador do Torneio reserva-se o direito de cancelar, suspender e/ou modificar a Competição, ou qualquer parte dela, se qualquer fraude, falha técnica ou qualquer outro fator prejudicar a integridade ou o bom funcionamento da Competição, conforme determinado pelo Organizador do Torneio no RB6OS a critério exclusivo. Se o Organizador do Torneio for encerrado, a critério exclusivo da RB6OS, poderá determinar os vencedores entre todos os competidores não suspeitos, elegíveis recebidos até o momento de tal ação, utilizando o procedimento de julgamento descrito acima. O Organizador do Torneio, a critério exclusivo da RB6OS, reserva-se o direito de desqualificar qualquer indivíduo que considere estar adulterando o processo de inscrição ou a operação da Competição ou estar agindo em violação destas Regras Oficiais ou de qualquer outra Competição ou de forma não esportiva ou perturbadora e anular todas as inscrições associadas. Qualquer tentativa de qualquer pessoa de prejudicar deliberadamente a operação legítima da Competição pode ser uma violação da lei criminal e civil e, caso tal tentativa seja feita, a Organizadora do Torneio reserva-se o direito de buscar danos e outras soluções (incluindo honorários advocatícios) de qualquer uma dessas pessoas até o limite máximo permitido por lei. A falha da Organizadora de Torneios em fazer cumprir qualquer termo destas Regras Oficiais não constituirá uma renúncia a essa disposição.

(d) Ao aceitar qualquer um dos prêmios, você reconhece e concorda que o Organizador do Torneio e os designers do RB6OS têm o direito de usar as informações abaixo e quaisquer outras informações fornecidas no RB6OS na administração, marketing e promoção do RB6OS, sem mais consentimento ou compensação a você, a menos que de outra forma indicado abaixo:

Informações básicas: Nome completo, país de residência, idade, plataforma, persona (incluindo ID da PSN)

Informações sobre as redes sociais: Conta do Twitter e Twitch (se aplicável)

(e) OS TIMES RECONHECEM QUE DAR E RECEBER SUBORNOS É ILEGAL. O ORGANIZADOR DO TORNEIO RESERVA-SE O DIREITO DE DESQUALIFICAR, A CRITÉRIO



EXCLUSIVO DA RB6OS, QUALQUER PARTICIPANTE QUE ESTEJA ENVOLVIDO EM AÇÕES ILEGAIS.

Nada nas presentes Regras Oficiais será considerado como excluindo ou restringindo qualquer dos direitos estatutários do Vencedor ou do Participante como consumidor.

Direitos Comerciais

Todos os direitos comerciais (incluindo, sem limitação, todos os direitos de marketing e mídia) relativos ao RB6OS pertencem ao Tournament Organizer e aos licenciadores do RB6OS.

O participante não deve se associar com o RB6OS, ESL, Ubisoft, ou PlayStation de qualquer forma comercial, nem utilizar quaisquer direitos de propriedade intelectual dessas partes, nem permitir que terceiros o façam, sem o consentimento prévio por escrito do Organizador do Torneio ou dos titulares dos direitos aplicáveis, consentimento esse que poderá ser concedido ou retido em cada uma de suas discrição.

Qualquer Participante ou Participante patrocinador do anúncio que deseje realizar ou facilitar quaisquer atividades promocionais ou de marketing com relação ao RB6OS, precisará do consentimento prévio por escrito do Organizador do Torneio ou dos respectivos titulares de direitos, que pode ser concedida ou retirada a seu exclusivo critério.

A gravação e divulgação de imagens ou filmagens do RB6OS para fins comerciais por ou em nome dos participantes é estritamente proibida.

APÊNDICE A: CÓDIGO DE CONDUTA

O Código de Conduta abaixo se aplica a todos os Jogadores do RB6OS em todos os níveis da competição, a menos que especificado de outra forma. O organizador do torneio se reserva o direito de aplicar penalidades, sancionar ou desqualificar qualquer jogador a critério do RB6OS.

COMPORTEAMENTO DO JOGADOR

Os competidores devem se comportar de maneira razoável, mantendo um



comportamento apropriado para os espectadores, membros da imprensa, administradores do torneio e para outros jogadores. Estes requisitos se aplicam tanto off-line quanto on-line, inclusive no que diz respeito à conduta e à atividade nas mídias sociais ao vivo. Espera-se que todos os Jogadores adiram a estes padrões de desportivismo.

DURANTE O TORNEIO

Os jogadores devem se comportar de maneira razoável, mantendo um comportamento apropriado para os espectadores, membros da imprensa, administradores do torneio e para outros jogadores. Estes requisitos se aplicam tanto off-line quanto on-line, inclusive no que diz respeito à conduta nas mídias sociais. Espera-se que todos os jogadores adiram aos padrões de boa conduta esportiva em todos os momentos.

Os jogadores se absterão de usar linguagem vulgar ou ofensiva.

O comportamento abusivo, incluindo assédio e ameaças, é proibido.

É proibido abuso físico, luta ou qualquer ação ou linguagem ameaçadora, dirigida a qualquer Jogador, espectador, oficial ou qualquer outra pessoa.

Qualquer ação que interfira no jogo, incluindo mas não se limitando a quebrar uma estação de jogo, interferir com o poder e abusar da pausa no jogo, é proibida e pode resultar em confisco de partida e/ou desclassificação da competição.

Jogos de azar, incluindo apostas sobre o resultado dos jogos, é proibido.

Todos os Jogadores não devem revelar qualquer informação confidencial fornecida pelo organizador do torneio ou qualquer uma das afiliadas do RB6OS a quaisquer outras pessoas ou grupos de pessoas, inclusive através das mídias sociais.

Nenhum Jogador pode aceitar quaisquer presentes, recompensas ou compensações por serviços que sejam prometidos em conexão com a concorrência no RB6OS. A única exceção a esta regra é para jogadores com patrocinadores que os estão pagando com base em seu desempenho.

Todos os Jogadores devem estar disponíveis para qualquer entrevista e qualquer atividade promocional razoavelmente solicitada pelo Organizador do Torneio ou pelos designados pelo RB6OS. Um Jogador que, se tiver sido convidado pelo organizador do torneio, não comparecer a tais cerimônias perderá o direito a qualquer prêmio que possa ser concedido, ou o benefício que possa acompanhar tal prêmio.



POLÍTICA DE CONLUIO

Conluio é definido como qualquer acordo entre dois ou mais Jogadores para colocar em desvantagem outros Jogadores na Competição. Conluio entre os Jogadores é estritamente proibida. Qualquer Jogador determinado pelo organizador do torneio em qualquer fase do RB6OS para estar envolvido em conluio será removido da competição, e será forçado a devolver qualquer compensação e prêmios que tenha recebido de Eventos ao Vivo.

Exemplos de conluio incluem, mas não se limitam a:

Perder uma partida intencionalmente por qualquer motivo.

Jogar em nome de outro competidor, incluindo a utilização de uma conta secundária, para os ajudar.

Qualquer forma de combinação de resultado.

Concordar em dividir o prêmio em dinheiro.

PUNIÇÕES

A violação de qualquer parte destas Regras Oficiais resultará, na eleição do organizador do Torneio, em (a) sanção(ões) e/ou (b) perda do status de vencedor. Todos os Jogadores devem seguir as instruções do organizador do torneio. Todas as decisões e decisões do organizador do torneio são finais e obrigatórias. O organizador do Torneio se reserva o direito de sancionar qualquer Jogador em competição em qualquer nível, a qualquer momento e por qualquer motivo. As sanções podem incluir, em nenhuma ordem em particular, o seguinte:

Aviso

Repreensão

Perda de partida única

Perda de todos os jogos

Perda de prêmios (incluindo prêmios em dinheiro e outras despesas pagas)

Desqualificação do RB6OS

O organizador do torneio também tem o direito de anunciar publicamente as penalidades



que foram aplicadas aos Jogadores. Os jogadores que tenham sido penalizados pelo organizador do torneio renunciam a qualquer direito de ação legal contra o RB6OS e PlayStation, e/ou qualquer uma das afiliadas do RB6OS.

PATROCÍNIO DO JOGADOR

Os jogadores do RB6OS têm a capacidade de adquirir patrocinadores publicitários. A aquisição de patrocínio de anúncios é limitada, entretanto, para excluir certas categorias e indústrias. Se o patrocinador do anúncio cair nas categorias abaixo limitadas, então o patrocínio do anúncio não poderá ser exibido pelo Jogador em conjunto com ou durante o RB6OS. O organizador do torneio e os designados pelo RB6OS se reservam o direito de atualizar a lista abaixo a qualquer momento. A seguir está uma lista não exclusiva de patrocinadores de anúncios proibidos:

Sites de jogo ou jogos de azar

Álcool, tabaco e/ou drogas sem prescrição

Armas de fogo ou qualquer tipo de armas

Material pornográfico ou adulto

Produtos ou serviços de concorrentes diretos da PlayStation, parceiros da RB6OS e outras marcas subsidiárias da RB6OS

Concorrentes diretos do PlayStation

O Organizador do Torneio se reserva o direito de proibir qualquer terceiro a seu exclusivo critério.

APÊNDICE B: PAÍSES E IDADE

Abaixo está uma lista abrangente de todos os países elegíveis, sua respectiva região de torneio e idade mínima exigida para participar dos torneios RB6OS:

País	Região	Idade
Canadá	América do Norte	18
México	América do Norte	18
Estados Unidos	América do Norte	18



Áustria	Europa	18
Bélgica	Europa	18
Bulgária	Europa	18
Croácia	Europa	18
Chipre	Europa	18
República Tcheca	Europa	18
Dinamarca	Europa	18
França	Europa	18
Finlândia	Europa	18
Alemanha	Europa	18
Grécia	Europa	18
Hungria	Europa	18
Islândia	Europa	18
Irlanda	Europa	18
Itália	Europa	18
Luxemburgo	Europa	18
Malta	Europa	18
Países Baixos	Europa	18
Noruega	Europa	18
Polônia	Europa	18
Portugal	Europa	18
Romênia	Europa	18
Eslováquia	Europa	18
Eslovênia	Europa	18
África do Sul	Europa	18
Espanha	Europa	18
Suécia	Europa	18



Suíça	Europa	18
Turquia	Europa	18
Ucrânia	Europa	18
Reino Unido	Europa	18
Argentina	América do Sul	18
Bolívia	América do Sul	18
Brasil	América do Sul	18
Chile	América do Sul	18
Colômbia	América do Sul	18
Costa Rica	América do Sul	18
Equador	América do Sul	18
El Salvador	América do Sul	18
Guatemala	América do Sul	18
Honduras	América do Sul	18
Nicarágua	América do Sul	18
Panamá	América do Sul	18
Paraguai	América do Sul	18
Peru	América do Sul	18
Uruguai	América do Sul	18
Bahrein	Oriente Médio	18
Israel	Oriente Médio	18
Kuwait	Oriente Médio	18
Líbano	Oriente Médio	18
Omã	Oriente Médio	18
Qatar	Oriente Médio	18
Arábia Saudita	Oriente Médio	18
Emirados Árabes Unidos	Oriente Médio	18



Coréia do Sul	APAC	18
Hong Kong	APAC	18
Taiwan	APAC	18
Cingapura	APAC	18
Malásia	APAC	18
Indonésia	APAC	18
Tailândia	APAC	18
Índia	APAC	18
Japão	APAC	18

