



REGRAS OFICIAIS DO OVERWATCH CONTENDERS 2018

Versão 1.2

INTRODUÇÃO

A Blizzard Entertainment, Inc. (doravante denominada “**Blizzard**”) criou o Overwatch® Contenders (doravante denominado “**Contenders**”) para atuar como a principal plataforma de competição de Overwatch® fora da Liga Overwatch™. O Overwatch Contenders fornecerá um ecossistema Overwatch competitivo global e coeso como plataforma para exibir os melhores competidores de Overwatch do mundo, visto que atua como o penúltimo passo na “Trajetória Profissional”.

Estas Regras Oficiais do Overwatch Contenders 2018, incluindo quaisquer atualizações, emendas ou adendos a elas (“**Regras Oficiais**”), codificam as regras e os padrões de conduta que serão exigidos como condição à participação no Contenders. Estas Regras Oficiais se aplicam a todas as Equipes, Donos, Gerentes e Funcionários de Equipes, e Jogadores (“**Participantes**”) que estejam participando ativamente do Contenders ou de qualquer outro evento relacionado ao Contenders. Estas Regras Oficiais foram elaboradas para garantir a integridade de toda a competição Contenders, proteger a imagem e a reputação do Contenders, e proporcionar uma experiência consistente e de alta qualidade aos membros do público que visualizam os eventos do Contenders.

Estas Regras Oficiais compõem um contrato entre os Participantes, de um lado, e a Blizzard e seus afiliados que estão engajados em organizar o Contenders de outro. Estas Regras Oficiais estabelecem as normas gerais do torneio, inclusive com relação à qualificação dos jogadores, à estrutura do torneio, à estrutura de pontos, aos prêmios, e à conduta dos jogadores. Estas Regras Oficiais também contêm

delimitações de responsabilidade, concessões de licenças, e outros termos contratuais legalmente vinculantes. **Além disso, como passo essencial na Trajetória Profissional, todos os Participantes devem concordar em compartilhar as informações de contato e os dados dos jogos descritos no Formulário de Autorização do Processo de Seleção de Jogadores da Liga Overwatch anexado a estas Regras Oficiais.** Todos os participantes precisam ler, compreender, e concordar com estas Regras Oficiais e com o Formulário de Autorização do Processo de Seleção de Jogadores da Liga Overwatch como condição à sua participação no Contenders.

ESTAS REGRAS OFICIAIS E TODOS OS CONFLITOS RELACIONADOS A OU ORIGINÁRIOS DA SUA PARTICIPAÇÃO NO CONTENDERS SÃO REGIDOS POR UMA CLÁUSULA ARBITRÁRIA VINCULANTE NA SEÇÃO 14 E POR UMA RENÚNCIA AOS DIREITOS DE AÇÃO COLETIVA, BEM COMO PELAS LIMITAÇÕES DE RESPONSABILIDADE E DISPOSIÇÕES DE DIVULGAÇÃO DA SEÇÃO 12. ESTAS CLÁUSULAS AFETAM SEUS DIREITOS E TUTELAS LEGAIS, E VOCÊ DEVERIA ANALISÁ-LAS COM ATENÇÃO ANTES DE ACEITÁ-LAS.

A Blizzard apontará alguns empregados, agentes ou outros representantes para atuar como a “**Administração do Torneio**” para gerenciar o Contenders, implementar estas Regras Oficiais, e atuar como ponto de contato para as Equipes e os Donos de Equipes.

Se uma disposição destas Regras Oficiais for ou se tornar ilegal, inválida, ou inaplicável em alguma jurisdição, isso não afetará a validade ou a aplicabilidade de qualquer outra disposição destas Regras Oficiais naquela jurisdição, nem a validade ou a aplicabilidade de qualquer outra disposição destas Regras Oficiais em outras jurisdições.

1. ACEITAÇÃO DAS REGRAS OFICIAIS

1.1 Aceitação. Todos os Participantes devem concordar com estas Regras Oficiais para participar do Contenders. Você pode aceitar estas Regras Oficiais por meio de um dos métodos seguintes:

- Registrando-se para participar do Contenders;
- Assinando no papel ou digitalmente um Formulário de Participação no Contenders;
- Participando de qualquer confronto que faça parte do Contenders.

1.2 Mudanças e Aplicação destas Regras. O campo das competições profissionais de e-sports ainda é relativamente novo e muda rapidamente, e estas Regras Oficiais evoluirão em tempo real para acompanhar o ritmo dessas mudanças. Desse modo, a seu único critério, a Blizzard (a) pode atualizar, emendar ou complementar estas Regras Oficiais de tempos em tempos; e (b) pode interpretar ou aplicar estas Regras Oficiais divulgando boletins, avisos, vídeos explicativos, postagens on-line, e-mails e/ou outras comunicações eletrônicas contendo instruções e diretrizes aos Participantes. A autoridade, a responsabilidade, as obrigações e os direitos de concessão aqui delineados serão aplicados a critério único da Blizzard. Quaisquer mudanças materiais a estas Regras Oficiais serão informadas aos Participantes antes do próximo evento do Contenders ao qual as regras alteradas se aplicarão. A participação no Contenders implica a aceitação das regras alteradas. Mudanças à Seção 14 serão regidas pelas disposições daquela seção.

2. JOGADORES

2.1 **Elegibilidade.** Para poder competir como “Jogador” no Torneio da Segunda Temporada do Overwatch Contenders 2018 (“**Segunda Temporada**”), você precisa:

- 2.1.1 estar em conformidade com relação a quaisquer contas Battle.Net registradas em seu nome, sem violações desconhecidas do Acordo de Licença de Usuário Final da Blizzard;
- 2.1.2 ter mais de 13 anos de idade em 1º de junho de 2018, com exceção dos Jogadores que competirão na região da China, que devem ter mais de 16 anos de idade em 1 de junho de 2018;
- 2.1.3 se, em 1 de junho de 2018, você for menor de idade em seu país de cidadania, você precisa ter permissão por escrito de um genitor ou de um tutor;
- 2.1.4 residir em África do Sul, Alemanha, Argélia, Argentina, Austrália, Áustria, Barein, Bélgica, Belize, Bielorrússia, Bolívia, Bósnia-Herzegovina, Brasil, Bulgária, Canadá, Catar, Cazaquistão, Chile, Chipre, Cingapura, Colômbia, Coreia do Sul, Costa Rica, Croácia, Cuba, Dinamarca, Egito, El Salvador, Equador, Eslováquia, Eslovênia, Espanha, Estados Unidos, Estônia, Federação Russa, Filipinas, Finlândia, França, Geórgia, Grécia, Guatemala, Haiti, Honduras, Hong Kong, Hungria, Índia, Indonésia, Irlanda, Islândia, Israel, Itália, Jamaica, Japão, Letônia, Lituânia, Luxemburgo, Macau, Macedônia, Malásia, Malta, Marrocos, México, Moldávia, Nicarágua, Noruega, Nova Zelândia, Países Baixos, Paraguai, Peru, Polônia, Porto Rico, Portugal, Reino Unido, República Dominicana, República Popular da China, República Tcheca, Romênia, Sérvia, Suécia, Suíça, Tailândia, Taiwan, Tunísia, Turquia, Ucrânia, Uruguai, Venezuela, ou Vietnã, e quaisquer outras jurisdições que possam ser permitidas pela Administração do Torneio (cada uma delas, uma “**Jurisdição Elegível**”) e tomar as providências necessárias para cumprir todas as leis da jurisdição do local em que são residentes para poder participar do Contenders;
- 2.1.5 não ser diretor, agente, ou empregado da Blizzard, ou de qualquer entidade que controle, seja controlada por, ou esteja sob controle comum com a Blizzard a não ser que a Blizzard tenha sido notificada e tenha autorizado expressamente tal situação por escrito;
- 2.1.6 não estar no Plantel de mais de uma Equipe Contenders ao mesmo tempo;
- 2.1.7 concordar em obedecer a estas Regras Oficiais;
- 2.1.8 concordar em participar do Processo de Seleção de Jogadores da Liga Overwatch; e
- 2.1.9 obter passaporte válido e quaisquer vistos ou outras autorizações governamentais necessários requeridos para sua viagem e sua participação.

2.2 **Nomes dos Jogadores.** Os Jogadores devem usar um nome aceitável na competição do Contenders. Os Jogadores podem usar BattleTags ou nomes artísticos durante o Contenders. Se o Jogador não usar seu nome legal, a Administração do Torneio se reserva o direito de restringir ou mudar a tag, o nome artístico, ou qualquer outro nome do Jogador. A Administração do Torneio se reserva o direito de revogar a qualificação de qualquer Jogador cuja BattleTag seja ofensiva, tóxica, ou incorpore qualquer propriedade intelectual da Blizzard ou de terceiros.

- 2.2.1 Nomes de Jogadores não podem incluir nomes dos patrocinadores.
- 2.2.2 Nomes de Jogadores não podem incluir nomes ou descrições de produtos.

2.2.3 Nomes de Jogadores não podem incluir quaisquer palavras que sejam puramente comerciais.

2.2.4 Nomes de Jogadores devem obedecer a estas Regras.

2.3 Jogadores “duplos” da Liga Overwatch

2.3.1 Equipes e jogadores da Liga Overwatch podem negociar o direito de a Equipe da Liga Overwatch apontar o jogador como apto a competir no Contenders em uma Equipe de Base afiliada. Jogadores devidamente apontados como “duplos” por sua equipe da Liga Overwatch, de acordo com as regras da Liga Overwatch, são elegíveis para competir no Contenders, desde que sigam as seguintes regras:

2.3.1.1 No máximo quatro jogadores podem ser apontados como jogadores “duplos” durante cada fase da Liga Overwatch;

2.3.1.2 Jogadores duplos perderão a elegibilidade para o Contenders se aparecerem em mais de duas partidas em uma fase da Liga Overwatch;

2.3.1.3 No máximo dois jogadores apontados como jogadores duplos poderão competir em qualquer partida única do Contenders; e

2.3.1.4 Nenhum jogador poderá aparecer em partidas do Contenders e da Liga Overwatch na mesma semana.

2.3.1.5

3. EQUIPES

3.1 **Licença de Equipe.** Cada Dono de Equipe receberá uma licença para operar a Equipe durante a temporada do Contenders (uma “**Licença de Equipe**”), sujeita à observância da Equipe e do Dono da Equipe a estas Regras Oficiais. A renovação da Licença de Equipe para futuras temporadas do Contenders fica a critério único da Blizzard. Cada Dono de Equipe pode ter uma Licença de Equipe por Região. Todos os Donos de Equipe precisam concordar por escrito que estão sujeitos a estas Regras Oficiais.

3.2 **Equipes da Segunda Temporada do Overwatch Contenders.** Uma “**Equipe**” é composta por oito (8) Jogadores e um Gerente de Equipe (que pode ser um dos Jogadores da Equipe). Jogadores duplos serão contabilizados para o limite desse Plantel durante as semanas em que estiverem competindo no Contenders. As equipes do Contenders só podem ter oito (8) jogadores (incluindo qualquer jogador duplo) apontados como aptos a competir em determinada semana.

3.3 **Donos de Equipes.** Um “**Dono de Equipe**” deve ser ou (a) uma entidade legal organizada perante as leis de qualquer Jurisdição Elegível, desde que o Dono de Equipe tenha autorização para negociar, pelas leis da jurisdição em que a Equipe vai competir, ou (b) um indivíduo residente em qualquer Jurisdição Elegível. A Licença de Equipe não pode ser retida diretamente por um Jogador. Caso uma organização de posse de um Jogador avance da Divisão Aberta para os Contenders Trials, a Administração do Torneio ponderará com o Dono da Equipe para definir os passos necessários para transferir a posse para um Dono de Equipe aprovado.

3.4 **Gerente de Equipe.** Cada Equipe terá um único indivíduo apontado como Gerente de Equipe. O Gerente de Equipe poderá ser um dos Jogadores da Equipe. O Gerente de Equipe será responsável por se comunicar com a Administração do Torneio em nome da Equipe.

3.5 Gerência de Equipe. O Gerente de Equipe atuará como o contato primário da Equipe para todas as mudanças no plantel, julgar conflitos, e outras comunicações entre cada Equipe e a Administração do Torneio.

3.5.1 Consultas por Canal Único. Apenas o Gerente de Equipe deve contatar a Administração do Torneio para questões relacionadas à Equipe.

3.5.2 Designação. Os Gerentes de Equipe devem ser apontados antes do primeiro Bloqueio de Plantel. Caso o Gerente de Equipe mude, a Administração do Torneio deve ser informada pelo Dono da Equipe.

3.5.3 Decisões Finais. Os Gerentes de Equipe detêm o controle ativo sobre a equipe, conforme delineado neste documento, mas em caso de um conflito, o poder de decisão final cabe ao Dono da Equipe.

3.5.4 Transferência de Propriedade. A Licença de Equipe não é transferível a menos que a transferência seja aprovada por escrito pela Administração do Torneio. A Administração do Torneio se reserva o direito de desaprovar qualquer transferência de Licença de Equipe proposta por qualquer razão ou por razão nenhuma.

3.5.5 Substituição de Equipe. Caso um Dono de Equipe viole estas Regras Oficiais, a Blizzard pode, opcionalmente, desqualificar a Equipe da competição e substituí-la por outra Equipe.

3.6 Marca da Equipe

3.6.1 Cada Equipe precisa ter um nome original e uma logomarca e cores constantes (a “**Marca da Equipe**”). Ao concordar com estas Regras Oficiais, o Dono da Equipe representa e garante que o Dono da Equipe detém ou obteve todos os direitos, licenças e permissões necessários para usar a Marca da Equipe relacionada à Equipe e ao Contenders e para repassar à Blizzard todas as licenças elencadas na Seção 13.

3.6.2 Todo o vestuário da Equipe deve ser submetido à Administração do Torneio pelo menos duas semanas antes de sua pretensa exibição em transmissões ou em eventos ao vivo. Exige-se que as Equipes e os jogadores tenham sua própria marca física, caso a equipe vá jogar em um evento presencial. Exige-se que as Equipes criem essa marca por conta própria.

3.7 Requisitos de Plantel.

3.7.1 Titulares. Cada Equipe precisa designar seis (6) Jogadores titulares.

3.7.2 Reservas. Cada Equipe precisa designar até 2 Jogadores reserva. Esses Jogadores podem substituir os titulares durante a Temporada. As Equipes podem usar qualquer reserva disponível que esteja listado em seu Plantel. Os reservas podem mudar de equipe durante as Semanas.

3.7.3 Declaração de Plantel. Os Jogadores presentes no lobby do jogo durante a primeira seleção de mapa serão declarados os jogadores do primeiro mapa para um confronto. Substituições de plantel podem ser realizadas a partir desse momento.

3.7.4 Mudanças no Plantel. Todas as mudanças no plantel devem ser comunicadas e aprovadas pela Administração do Torneio. Pedidos de mudança de elenco devem ser feitos pelo Gerente de Equipe, e devem ser enviados antes do Bloqueio de Plantel daquela semana.

3.7.5 Bloqueio de Plantel. Os Plantéis terão períodos de Bloqueio de Plantel, durante os quais não poderão ser alterados antes de confrontos iminentes. Depois que um Bloqueio de Plantel se

inicia, os plantéis não estarão disponíveis para alterações. A Administração do Torneio pode relevar esta regra diante de circunstâncias imprevistas, a seu único critério.

3.7.5.1 Inscrição de Plantel. Os plantéis de cada semana devem ser enviados para contenderssupport@blizzard.com antes do Bloqueio de Plantel. Novos jogadores que não tiverem sido liberados para competir previamente podem requerer uma análise adicional antes da aprovação da Liga. As Equipes são encorajadas a inscrever qualquer novo jogador pelo menos sete dias úteis antes da inscrição de seu plantel para garantir a disponibilidade e a liberação da Liga o mais cedo possível. A aprovação da Liga, contudo, pode levar mais que sete dias úteis, dependendo de circunstâncias individuais.

3.7.5.2 Adição de Reservas. Os reservas também devem ser adicionados ou removidos antes desses períodos de Bloqueio de Plantel para serem qualificados para uso durante o jogo.

3.7.5.3 Bloqueio de Plantel de Início de Temporada, Semana 1. As Equipes que estiverem retornando da Temporada 1 devem inscrever seus Plantéis para a Semana 1 até 19 de junho de 2018. As equipes que tiverem se qualificado nos Trials devem submeter seus Plantéis para a Semana 1 até 25 de junho de 2018.

3.7.5.4 Semana 2- Semana 5. Os plantéis serão bloqueados **72 horas** antes do confronto da equipe do jogo daquela semana.

3.7.5.5 Playoffs. Os Plantéis registrados para a última semana da Temporada Regular em uma determinada região serão bloqueados durante as semanas de Playoffs. Bloqueios de Plantel serão encerrados quando a equipe for eliminada do torneio.

3.7.5.6 Contenders Trials. Os plantéis titulares dos Trials da Segunda Temporada devem ser inscritos com, pelo menos, 72 horas de antecedência da primeira partida da Equipe. Depois que os plantéis titulares forem submetidos, os plantéis serão bloqueados durante os Contenders Trials.

3.7.5.7 Desbloqueio de Plantel Pós-Temporada. Depois que a Equipe tiver participado de sua última partida na Temporada, os plantéis serão totalmente desbloqueados. Os jogadores que haviam sido bloqueados em uma equipe que participou dos Contenders Playoffs não estarão aptos a competir na Divisão Aberta e nos Contenders Trials.

3.7.5.8 Os plantéis não estarão disponíveis para mudanças após um Bloqueio de Plantel sob **hipótese alguma**, exceto no caso de um Jogador assinar um contrato com a Liga Overwatch. As equipes não podem iniciar confrontos ou mapas subsequentes sem ter um plantel completo de seis (6) jogadores, e não poderá acrescentar reservas após um Bloqueio de Plantel.

3.8 Acrescentando Jogadores a um Plantel. As disposições a seguir delineiam o processo de submissão de uma adição ao plantel (e subsequentes mudanças de plantel) para a Administração.

3.8.1 Informações Requeridas. Abaixo segue uma lista das informações requeridas dos Jogadores. Essa lista precisa ser fornecida em cada submissão ou mudança de plantel.

3.8.1.1 Nome Completo.

3.8.1.2 **BattleTag do jogador** – Exemplo: Krusher99#9999 (A BattleTag diferencia caracteres maiúsculos e minúsculos). Se um jogador fizer uma mudança em sua BattleTag, ela deve ser feita antes do Bloqueio de Plantel. Os Capitães ou Gerentes das Equipes precisam informar a Administração do Torneio se quaisquer Jogadores do Plantel mudaram sua BattleTag.

3.8.1.3 **Twitter do Jogador**

3.8.1.4 **Função (DPS, Tanque, Tanque Secundário, Suporte, Flexível)**

3.8.1.5 **3 Heróis Principais Usados**

3.8.2 **Fotos do Jogador.** A submissão inicial do plantel requererá uma foto do Jogador. Para mudanças de elenco após a Semana 1, as fotos dos Jogadores precisarão ser submetidas no máximo cinco dias após a mudança de elenco. As fotos dos Jogadores devem ser tiradas com as seguintes diretrizes em mente:

3.8.2.1 Enquadramento acima da cintura

3.8.2.2 Os braços devem estar cruzados ou ao lado do corpo

3.8.2.3 De frente para a câmera (inclusive os ombros/corpo)

3.8.2.4 Preferencialmente sob luz do dia (ou em local bem iluminado)

3.8.2.5 Certifique-se de que não haja sombras marcantes no rosto

3.8.2.6 Use a Camiseta da Equipe ou outra camiseta da mesma cor do resto da equipe

3.8.2.7 Não use chapéus ou outros acessórios no rosto, inclusive óculos de sol

3.8.2.8 Fundo

3.8.2.8.1 Cor sólida

3.8.2.8.2 Preferível tela verde ou outra cor vívida

3.8.2.8.3 Fique a uns 2 metros do fundo de preferência.

3.8.3 **Confirmação de mudança.** Pedidos de complementação de plantel não serão validados até que a Equipe receba uma conformação por escrito da Administração do Torneio.

3.9 **Restrições ao Jogador.** Existem várias restrições que podem se aplicar aos Jogadores da *Segunda Temporada* do Overwatch Contenders durante o torneio.

3.9.1 **Restrições aos Jogadores: Semana 1 – Semana 4.** Durante as primeiras quatro (4) semanas da temporada, os Jogadores ficam restritos a jogar por **uma Região** em qualquer período. Os Jogadores também só podem fazer parte do plantel de uma **única equipe** em qualquer período, inclusive as equipes da Divisão Aberta e do Contenders.

3.9.2 **Semana 5 – Conclusão do Torneio.** A partir da Semana 5 da *Segunda Temporada* do Overwatch Contenders, qualquer Jogador que participe, em algum momento, de um confronto, ficará restrito ao plantel de sua Equipe pelo restante da *Segunda Temporada*, independentemente da Região. Para esclarecer, os Jogadores reserva do Plantel de uma Equipe não serão afetados por essa restrição até que participem de um confronto na ou depois da Semana 5. Esse bloqueio será encerrado se a equipe for eliminada nos Playoffs.

3.10 **Contratos dos Jogadores.**

- 3.10.1 Os Donos das Equipes podem fechar, com os Jogadores, acordos de serviço relativos à participação do Jogador na Equipe. Qualquer contrato dessa natureza deve obedecer à legislação aplicável. Os Donos de Equipes não podem negociar, coordenar, ou cooperar conjuntamente em negociações ou na definição de termos dos contratos dos Jogadores, inclusive por meio do uso de um agente comum.
- 3.10.2 Qualquer acordo de prestação de serviços firmado entre o Dono de uma Equipe e um Jogador deve permitir que o Jogador:
 - 3.10.2.1 negocie com as equipes da Liga Overwatch com relação ao serviço como jogador na Liga Overwatch; e
 - 3.10.2.2 encerre o acordo com o Dono da Equipe caso o Jogador aceite uma oferta por escrito para se juntar à Liga Overwatch, sujeito à seção 3.10.3 abaixo.
- 3.10.3 Caso um Jogador que tenha assinado um contrato de prestação de serviços com uma Equipe assine um contrato de jogador com a Liga Overwatch, a equipe da Liga Overwatch pagará ao Dono da Equipe uma taxa única (uma “**Taxa de Transferência**”). A Taxa de Transferência será negociada entre o Dono da Equipe e a devida equipe da Liga Overwatch. Não há Taxa de Transferência mínima. O valor máximo da Taxa de Transferência será igual a 100% da média salarial anual acrescida de qualquer bonificação contratual aplicável do contrato do jogador da Liga Overwatch. A Taxa de Transferência deve ser paga pela Equipe da Liga Overwatch ao Dono da Equipe em até 30 dias após a assinatura do contrato do Jogador com a Liga Overwatch. O pagamento da Taxa de Transferência depende da aprovação do contrato do jogador da Liga Overwatch por parte do Escritório da Liga Overwatch. Se o Escritório da Liga Overwatch rejeitar o contrato, por qualquer razão, nenhuma Taxa de Transferência será devida, a menos e até que o contrato do jogador da Liga Overwatch seja posteriormente aprovado.
 - 3.10.3.1 Por exemplo, se um Jogador assinar um contrato com a Liga Overwatch que preveja uma média salarial anual de US\$ 90.000 com US\$ 10.000 de bônus contratual, o Dono da Equipe e a Equipe da Liga Overwatch podem negociar uma Taxa de Transferência entre US\$ 0 e US\$ 100.000.

4. SEGUNDA TEMPORADA: ESTRUTURA E CRONOGRAMA

4.1 **Regiões.** A Segunda Temporada do Contenders acontecerá em sete regiões ao redor do globo (cada uma intitulada “**Região**”):

- 4.1.1 **Austrália**
- 4.1.2 **China**
- 4.1.3 **Europa**
- 4.1.4 **Coreia**
- 4.1.5 **América do Norte**
- 4.1.6 **Pacífico**
- 4.1.7 **América do Sul**

- 4.2 **Contenders Trials.** A Blizzard convidará oito Equipes por Região para participar dos Contenders Trials. As melhores equipes avançarão para o Contenders, estando sujeitas à disponibilidade de vagas e conforme a determinação da Administração do Torneio. No início de cada Temporada Contenders, conforme definido pelo início dos Contenders Trials, a Blizzard convidará 16 Equipes por Região para competir; oito (8) equipes entrarão diretamente por meio da temporada anterior do Contenders e oito (8) equipes competirão pelas vagas remanescentes.
- 4.3 **Temporada Regular.** Cada Região será composta por um total de 12 Equipes. Os grupos serão ranqueados e divididos em chaves com base nos resultados da Primeira Temporada e dos Trials da Segunda Temporada. Cada Região contará com uma fase de grupos com uma **única rodada de rodízio**, com dois grupos de seis equipes em cada Região. Todas as equipes jogarão um total de cinco (5) confrontos durante a *Segunda Temporada* (com exceção dos confrontos de playoffs). Esses confrontos serão jogados contra todas as outras Equipes do respectivo grupo.
- 4.4 **Confrontos e Classificação da Temporada Regular.**
- 4.4.1 **Estrutura do Confronto.** Cada confronto consistirá em quatro mapas competitivos selecionados pelas Equipes da seleção de mapas determinada pela Administração do Torneio. O vencedor de cada confronto será a Equipe que ganhar mais mapas que a outra Equipe. Todos os quatro mapas serão jogados, independentemente do resultado dos três primeiros. O diferencial de ganho/perda de todos os quatro mapas será levado em consideração nos rankings de final de temporada das Equipes, em caso de empates.
- 4.4.2 **Empates.** Confrontos de desempate serão jogados se um Set de Quatro Jogos terminar em empate. Como resultado, as equipes jogarão uma **Melhor de Três** no **Ilios** para desempatar e conquistar a Vitória do Confronto. Desempates de Confrontos serão incluídos na contagem total dos mapas para a classificação.
- 4.4.3 **Classificação.** A classificação será calculada pelos totais de vitórias e derrotas. Caso duas ou mais equipes estejam empatadas na classificação ao final da Temporada Regular, os empates serão resolvidos da seguinte forma (nesta ordem):
- (i) Primeiro, a equipe que tiver o maior saldo geral entre os mapas (ou seja, número de vitórias menos o número de derrotas em mapas) durante o curso de toda a Temporada Regular será a vencedora. Se o total de vitórias em mapas estiver empatado entre as duas (2) equipes, então uma comparação direta de resultados entre as duas equipes será feita, e a equipe vencedora avançará.
 - (ii) Segundo, o histórico de vitórias/perdas em confrontos diretos (não em mapas) das equipes será comparado. A equipe que tiver vencido a maioria dos confrontos será a vencedora.
 - (iii) Terceiro, se um empate entre duas ou mais equipes persistir, as equipes disputarão uma partida de desempate, seguindo as regras dos confrontos da Temporada Regular, com todos os outros detalhes de formato e cronograma a serem definidos pela Administração do Torneio;
- 4.5 **Partidas de Playoff e Chaveamento.** Cada Região terá playoffs em chaves de eliminação única, compostas pelas Quatro Melhores equipes de cada grupo da Segunda Temporada da Temporada Regular. O Primeiro Cabeça-de-Chave (1.º) jogará com o Quarto (4.º) Cabeça-de-Chave do grupo oponente e o Segundo (2.º) Cabeça-de-Chave jogará com o Terceiro (3.º) Cabeça-de-Chave do grupo oponente nas Quartas-de-Final – Melhor de Cinco (5) de cada região. Os vencedores dos confrontos das Quartas-de-Final jogarão nos confrontos Semifinais – Melhor de Cinco (5). Os vencedores dos confrontos das Semifinais jogarão um confronto de Grande Final – Melhor de Sete (7) para determinar o Primeiro e o Segundo colocado de cada região. As opções de mapas das playoffs serão comunicadas às Equipes antes do jogo do torneio.

4.5.1 **Estrutura do Confronto.** Cada confronto consistirá em mapas selecionados pelas Equipes da seleção de mapas determinada pela Administração do Torneio. O vencedor será determinado pelo maior número de vitórias em mapas. No caso de empate nos mapas, o vencedor será definido quando a diferença de pontos entre as duas equipes for maior que o número de mapas que ainda restam para serem jogados.

4.5.2 **Empates.** Confrontos de desempate serão jogados ao final da conclusão de uma Melhor de Cinco ou Melhor de Sete que termine em empate. Como resultado, as equipes jogarão uma **Melhor de Três no único mapa de Controle restante da Seleção de Mapas que ainda não foi jogado na série** para desempatar e conquistar a Vitória do Confronto.

4.6 **Documentos do Cronograma Regional da Segunda Temporada.** Documentos exclusivos do cronograma serão fornecidos às Equipes antes do evento. O documento incluirá todas os confrontos marcados para a *Segunda Temporada* do Overwatch Contenders. Veja a seguir uma visão geral das datas da *Segunda Temporada*.

AUS

Semana 1 – 2 de 3 de julho

Semana 2 – 9 e 10 de julho

Semana 3 – 16 e 17 de julho

Semana 4 – 23 e 24 de julho

Semana 5 – 30 e 31 de julho

(Playoffs) Semana 6 – 13 de agosto

(Playoffs) Semana 7 – 1 de setembro

CH

Semana 1 – 1 e 2 de julho

Semana 2 – 8 e 9 de julho

Semana 3 – 15 e 16 de julho

Semana 4 – 22 e 23 de julho

Semana 5 – 29 e 30 de julho

(Playoffs) Semana 6 – 11 e 12 de agosto

(Playoffs) Semana 7 – 25 e 26 de agosto

EU

Semana 1 – 2 de 3 de julho

Semana 2 – 9 e 10 de julho

Semana 3 – 16 e 17 de julho

Semana 4 – 23 e 24 de julho

Semana 5 – 30 e 31 de julho

(Playoffs) Semana 6 – 11 e 12 de agosto

(Playoffs) Semana 7 – 1 e 2 de setembro

CO

Semana 1 – 4, 5, 6 e 7 de julho

Semana 2 – 11, 12, 13 e 14 de julho

Semana 3 – 18, 19, 20 e 21 de julho

Semana 4 – 26, 27 e 28 de julho

(Playoffs) Semana 5 – 2, 3 e 5 de agosto

(Playoffs) Semana 6 – 12 de agosto

AN

Semana 1 – 3 e 5 de julho

Semana 2 – 10 e 12 de julho

Semana 3 – 17 e 19 de julho

Semana 4 – 24 e 26 de julho

Semana 5 – 31 de julho e 2 de agosto

(Playoffs) Semana 6 – 8 e 9 de agosto

(Playoffs) Semana 7 – 1 e 2 de setembro

PAC

Semana 1 – 6 e 7 de julho

Semana 2 – 13 e 14 de julho

Semana 3 – 20 e 21 de julho

Semana 4 – 27 e 28 de julho

(Playoffs) Semana 5 – 3 e 4 de agosto

(Playoffs) Semana 6 – 9 e 10 de agosto

(Playoffs) Semana 7 – 24 de agosto

AS

Semana 1 – 5 e 8 de julho

Semana 2 – 12 e 15 de julho

Semana 3 – 19 e 22 de julho

Semana 4 – 26 e 29 de julho

(Playoffs) Semana 5 – 2 e 5 de agosto

(Playoffs) 16 e 19 de agosto

(Playoffs) 25 e 26 de agosto

- 4.7 **Cronograma dos Contenders Trials.** Todos os Contenders Trials acontecerão em um período de uma a quatro semanas. Serão definidas partidas para as equipes a cada semana com base em sua região.
- 4.8 **Mudanças no Cronograma.** A Administração do Torneio se reserva o direito de reordenar o cronograma dos confrontos de um determinado dia e/ou mudar a data do confronto para outra data, ou então de modificar o cronograma dos confrontos. Caso o cronograma seja alterado, a Administração do Torneio informará todas as Equipes o quanto antes.
- 4.9 **Reagendamento.** O reagendamento de confrontos não será possível para as Equipes durante a *Segunda Temporada*. As Equipes são responsáveis por seus próprios problemas técnicos, incluindo questões de hardware, software ou internet. Os confrontos serão continuados depois que o Período de Pausa se encerrar, utilizando os Jogadores reserva listados no plantel, quando necessário.
- 4.10 **Disponibilidade dos Participantes.** Embora o cronograma dos confrontos seja disponibilizado antes do evento, as Equipes devem estar disponíveis para jogar a qualquer hora do dia para o qual seu confronto está marcado. Por exemplo, se uma Equipe estiver escalada para jogar às 13h PDT do dia 7 de janeiro, ela deverá estar disponível durante todo o dia 7 de janeiro, conforme requisitado e orientado pela Administração do Torneio.
- 4.11 **Contenders Trials da Terceira Temporada.** Quando os jogos da Segunda Temporada da temporada regular acabarem, as quatro (4) últimas Equipes de cada Região (as duas (2) últimas equipes de cada um dos dois (2) grupos da Região) serão alocadas para os Contenders Trials, que acontecerão antes que a Terceira Temporada de 2018 do Contenders se inicie. As quatro (4) equipes do Contenders se confrontarão com as quatro (4) melhores Equipes da Divisão Aberta que foram convidadas para os Trials. Essas oito (8) Equipes jogarão uma única rodada em rodízio, que determinará as quatro (4) Equipes que receberão convites para a Terceira Temporada do Contenders 2018.

5. DETALHES DO CONFRONTO

5.1 **Rotação dos mapas.** A Seleção de Mapas será predeterminada para a *Segunda Temporada* do Overwatch Contenders. A Administração do Torneio se reserva o direito de mudar a Seleção de Mapas a qualquer momento. A Rotação dos Mapas se dará da seguinte forma:

5.1.1 **Set de 4 Jogos: Controle, Híbrido, Ataque, Escolta**

5.1.2 **Seleção de Mapas do Contenders.**

5.1.2.1 Controle: Torre Lijiang, Oásis

5.1.2.2 Híbrido: Eichenwalde, King's Row

5.1.2.3 Ataque: Templo de Anúbis, Indústrias Volskaya

5.1.2.4 Escolta: Rota 66, Observatório: Gibraltar, Rialto

5.1.2.5 Desempate: Ilios

5.1.3 **Seleção de Mapas dos Contenders Trials.**

5.1.3.1 Controle: Torre Lijiang, Ilios

5.1.3.2 Híbrido: Blizzard World, King's Row

5.1.3.3 Ataque: Hanamura, Templo de Anúbis

5.1.3.4 Escolta: Junkertown, Rota 66

5.1.3.5 Desempate: Nepal

5.2 **Configurações do Confronto.** Os confrontos serão jogados seguindo a Regulamento "Competitivo", com Visuais e Câmaras de Abate desabilitados.

5.2.1 Sprays, Emotes e Armas Douradas são permitidos.

5.2.2 Mapas de controle serão configurados para "Pontuação para vencer: 2".

5.3 **Mapa de Embate/Seleção de Lado.** As Equipes receberão um formulário web antes de cada embate. Os Gerentes das Equipes serão os responsáveis por preencher o formulário de cada embate, que refletirá a Escolha de Mapas da equipe (e na Escolha de Lado de todos os mapas aplicáveis) de cada rodada em um Confronto. Esse formulário será usado para agilizar o processo de Seleção de Mapas e a Seleção de Lados durante os confrontos.

5.4 **Escolha de Mapa Inicial.**

5.4.1 **Temporada Regular.** O Mapa 1 de cada Confronto será selecionado pela Administração do Torneio.

5.4.2 **Playoffs.** O Mapa 1 de cada Confronto será selecionado pela equipe de melhor ranking da partida. Se as duas equipes tiverem o mesmo ranking, a decisão de quem escolherá o primeiro mapa será definida no cara ou coroa.

5.5 **Mapas por Jogo da Temporada Regular.** Todos os jogos de confrontos da Temporada Regular seguirão a seguinte ordem:

5.5.1 **Jogo 1:** Controle

5.5.2 **Jogo 2:** Híbrido

5.5.3 **Jogo 3:** Ataque

5.5.4 **Jogo 4:** Escolta

- 5.6 **Mapas por Jogo dos Playoffs.** Todos os jogos de um confronto de Playoff seguirão a seguinte ordem
- 5.6.1 **Jogo 1:** Controle
 - 5.6.2 **Jogo 2:** Híbrido
 - 5.6.3 **Jogo 3:** Ataque
 - 5.6.4 **Jogo 4:** Escolta
 - 5.6.5 **Jogo 5:** Controle
 - 5.6.6 **Jogo 6:** Híbrido (Apenas as Finais)
 - 5.6.7 **Jogo 7:** Escolta (Apenas as Finais)
 - 5.6.8 **Desempate de Playoff:** Caso um mapa de desempate seja requerido após cinco ou sete mapas terem sido jogados em uma Melhor de Cinco ou Melhor de Sete, respectivamente, o mapa de Controle remanescente da seleção de mapas disponível será automaticamente selecionado.
- 5.7 **Decisões de Lado.** A Equipe que não escolher o mapa escolherá o lado daquele mapa.
- 5.8 **Escolha do Próximo Mapa.** O perdedor de um mapa escolhe o próximo mapa entre a seleção de mapas pertinente, dependendo do jogo, ao passo que o vencedor escolhe o lado.
- 5.8.1 No caso de Mapas de Controle de Pontos, não haverá escolha de lado.
 - 5.8.2 No caso de um empate nos mapas, a equipe que escolheu o mapa anterior escolherá o próximo mapa.
 - 5.8.3 Nas finais, na segunda vez em que um mapa híbrido for ser jogado, o outro mapa que não foi jogado anteriormente no set será utilizado.
- 5.9 **Período de Pausa.** Pausas só são disponibilizadas às equipes sob circunstâncias extremas, tais como problemas técnicos ou de rede. A Administração do Torneio deve ser notificada dos motivos da pausa e determinará as ações adequadas para a resolução dos confrontos pausados.
- 5.9.1 Se um plantel completo de seis (6) pessoas não conseguir ser mantido durante um mapa devido a uma falha de conexão ou outro problema técnico, o mapa eventualmente será forçado a prosseguir normalmente, com as Equipes jogando sem os membros que não conseguem se conectar.
 - 5.9.2 **Tempo Máximo de Pausa.** A Administração do Torneio permitirá um máximo de dez minutos de pausa e de três pausas por Mapa. As Equipes devem resolver a questão dentro desse período de tempo. A não resolução do problema acarretará na continuação do mapa normalmente.
 - 5.9.3 **Equipe Desfalcada.** Os mapas podem continuar quando uma Equipe está Desfalcada (quando um jogador não consegue se reconectar ou resolver problemas técnicos e não pode participar do restante do mapa). Os mapas podem não *começar* se a equipe estiver Desfalcada. Caso uma Equipe não consiga reunir seis (6) Jogadores antes do mapa começar utilizando qualquer combinação de Titulares e/ou Reservas de seu Plantel, a Equipe perderá o mapa e o Tempo Máximo de Pausa será reiniciado.
- 5.10 **Substituições.** As Equipes podem usar qualquer reserva disponível que esteja presente no plantel após o Bloqueio de Plantel.
- 5.10.1 Os reservas só podem ser usados entre os mapas durante um confronto, e a substituição precisa ser feita sem retardar o próprio confronto.

- 5.10.2 Os pedidos de substituição devem ser enviados à Administração do Torneio ao final de cada mapa.
- 5.11 **Continuação do Confronto.** As Equipes precisarão estar prontas para começar o mapa seguinte assim que o confronto iniciar (ex.: o mapa seguinte pode começar imediatamente após a conclusão do mapa anterior).
- 5.11.1 Se uma Equipe pede tempo para resolver problemas técnicos, o pedido precisa ser comunicado à Administração do Torneio.
- 5.11.2 As Equipes não podem requisitar o retardo do mapa seguinte por conta de pausas pessoais.
- 5.11.3 **Intervalo.** Logo após a conclusão do segundo Mapa em um Set de Quatro Jogos ou uma série de Melhor de Cinco, haverá um Intervalo de aproximadamente cinco minutos. As Equipes podem aproveitar esse intervalo conforme o necessário, mas precisam estar prontas para jogar os mapas restantes assim que o Intervalo acabar. Durante o jogo presencial, os Intervalos ocorrerão depois que o 2º e o 4º mapas tiverem sido jogados e terão duração de 6 minutos. Os membros do Comitê da Equipe poderão se juntar aos Jogadores no palco, mas os Jogadores não podem deixar o palco sob hipótese alguma. Os Jogadores precisarão de acompanhante para ir ao banheiro durante confrontos presenciais.

6. REGRAS DO CONFRONTO

- 6.1 **Reinício de Mapa.** A decisão de quais circunstâncias justificam o reinício de um mapa cabe unicamente à Administração do Torneio. O reinício do protocolo será decidido pela Administração do Torneio e comunicado aos gerentes das equipes antes de ser executado.
- 6.1.1 **Circunstâncias de Reinício.** Mapas podem ser reiniciados caso o **Jogo Oficializado** não tenha sido estabelecido. Os mapas podem precisar ser reiniciados nos seguintes casos:
- 6.1.1.1 Quando o mapa incorreto for selecionado e carregado.
- 6.1.1.2 Quando as Configurações do Jogo estiverem incorretas.
- 6.1.1.3 Quando o lobby precisar ser refeito (em situações em que os Jogadores tenham dificuldades em se conectar ao mapa a partir do lobby).
- 6.2 **Jogo Oficializado.** O Jogo Oficializado é definido como um método para monitorar quando um mapa avançou além da possibilidade de ser refeito.
- 6.2.1 **Parâmetros.** O Jogo Oficializado ocorre quando o temporizador de "Configuração" do jogo chega a 0. Nesse ponto, as Equipes saem das salas de ressurgimento (como no caso de um ataque).
- 6.2.2 **Sem Retorno.** Assim que o Jogo Oficializado for iniciado, as equipes não poderão mais refazer o mapa. Caso surjam problemas, a Pausa será aplicada àquele mapa. Isso inclui o período de tempo durante o qual uma Equipe será forçada a jogar desfalcada.
- 6.3 **Processo Pós-Confronto.**
- 6.3.1 **Resultados.** A Administração do Torneio será a responsável por confirmar e gravar todos os mapas e os resultados dos confrontos em tempo real.
- 6.3.2 **Intervalo.** Em casos em que intervalos ou atrasos entre os confrontos e os mapas sejam necessários, a Administração do Torneio informará os devidos gerentes das equipes assim que viável. Atualizações também serão providenciadas às equipes assim que disponíveis.
- 6.4 **Problemas Técnicos.** As Equipes são responsáveis por seus próprios problemas técnicos, incluindo questões de hardware, software ou internet.

- 6.5 **Perdas.** As Equipes que não iniciarem o jogo quando a Administração do Torneio instruir poderá utilizar todos os 10 minutos de sua pausa para iniciar o jogo. Se após 10 minutos o jogo não for iniciado, a equipe que provocou o atraso perderá o jogo. As Equipes podem repetir esse processo em até 2 jogos por Confronto antes de perder o Confronto como um todo. Não serão outorgados prêmios a equipes que provocarem a perda de jogos.
- 6.6 **Streaming.** Os jogadores têm permissão para transmitir seus confrontos via streaming durante a Segunda Temporada do Overwatch Contenders apenas na(s) plataforma(s) designadas pela Administração do Torneio, estando sujeitos à proibição de patrocínios externos, publicidade, e outras comercializações apontadas na **Seção 8.2**. Os jogadores devem fazer suas transmissões com um atraso de, pelo menos, **3 minutos**.
- 6.7 **Localização do Servidor.** Todos os confrontos serão jogados em um servidor da Região em questão. Para esclarecer e como exemplo, todos os confrontos na Região da América do Norte serão jogados em servidores localizados na América do Norte.
- 6.7.1 **Conflitos de servidor.** Se duas equipes quiserem jogar em servidores diferentes dentro de uma única Região durante a Temporada Regular, o vencedor da escolha de servidor para o primeiro mapa será definido no cara ou coroa. Após o primeiro mapa, o servidor será escolhido pela equipe que perdeu o mapa anterior. Durante os Playoffs, a equipe que tiver melhor ranking poderá escolher o servidor do primeiro mapa (se as equipes tiverem o mesmo ranking, a escolha do servidor será decidida no cara ou coroa).
- 6.8 **Reserva de Direitos.** A Administração do Torneio se reserva o direito de cancelar, suspender e/ou alterar a competição Contenders ou qualquer parte dela, se qualquer fraude, falha técnica, erro humano ou qualquer outro fator dentro ou fora do controle da Administração do Torneio prejudicar a integridade ou o funcionamento adequado da competição Contenders, conforme determinado pela Administração do Torneio. Se a competição Contenders for, assim, encerrada, a Administração do Torneio se reserva o direito de determinar os vencedores de tal competição dentre todos os Participantes qualificáveis e não suspeitos.

7.COMUNICAÇÃO

- 7.1 **Criação do Lobby.** As equipes participantes serão convidadas para os lobbies dos confrontos pela Administração do Torneio antes do início do confronto. As equipes serão notificadas sobre as contas oficiais do torneio que estarão montando lobbies.
- 7.1.1 **Comunicação no Lobby.** Escolhas de mapas e lados serão comunicadas à Administração do Torneio no lobby.
- 7.1.2 **Pausas (on-line).** Pedidos de pausa serão comunicados em um bate-papo durante o confronto. Os detalhes do motivo pelo qual a pausa está sendo requerida *precisam ser comunicados* à Administração do Torneio.
- 7.1.3 **Pausas (presenciais).** Pedidos de pausa serão comunicados ao Administrador do Palco durante o confronto. Os detalhes do motivo pelo qual a pausa está sendo requerida *precisam ser comunicados* à Administração do Torneio. A Comunicação entre as Equipes será cortada durante a pausa.
- 7.2 **Anúncios.** Anúncios importantes, informações gerais, regras e suporte podem ser encontrados em overwatchcontenders.com. O site servirá como central de informações tanto para as equipes quanto para os espectadores.
- 7.3 **E-mail.** Os jogadores podem enviar **e-mail para contenderssupport@blizzard.com** para quaisquer problemas que encontrarem, ou para fazer comentários e sugestões, caso necessário. Esse método frequentemente receberá respostas mais lentas do que o contato com os administradores por meio do canal do Contenders no Discord.

8. RESTRIÇÕES DE PATROCÍNIO.

- 8.1 Equipes e Jogadores podem conseguir patrocínios individuais. Equipes e Jogadores não podem se envolver em negociações conjuntas ou cooperar ou coordenar-se juntamente no marketing ou na negociação de patrocínios. A Administração do Torneio se reserva o direito de restringir o envolvimento dos patrocinadores nas atividades do Contenders, e todos os patrocínios usados nas atividades do Contenders estão sujeitos a aprovação. Equipes e jogadores podem questionar se um patrocinador é admissível ao contatar a Administração do Torneio em contenderssupport@blizzard.com.
- 8.2 Equipes e Jogadores estão proibidos de usar qualquer transmissão via streaming ao vivo ou sob demanda do Overwatch Contenders; destaques dos confrontos do Contenders ou qualquer outra gravação; imagens do jogo Overwatch, logos relacionadas ao jogo, artes ou animações; ou qualquer outra propriedade intelectual protegida de posse ou sob o controle da Blizzard ou de suas afiliadas (intitulados, coletivamente, "**Material de Jogo**") ligados a qualquer patrocínio externo, publicidade, promoções, ou marketing.
- 8.3 A Blizzard se reserva o direito de ter patrocínios exclusivos para o Contenders tanto globalmente quanto especificamente para uma Região em particular. A Blizzard pode definir certas categorias de produtos ou serviços como "reservadas". Equipes e Jogadores não terão permissão para exibir patrocínios nessas categorias "reservadas" ligados à sua participação no Contenders. As categorias de produtos e serviços listadas abaixo são reservadas para a Blizzard para o Contenders 2018. Para cada uma das categorias, a descrição dos itens incluídos e exemplos específicos de marcas são exemplificativos. Se o dono de uma equipe tiver perguntas com relação ao escopo de determinada categoria, deve contatar a Administração do Torneio antes de assinar um acordo potencialmente conflituoso.
- 8.3.1 Plataformas de videogame. Essa categoria inclui consoles de jogos tais como Sony PS4 e Microsoft Xbox, bem como plataformas de computador, tais como HP Omen e Alienware Steam Machine, dentre outras plataformas de videogames.
- 8.3.2 Trajes/equipamentos esportivos. Essa categoria inclui roupas e equipamentos esportivos, tais como camisas, agasalhos e uniformes vendidos por fabricantes como Nike, Under Armour, Reebok, Adidas e Jinx.
- 8.3.3 Energéticos e refrigerantes. Essa categoria inclui bebidas como Coca-Cola, Pepsi, Red Bull e Monster.
- 8.3.4 Serviços de pagamento. Essa categoria inclui serviços de pagamento oferecidos por empresas como Visa, Mastercard e American Express, PayPal, Alipay, dentre outros.
- 8.3.5 Cerveja, vinho, cidra, e outras bebidas maltadas. Essa categoria inclui bebidas alcoólicas vendidas por marcas de bebidas como Anheuser Busch, Coors, e Gallo.
- 8.3.6 Monitores de computador, CPUs, e placas de vídeo. Essa categoria inclui monitores, CPUs, e placas de vídeo vendidos por empresas de hardware, tais como HP, Intel, IBM, Samsung, Asus e Nvidia.
- 8.3.7 Os fabricantes, divulgadores, ou distribuidores de qualquer um dos produtos ou serviços citados acima.
- 8.4 **As seguintes categorias de patrocinadores não poderão constar, ser exibidas, ou, de forma alguma, promovidas por qualquer participante relacionado à Segunda Temporada do Contenders 2018 e/ou aos Eventos de Qualificação:**
- 8.4.1 Qualquer pessoa ou entidade que ofereça produtos ou serviços que a Blizzard julgue prejudiciais aos negócios da Blizzard ou de qualquer uma de suas afiliadas (incluindo, dentre outros, o Overwatch ou o Overwatch Contenders), ou que confira a um jogador uma

vantagem injusta sobre outro jogador, incluindo hackeamento, descontos de assinantes, vendas de contas, e vendas de códigos de ativação.

- 8.4.2 Jogos ou outros produtos ou serviços de entidades que competem diretamente com a Blizzard ou qualquer uma de suas afiliadas
- 8.4.3 Vendas de contas, sites de compartilhamento ou trocas
- 8.4.4 Bebidas alcoólicas
- 8.4.5 Drogas (tanto legais quanto ilegais) e quaisquer produtos usados para consumir drogas
- 8.4.6 Tabaco e cigarros eletrônicos
- 8.4.7 Pornografia, produtos ou serviços sexuais ou voltados para adultos
- 8.4.8 Jogos de azar / cassinos (tanto legais quanto ilegais)
- 8.4.9 Armas de fogo / armas no geral, ou produtos ou serviços relacionados
- 8.4.10 Candidatos políticos ou iniciativas eleitorais

9. CONDUTA

- 9.1 **Espírito Esportivo e Profissionalismo.** Exige-se que todos os Participantes observem os mais altos padrões de integridade pessoal e espírito esportivo e que ajam de maneira consistente com os melhores interesses da Liga em todos os momentos, em todos os casos, conforme determinado pela Administração do Torneio.
- 9.1.1 Os Participantes não podem usar linguagem ou adotar comportamentos considerados pela Administração do Torneio como obscenos, grosseiros, vulgares, insultantes, ameaçadores, abusivos, difamatórios, caluniosos, ou similarmente ofensivos ou questionáveis. Da mesma forma, os Jogadores não podem promover ou incitar o ódio ou condutas discriminatórias. Os Participantes não podem usar esse tipo de linguagem com relação à competição Contenders nas redes sociais ou em qualquer evento público, como transmissões via streaming.
 - 9.1.2 Os Participantes devem tratar todos os indivíduos que estejam assistindo ou participando de um evento Contenders com respeito. Os Participantes não podem tomar nenhuma atitude ou fazer nenhum gesto direcionado a outro participante, agente do Contenders, fã ou qualquer outra parte ou incitar os outros a fazê-lo que seja abusivo, insultante, zombeteiro, ou disruptivo. Os jogadores não podem fazer gestos obscenos ou proferir profanidades em suas BattleTags, apelidos, nos chats dos jogos, no chat do lobby ou em entrevistas ao vivo. Isso inclui abreviações e/ou referências obscuras.
 - 9.1.3 Os Participantes não podem ofender a dignidade ou a integridade de um país, de uma pessoa física ou grupo privado de pessoas ou meio de palavras ou atitudes desdenhosas ou discriminatórias por conta de raça, cor da pele, etnia, origem nacional ou social, gênero, idioma, religião, opinião política, situação financeira, nascimento ou qualquer outro status, orientação sexual, ou qualquer outro pretexto.
 - 9.1.4 Espera-se que os Participantes se comportem de maneira profissional, conforme determinado pela Administração do Torneio. Isso inclui ser pontual em todos os confrontos marcados e estar pronto para jogar. Os Participantes devem responder aos pedidos da Administração do Torneio o mais rápido possível.
 - 9.1.5 Os Participantes estão proibidos de estar sob a influência de drogas ou de álcool durante a participação em qualquer confronto do Contenders ou de evento relacionado.

9.2 **Integridade Competitiva.** Espera-se que as equipes deem o seu melhor em todos os momentos durante um confronto e que apresentem comportamentos consistentes com os princípios do espírito esportivo, da honestidade, e do jogo limpo. A Administração do Torneio detém o direito exclusivo de julgamento sobre as violações dessas regras e dos padrões de integridade nos jogos competitivos. A conduta desleal inclui, entre outros, os seguintes comportamentos:

9.2.1 **Dar seu melhor.** Os Participantes devem dar o seu melhor em todos os momentos.

9.2.2 **Apostas e Jogos de Azar.** Os Participantes não podem, direta ou indiretamente, conduzir, promover ou se beneficiar de qualquer ato de apostas em, ou relacionado a, qualquer jogo da Blizzard ou de suas afiliadas, incluindo, entre outros, quaisquer confrontos do Contenders, da Liga Overwatch, ou qualquer outro jogo Overwatch.

9.2.3 **Conspiração.** Os Participantes não devem conduzir ou promover qualquer ato de conspiração. "Conspiração" é qualquer acordo entre dois ou mais Participantes para deixar Participantes oponentes em desvantagem.

9.2.4 **Acerto de confrontos.** Os Participantes não devem oferecer, conspirar ou tentar influenciar o resultado de um confronto por quaisquer meios que não seja o jogo competitivo.

9.2.5 **Hackeamento.** Os Participantes não devem conduzir ou promover qualquer ato de hackeamento ou alteração do jogo Overwatch.

9.2.6 **Trapaça.** A trapaça não será tolerada. É de responsabilidade de cada participante saber e compreender as regras conforme se apresentam durante o período do Torneio. Nenhuma forma de trapaça será tolerada. Se a Blizzard determinar que um Jogador, um Gerente de Equipe ou Dono de Equipe, ou qualquer um de seus agentes ou representantes está trapaceando ou, de alguma forma, interferindo no Torneio, esse indivíduo será imediatamente desqualificado e expulso do Torneio e pode ter sua participação restringida em quaisquer eventos futuros e ter todas as suas licenças de todos os jogos da Blizzard Entertainment revogadas. Pode-se requisitar que os Jogadores instalem softwares especialmente desenvolvidos para detectar a trapaça em seus computadores durante o Torneio. Exemplos de trapaça incluem, entre outros:

9.2.6.1 Ações para maliciosa e intencionalmente alterar ou tentar alterar os resultados de qualquer confronto, inclusive perder um confronto para beneficiar uma Equipe ou fazer com que outra Equipe avance de posição no Torneio;

9.2.6.2 Tentativas de interferir na conexão de outra pessoa ao serviço do Jogo por meio de um ataque de negação de serviço distribuído (DDoS) ou qualquer outro meio; e

9.2.6.3 Jogar ou permitir que outra pessoa jogue em uma conta Battle.net registrada no nome de outra pessoa.

9.3 **Comunicação.** Os Membros da Equipe sempre têm o direito de expressar sua opinião de maneira profissional e imparcial. Relatos de contestações ou outras violações por parte de um jogador devem ser revisados pela organização e pela Blizzard antes que qualquer informação seja divulgada publicamente.

9.3.1 Os Participantes não podem, em momento algum, fazer, postar, publicar ou comunicar a qualquer pessoa ou entidade ou em qualquer fórum público quaisquer observações, comentários ou afirmações falsos, difamatórios, acusatórios, caluniosos ou depreciativos relacionados à Blizzard, sua matriz e qualquer uma de suas respectivas empresas afiliadas e subsidiárias, ou a Overwatch ou qualquer outro título da Blizzard ou de suas afiliadas. Os Participantes não podem fazer declarações públicas questionando a integridade ou a competência da Administração do Torneio.

9.3.2 Esta seção não restringe ou impede, de forma alguma, que um participante cumpra qualquer lei aplicável ou ordem válida de um tribunal da jurisdição competente ou de uma agência

autorizada do governo, desde que tal cumprimento não se exceda àquilo requerido pela lei ou pela ordem.

9.3.3 Os Participantes devem participar de entrevistas oficiais e eventos de imprensa conforme indicado pela Administração do Torneio.

9.4 **Confidencialidade.** A Administração do Torneio pode divulgar certas informações confidenciais aos Participantes relacionadas à sua participação no Contenders. A Administração do Torneio sinalizará as informações como "confidenciais" ou informará (verbalmente ou por escrito) os Participantes que está fornecendo informações confidenciais sujeitas a esta Seção. Os Participantes não podem divulgar qualquer informação confidencial da Blizzard ou de suas afiliadas, por quaisquer meios ou métodos.

9.5 **Não cumprimento.** Nenhum membro de Equipe (Jogadores, Gerentes, ou Donos) pode se recusar a ou não aplicar as instruções ou decisões fundamentadas da Administração do Torneio.

Suspensão(ões)

Desqualificação(ões)

10. PREMIAÇÃO DO TORNEIO

10.1 **Definindo pagamentos.** Os prêmios serão entregues pela Blizzard a cada um dos Jogadores da equipe vencedora por meio de cheques com valor equivalente ao prêmio dividido pelo número de Jogadores da Equipe. Se todos os Jogadores da Equipe concordarem por escrito em permitir que o Dono da Equipe receba todo o prêmio, a Blizzard poderá optar por pagar a quantia total do prêmio da Equipe diretamente ao Dono da Equipe. Donos e Jogadores das Equipes podem concordar com uma entrega alternativa do prêmio em qualquer acordo de serviços aplicável que seja assinado entre o Jogador e o Dono da Equipe. Técnicos e Gerentes só podem ser pagos se a equipe decidir fazê-lo e informar à Blizzard antes do final do Torneio. Os reservas precisam participar de um confronto para se qualificarem para pagamento. O processo de pagamento não começará até que os Playoffs do Overwatch Contenders 2018 tenham se encerrado.

10.2 **Contenders Trials e Jogos da Temporada Regular.** Os jogadores que participarem dos Contenders Trials e de confrontos da temporada regular ganharão prêmios por jogo, pelos jogos que disputarem. Os Confrontos consistem em quatro (4) jogos. Os valores elencados na tabela abaixo são os valores totais que a Equipe ganhará. Todo Jogador que participar de um jogo ganhará uma cota igual desse valor total, a menos que haja outro acordo entre o Dono da Equipe e o(s) Jogador(es).

10.3 **Jogos de Playoffs.** Os Jogadores ganharão prêmios com base na classificação final da Equipe. Os valores elencados na tabela abaixo são os valores totais que a Equipe ganhará. Todo jogador que participar de um jogo durante os playoffs ganhará uma cota igual desse valor total, a menos que haja outro acordo entre o Dono da Equipe e o(s) Jogador(es).

10.4 **Cronograma de Pagamentos.** A tabela abaixo define os valores que serão pagos aos Jogadores durante a temporada regular.

Regular Season	
North America, Europe, Korea, China Game Win	\$587
North America, Europe, Korea, China Game Loss	\$330
Playoffs	
North America, Europe, Korea, China 1st Place	\$30,000
North America, Europe, Korea, China 2ndPlace	\$12,450
North America, Europe, Korea, China 3rdPlace	\$7,575
North America, Europe, Korea, China 4th Place	\$7,575
North America, Europe, Korea, China 5th Place	\$4,350
North America, Europe, Korea, China 6th Place	\$4,350
North America, Europe, Korea, China 7th Place	\$4,350
North America, Europe, Korea, China 8th Place	\$4,350
Trials	
North America, Europe, Korea, China Game Win	\$86
North America, Europe, Korea, China Game Loss	\$48

Regular Season	
Pacific Game Win	\$440
Pacific Game Loss	\$248
Playoffs	
Pacific 1st Place	\$22,500
Pacific 2ndPlace	\$9,338
Pacific 3rdPlace	\$5,680
Pacific 4th Place	\$5,680
Pacific 5th Place	\$3,263
Pacific 6th Place	\$3,263
Pacific 7th Place	\$3,263
Pacific 8th Place	\$3,263
Trials	
Pacific Win	\$64
Pacific Loss	\$36

Regular Season	
South America, Australia Game Win	\$147
South America, Australia Game Loss	\$83
Playoffs	
South America, Australia 1st Place	\$7,500
South America, Australia 2nd Place	\$3,110
South America, Australia 3rd Place	\$1,894
South America, Australia 4th Place	\$1,894
South America, Australia 5th Place	\$1,088
South America, Australia 6th Place	\$1,088
South America, Australia 7th Place	\$1,088
South America, Australia 8th Place	\$1,088
Trials	
South America, Australia Game Win	\$21
South America, Australia Game Loss	\$12

- 10.5 **Os prêmios não são transferíveis.** Todos os prêmios são entregues “no estado em que se encontram” e sem nenhum tipo de garantia, expressa ou implícita. **TODOS OS IMPOSTOS, INCLUSIVE IMPOSTOS SOBRE VALOR AGREGADO QUE ESTEJAM ASSOCIADOS AO RECEBIMENTO OU AO USO DE QUALQUER PRÊMIO, SÃO DE RESPONSABILIDADE EXCLUSIVA DO VENCEDOR.** Todos os prêmios em dinheiro serão pagos em dólar americano, e podem ser retirados em forma de cheque ou por depósito direto, conforme determinado pela Blizzard. Será requerido dos vencedores que completem e enviem à Administração do Torneio um formulário W-8 ou W-9 da Receita Federal americana (IRS) e a conta bancária e as informações de encaminhamento para receber seu prêmio em dinheiro.

11. MEDIDA DISCIPLINAR

- 11.1 **Investigação do e Direito ao Monitoramento de Obediência.** Para preservar a integridade da competição Contenders, a Administração do Torneio terá o direito de monitorar a obediência a estas Regras Oficiais, investigar possíveis brechas e impor sanções para violações. Os Participantes concordam em cooperar com a Administração do Torneio em qualquer investigação dessa natureza. A não cooperação por parte do participante com qualquer investigação interna ou externa conduzida pela Administração do Torneio ou pelo órgão designado com relação à violação destas Regras Oficiais, inclusive faltar com a verdade ou reter, adulterar ou destruir provas, configura uma violação destas Regras Oficiais.
- 11.2 **Sujeição a Penalidades.** Qualquer violação às Regras Oficiais por um ou mais membros de uma Equipe estará sujeita a penalidades. A natureza e a grandeza das penalidades impostas serão determinadas pela Administração do Torneio. Todas as decisões da Administração do Torneio com relação à violação de regras ou outras questões relativas ao Torneio são finais.
- 11.3 **Penalidades.** As penalidades pela violação de regras serão determinadas pela Administração do Torneio. Essas penalidades variarão desde a perda da seleção do mapa ou do lado do mapa, à desqualificação, em relação direta com a severidade da transgressão e do número de transgressões cometidas previamente pela mesma equipe. Abaixo segue uma lista de penalidades que podem ser aplicadas, a critério da Administração do Torneio:
- Advertência(s) verbal(is)

Advertência(s) por escrito
Suspensão(ões)
Perda da escolha do lado no(s) jogo(s) atual(is) ou futuro(s)
Banimento do(s) jogo(s) atual(is) ou futuro(s)
Perda do(s) prêmio(s)
Perda do(s) jogo(s)
Perda do(s) confronto(s)
Desqualificação do torneio

12. LIMITAÇÕES DE RESPONSABILIDADE E ISENÇÃO GERAL

- 12.1 **Como condição para ter permissão para participar do Contenders e com a máxima abrangência permitida pelas leis e regras aplicáveis, todos os Participantes concordam em isentar e eximir a Blizzard e suas matrizes, subsidiárias e afiliadas, e cada um de seus respectivos executivos, diretores, empregados e outros representantes de qualquer responsabilidade, e renunciam toda e qualquer causa de pedir relacionada a qualquer reivindicação, gastos, lesões, perdas ou danos de qualquer natureza oriundos do ou relacionados à sua participação no Contenders ou da entrega, da falha na entrega, da aceitação, da posse, do uso ou da incapacidade de usar qualquer prêmio (incluindo, entre outros, reivindicações, gastos, lesões, perdas e danos relacionados a lesões pessoais, morte, danos ou destruição de propriedade, direitos publicitários ou privados, difamação ou representação distorcida, seja intencional ou não), seja sob uma teoria do contrato, um delito (inclusive negligência), uma garantia, ou outra teoria.**
- 12.2 **SOB HIPÓTESE ALGUMA A BLIZZARD OU QUALQUER UMA DE SUAS MATRIZES, SUBSIDIÁRIAS, AFILIADAS OU SEUS RESPECTIVOS EXECUTIVOS, DIRETORES, EMPREGADOS OU OUTROS REPRESENTANTES SERÃO RESPONSABILIZADOS, PERANTE ESTAS REGRAS DA LIGA, DIANTE DE QUALQUER PARTICIPANTE OU QUALQUER PESSOA OU ENTIDADE QUE ESTEJA RECLAMANDO DIREITOS DE QUALQUER PARTICIPANTE, POR QUALQUER DANO CONSEQUENTE, INCIDENTAL, INDIRETO, EXEMPLAR, ESPECIAL OU PUNITIVO, E/OU POR DANOS POR PERDA DE DADOS, RENDIMENTO, PRÊMIOS OU LUCROS, SEJAM ORIUNDOS DE UMA QUEBRA DE CONTRATO, DE UM DELITO (INCLUSIVE NEGLIGÊNCIA), OU DE OUTRA FORMA, INDEPENDENTEMENTE DE SE ESSES DANOS ERAM PREVISÍVEIS E DE SE O ESCRITÓRIO DA LIGA, A BLIZZARD OU QUALQUER UMA DE SUAS AFILIADAS OU REPRESENTANTES FORAM AVISADOS DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS.**
- 12.3 Respeitando-se a máxima abrangência da lei aplicável, todos os Participantes reconhecem que estão cientes dos riscos, dos perigos e das ameaças associados a competições de e-sports e aceitam livremente e assumem plenamente todos esses riscos, perigos e ameaças e a possibilidade de lesões pessoais, morte, danos à ou perda de propriedade resultantes de sua participação em tais atividades.
- 12.4 Os Participantes reconhecem e concordam que a Blizzard não garante a segurança pessoal ou da propriedade dos Participantes. Se um Participante sentir a necessidade de um seguro, ele(a) deve obtê-lo externamente.

13. CESSÃO DE DIREITOS

- 13.1 Ao concordar com estas Regras Oficiais e participar do Contenders, todos os Participantes cedem à Blizzard e a suas matrizes, subsidiárias e afiliadas direitos e licença mundiais, perpétuos, livres de royalties e totalmente liquidados (com o direito a conceder sublicenças) para copiar, exibir, distribuir, editar, receber, armazenar, dentre outros, nome, logomarcas, nomes comerciais, materiais protegidos por direitos autorais, apelidos, BattleTags (ou tags substitutivas), logomarca, rubricas, imagens representativas, fotografias, animações, avatar, autógrafo, voz, representações em vídeo ou filme, persona pública, dados e estatísticas de jogo, informações biográficas, histórico e qualquer transmissão via streaming do jogo Overwatch ou de qualquer outra atividade de videogames da Activision Blizzard, Inc. da qual o Participante participe ("**Materiais do Participante**"), e criar trabalhos derivados em qualquer mídia atual ou futura, seja conhecida agora ou criada futuramente, em qualquer plataforma e por meio de qualquer método de distribuição, em ou ligado (a) a qualquer evento Contenders (seja em sua totalidade ou parcialmente e seja ao vivo ou como gravação e em todo o evento ou parte dele) e na transmissão, inclusive via streaming, webcast ou outro meio de distribuição de qualquer gravação audiovisual, visual e/ou de áudio de qualquer material supracitado; (b) ao marketing e à promoção do Contenders e do Overwatch em geral; (c) (i) à exploração dos direitos de mídia, (ii) à criação e à venda de publicidade nos jogos ou digital, e (iii) ao licenciamento de grupos ou outros acordos fechados com terceiros que sejam negociados pela Blizzard; e/ou (d) à criação, à distribuição, à promoção ou à venda de bonés, camisetas ou outras vestimentas, calçados, equipamentos de jogo ou periféricos, ornamentos, souvenirs, brinquedos, objetos colecionáveis e todo e qualquer produto ou mercadoria tangível, incluindo capas, invólucros e embalagens de tais produtos, e os outros produtos e serviços da Blizzard. Os produtos, serviços, mídias e materiais criados no exercício de qualquer uma das licenças ou direitos citados nas cláusulas (a) a (d) serão doravante denominados "**Materiais Licenciados**".
- 13.2 **Materiais Publicitários e Comerciais.** A cessão de direitos e licenças da Seção 13.1 confere, entre outros, direito e licença (mas não a obrigação) mundiais perpétuos, livres de royalties e plenamente liquidados à Blizzard (e suas sublicenciadas) de copiar, exibir, distribuir, editar, receber, armazenar, e usar os Materiais do Participante e os Materiais Licenciados, e criar trabalhos derivados em ou ligados aos seguintes meios da Blizzard (ou de suas sublicenciadas): (a) sites e aplicativos, juntamente com seus parceiros autorizados de transmissão e streaming; (b) posts em mídias sociais; (c) propagandas e conteúdos impressos e on-line; (d) conteúdos e propaganda em jornais e revistas; (e) conteúdos e propagandas on-line, incluindo banners, rankings e arranha-céus (f) painéis, pôsteres, placas e displays externos e internos; (g) catálogos de produtos, materiais de ponto de venda, etiquetas de bagagem, embalagens de produtos e manuais de instrução; (h) releases de imprensa, newsletters e alertas eletrônicos; (i) televisão); e (j) qualquer outro material promocional ou publicitário desenvolvido pela ou para a Blizzard (ou suas sublicenciadas) para o Contenders ou para o Overwatch de tempos em tempos (intitulados "**Materiais Publicitários e Comerciais**").
- 13.3 **Propriedade de Materiais Publicitários e Comerciais, Feedback, Estatísticas e Sugestões.**
- 13.3.1 Cada Participante é o proprietário único dos Materiais do Participante, ao passo que a Blizzard é a proprietária única de todas as BattleTags (ou tags substitutivas), avatares, dados e estatísticas de jogo, e qualquer propriedade intelectual da Blizzard incluída nas transmissões do Overwatch ou de outros videogames da Activision Blizzard.
- 13.3.2 A Blizzard é a única proprietária de todos os materiais citados a seguir (coletivamente intitulados "**Materiais Contenders**"):
- 13.3.2.1 Materiais Licenciados e Materiais Publicitários e Comerciais (mas não os Materiais do Participante que estiverem incorporados ou sendo usados nos Materiais Licenciados e nos Materiais Publicitários e Comerciais);
- 13.3.2.2 Todos os trabalhos de autoria, trabalhos audiovisuais, artes, compilações, dados e documentações criados pela ou para a Blizzard e que incorporem ou utilizem todo e qualquer Material do Participante (mas não os Materiais do Participante que sejam incorporados ou usados como tal e licenciados por este documento);

- 13.3.2.3 Sugestões, comentários e outros feedbacks que um Participante possa fornecer à Blizzard se referindo, de alguma forma, (a) ao Contenders, ao Overwatch ou à empresa da Blizzard, e (b) todas as melhorias ou aprimoramentos feitos ao Contenders, ao Overwatch, ou à empresa da Blizzard resultantes de tais sugestões, comentários e feedbacks;
- 13.3.2.4 Dados e estatísticas relacionados ao jogo Overwatch do Participante, e todos os feeds e dados de transmissão de tais dados e estatísticas; e
- 13.3.2.5 Direitos de propriedade intelectual de cada um dos materiais supracitados em qualquer parte do mundo.

13.4 **Obras Sob Encomenda; Designações.**

- 13.4.1 Se um Participante, em algum momento, criar, desenvolver ou inventar qualquer Material Contenders, as partes reconhecerão e concordarão que todos os Materiais Contenders protegidos por direitos autorais e todos os elementos, partes e trabalhos derivados serão criados para a Blizzard como "obras sob encomenda", e todos os direitos autorais desses Materiais Contenders e de todos os elementos, partes e trabalhos deles derivados serão conferidos e pertencerão à Blizzard. Se, por outro lado, por força da lei ou situação afim, tais Materiais Contenders ou qualquer elemento, parte ou trabalhos deles derivados não forem julgados como "obras sob encomenda" ou, por qualquer razão, não sejam automaticamente conferidos à Blizzard e/ou se houver quaisquer patentes, marcas registradas, técnicas ou outros direitos de propriedade intelectual nos trabalhos que não sejam automaticamente repassados à Blizzard conforme a sentença anterior, o Participante outorga (e concorda, no momento da criação, em outorgar) por meio deste à Blizzard e/ou ao seu mandatário, em ambos os casos sem consideração adicional, como forma de cessão atual de direitos autorais futuros e outros direitos de propriedade intelectual, todos os direitos, títulos e interesses mundiais, incluindo todos os direitos autorais e outras patentes, marcas registradas e outros direitos de propriedade intelectual mundiais, de e para todos os Materiais Contenders (e de todos os elementos, partes e trabalhos deles derivados) e concorda em tomar, por conta da Blizzard ou de seus mandatários, qualquer outra atitude considerada razoavelmente apropriada pela Blizzard ou seu mandatário para apoiar tal cessão, inclusive, dentre outras, a execução e a entrega à Blizzard ou a seu mandatário de quaisquer outros instrumentos de cessão requisitados razoavelmente pela Blizzard ou seu mandatário.

13.5 **Renúncias**

- 13.5.1 Ao concordar com estas Regras Oficiais, todos os Participantes renunciam e concordam em não invocar quaisquer (a) direitos a revisão e/ou aprovação prévia de qualquer Material Licenciado ou Material Publicitário ou Comercial, e (b) direitos morais ou equivalentes (caso haja) que ele/ela pode adquirir perante a Legislação Vigente com relação aos Materiais Licenciados, aos Materiais Publicitários e Comerciais, ou à sua participação no Contenders ou nos eventos da Blizzard. Nada nestas Regras Oficiais requer que a Blizzard faça uso de quaisquer direitos ou licenças aqui outorgados.

13.6 **Coleta de Dados Pessoais.**

- 13.6.1 A Blizzard coletará, armazenará e usará as informações coletadas relativas ao Contenders e aos eventos Contenders (inclusive informações coletadas nos eventos ao vivo), em conformidade com a política de privacidade on-line da Blizzard (a "**Política de Privacidade On-line da Blizzard**") para as regiões aplicáveis listadas abaixo. Ao concordar com estas Regras Oficiais, todos os Participantes também concordam com os termos da Política de Privacidade On-line da Blizzard.

<http://us.blizzard.com/en-us/company/about/privacy.html>

<http://us.blizzard.com/es-mx/company/about/>

<http://us.blizzard.com/pt-br/company/about/>

<http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about/>

<http://eu.blizzard.com/de-de/company/about/>

<http://eu.blizzard.com/fr-fr/company/about/>
<http://eu.blizzard.com/it-it/company/about/>
<http://eu.blizzard.com/pl-pl/company/about/>
<http://eu.blizzard.com/es-es/company/about/>
<http://eu.blizzard.com/ru-ru/company/about/>
<http://kr.blizzard.com/ko-kr/company/about/>
<http://tw.blizzard.com/zh-tw/company/about/>
<http://us.blizzard.com/en-sg/company/about/>
<https://www.blizzardgames.cn/zh/legal-cn/privacy>

14. RESOLUÇÃO DE CONTESTAÇÕES

- 14.1 **Contestações Relacionadas às Regras da Liga.** A Blizzard tem autoridade final e vinculante para resolver contestações relacionadas à violação, ao encerramento, à execução ou à interpretação das Seções 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 e 11 destas Regras Oficiais ("**Contestação às Regras**").
- 14.2 **Arbitragem Vinculante para Contestações de Arbitragem.** Qualquer contestação, reivindicação ou controvérsia que a Blizzard possa ter contra um Participante ou que um Participante possa ter contra a Blizzard, e qualquer contestação, reivindicação ou controvérsia oriunda do ou relacionada ao Contenders ou a estas Regras Oficiais ou à sua validade, inclusive a determinação do escopo ou da aplicabilidade destas regras de arbitragem e que não esteja sujeita à autoridade final e vinculante da Blizzard (seja sob a Seção 14.1 ou por acordos escritos separadamente assinados com a Blizzard ou suas afiliadas) ou que esteja sujeita à arbitragem sob acordos escritos separadamente assinados com a Blizzard ("**Contestação à Arbitragem**"), será, em última instância, resolvida pelas Regras de Arbitragem da Câmara de Comércio Internacional por um único árbitro designado em conformidade com as referidas regras. O local de arbitragem será Los Angeles, Califórnia, EUA. Todas as questões referentes à arbitragem, incluindo qualquer decisão arbitral final, serão consideradas como informação confidencial das partes para a Contestação à Arbitragem. As partes de qualquer Contestação à Arbitragem concordam que só protocolarão junto ao tribunal as partes da decisão arbitral necessárias para que seja julgada e executada e farão todo o possível para excluir informações confidenciais daquilo que será protocolado no tribunal, com quaisquer desacordos relacionados a serem solucionados pelo árbitro antes do protocolo junto ao tribunal. A decisão do árbitro será final e vinculante para as partes da Contestação à Arbitragem, e qualquer decisão do árbitro pode ser julgada em qualquer tribunal da jurisdição competente. A Seção 14.2 não impede as partes de uma contestação de buscar soluções provisórias para ajudar na arbitragem de um tribunal da jurisdição adequada em relação às Contestações de Arbitragem, nem impede a Blizzard de buscar e obter, de qualquer tribunal da jurisdição competente (sem que a Blizzard precise fornecer caução ou outra garantia), medidas preventivas temporárias e/ou preliminares contra um Participante por qualquer violação do Participante aos termos destas Regras Oficiais. Salvo se previsto por estas Regras Oficiais ou pela legislação vigente, cada parte de qualquer ação ou processo legal movido contra a outra parte será responsável pelos próprios honorários advocatícios, honorários de especialistas, custas judiciais e todas as outras despesas obtidas durante o curso de tal litígio (incluindo quaisquer recursos).
- 14.3 **Ação Coletiva e Renúncias PAGA.**
- 14.3.1 Ao concordar com estas Regras Oficiais, o Participante concorda que qualquer arbitragem será limitada à Contestação à Arbitragem entre a Blizzard e o Participante individualmente.
- 14.3.2 Ao concordar com estas Regras Oficiais, o Participante reconhece e concorda que: (i) nenhuma reivindicação feita por ou em nome de outras pessoas será levada em consideração, incluída nos ou reunida com os processos de arbitragem entre o Participante e a Blizzard; (ii) não existe direito ou autoridade para que qualquer

Contestação às Regras ou à Arbitragem seja arbitrada, adjudicada, ou resolvida por meio de processos judiciais em uma ação coletiva, por meio da ação de um advogado particular ou de um representante (com exceção de uma ação movida sob o Private Attorneys General Act [Ato dos Advogados Particulares], Código do Trabalho da Califórnia, seções 2698 e seguintes ("PAGA"), separadamente tratadas na Seção 14.3(c) abaixo) ou para utilizar ações coletivas ou de advogados particulares ou representantes não ligados ao PAGA; e (iii) o Participante não terá o direito de participar como representante de classe, representante de ação coletiva, ou advogado particular não vinculado ao PAGA, ou como membro de qualquer ação coletiva, ou de advogado particular ou representante não ligado ao PAGA em qualquer Contestação às Regras ou à Arbitragem. Sob circunstância alguma o Participante ou a Blizzard concordam com processos de ação coletiva, de advogado particular ou representante não ligado ao PAGA em processos de arbitragem ou judiciais ou com a união de reivindicações em processos de arbitragem ou judiciais. As disposições anteriores da Seção 14.3.1 e desta Seção 14.3.2 são denominadas "**Renúncia a Ação Coletiva**".

- 14.3.3 Ao concordar com estas Regras Oficiais, o Participante reconhece e concorda que: (i) não existe direito ou autoridade para que qualquer Contestação às Regras ou à Arbitragem seja arbitrada, adjudicada, ou resolvida por meio de processos judiciais tomando o PAGA como base ou utilizando os processos do PAGA; e (ii) o Participante não terá o direito de participar como advogado particular, representante, ou como membro ou reclamante de qualquer ação do PAGA em qualquer Contestação às Regras ou à Arbitragem. Sob circunstância alguma o Participante ou o Escritório da Liga concordarão com os processos de ação de um advogado particular ou representante do PAGA em processos de arbitragem ou judiciais ou com a união de reivindicações em processos de arbitragem ou judiciais. As disposições anteriores desta Seção 14.3.3 são denominadas "**Renúncia ao PAGA**".
- 14.3.4 Em qualquer caso em que: (i) a Contestação às Regras ou à Arbitragem seja protocolada ou adotada como uma ação coletiva ou uma ação de um advogado particular ou representante não ligado ao PAGA; e (ii) a Renúncia à Ação Coletiva seja total ou parcialmente inaplicável, a ação coletiva ou ação de advogado particular ou representante não ligado ao PAGA deve ser litigada em um tribunal civil de uma jurisdição competente dentro de Los Angeles, Califórnia, EUA, mas quaisquer reivindicações individuais pelas quais a Renúncia à Ação Coletiva é julgada aplicável deve ser litigada separadamente em arbitragem. A Renúncia à Ação Coletiva será separável em qualquer caso em que a Contestação às Regras ou à Arbitragem seja protocolada ou adotada como uma ação individual e a separação seja necessária para garantir que a ação individual proceda em arbitragem.
- 14.3.5 Em qualquer caso em que: (i) a Contestação às Regras ou à Arbitragem seja protocolada ou adotada como uma ação de advogado particular ou representante do PAGA; e (ii) a Renúncia ao PAGA não seja aplicável, então (i) a disposição inaplicável será segregada deste acordo; (ii) a separação da disposição excluída não terá impacto algum na arbitragem de qualquer reivindicação individual, conforme a Seção 14.3 deste acordo; e (3) qualquer ação de advogado particular ou representante do PAGA deverá ser litigada em um tribunal civil de uma jurisdição competente. Caso haja qualquer Contestação às Regras ou à Arbitragem a ser litigada em um tribunal civil de uma jurisdição competente por conta de uma ação de advogado particular ou representante do PAGA porque a Renúncia ao PAGA se provou inaplicável àquela Contestação às Regras ou à Arbitragem, então as partes concordarão que o litígio de tal contestação ficará dependente do resultado de quaisquer reivindicações individuais em arbitragem. A Renúncia ao PAGA será separável em qualquer caso em que a Contestação às Regras ou à Arbitragem seja protocolada ou adotada como uma ação individual e a separação seja necessária para garantir que a ação individual proceda em arbitragem.

14.4 **Legislação Vigente.**

- 14.4.1 Todas as Contestações às Regras e à Arbitragem serão regidas por e interpretadas segundo a legislação dos Estados Unidos da América e do Estado de Nova York, sem considerar os princípios de eleição de foro, visto que a Blizzard terá o direito de desqualificar qualquer Participante que seja considerado inqualificável devido à legislação local. Essa escolha da legislação vigente suplantará qualquer escolha prévia de legislação contida em qualquer versão anterior das Regras Oficiais cumpridas pelo Participante.
- 14.4.2 Os Participantes concordam em estar sujeitos a estas Regras oficiais e às decisões da Blizzard no que se refere às medidas disciplinares impostas por sua violação, que são finais e vinculantes em todos os aspectos.
- 14.4.3 Como reconhecimento ao status do Contenders como uma liga global, a Blizzard se empenhará em fornecer traduções oficiais destas Regras Oficiais. No caso de algum conflito entre a versão em inglês e qualquer tradução destas Regras Oficiais, a versão em inglês prevalecerá.
- 14.5 **Mudanças a esta Seção.** A Administração do Torneio enviará uma notificação com 60 dias de antecedência caso haja mudanças na Seção 14. As mudanças entrarão em vigor no 60.º dia, e se aplicarão, futuramente, apenas a reivindicações feitas após o 60.º dia.



REGRAS OFICIAIS DO PARTICIPANTE DO OVERWATCH CONTENDERS FORMULÁRIO DE ACEITAÇÃO

As Regras Oficiais do Overwatch Contenders 2018, inclusive quaisquer atualizações, emendas ou adendos feitos posteriormente, (“**Regras Oficiais**”), regem a conduta de todas as Equipes, Donos de Equipes, Gerentes de Equipes, Funcionários da Equipe, e Jogadores (“**Participantes**”) que estão participando ativamente do Contenders ou de qualquer evento relacionado ao Contenders. Com o propósito de garantir o jogo limpo, preservar a integridade de todos os eventos Contenders, e garantir uma experiência consistente e de alta qualidade aos membros do público que assistem aos eventos Contenders, você precisa concordar com estas Regras Oficiais para poder participar do Contenders, e deve obedecer a elas para continuar sendo qualificável para participar. Você pode aceitar as Regras Oficiais ao assinar o Formulário de Aceitação das Regras Oficiais do Overwatch Contenders (“**Formulário de Aceitação**”).

Estas Regras Oficiais compõem um contrato entre os Participantes, de um lado, e a Blizzard e suas afiliadas que estão engajados em organizar o Contenders de outro. Estas Regras Oficiais também contêm delimitações de responsabilidade, concessões de licenças, e outros termos contratuais legalmente vinculantes. Todos os Participantes devem ler, entender e concordar com estas Regras Oficiais antes de participar do Contenders.

ESTAS REGRAS OFICIAIS E TODAS AS CONTESTAÇÕES RELACIONADAS A OU ORIGINÁRIAS DA SUA PARTICIPAÇÃO NO CONTENDERS SÃO REGIDAS POR UMA CLÁUSULA ARBITRÁRIA VINCULANTE NA SEÇÃO 14 E POR UMA RENÚNCIA AOS DIREITOS DE AÇÃO COLETIVA. ESTAS CLÁUSULAS AFETAM SEUS DIREITOS E TUTELAS LEGAIS, E VOCÊ DEVERIA ANALISÁ-LAS COM ATENÇÃO ANTES DE ACEITAR AS REGRAS OFICIAIS.

Informações pessoais:		
Sobrenome:	Nome:	
País de cidadania / Residência legal:	Data de nascimento:	Idade:
BattleTag(s):		
Endereço de e-mail vinculado à(s) conta(s) Battle.Net:		
Aceitação das e Concordância com as Regras Oficiais:		
Eu, por meio deste, reconheço o recebimento das, ou o acesso às, Regras Oficiais. Compreendo que minha obediência às Regras Oficiais é condicional para minha participação no Contenders. Reconheço que a Blizzard Entertainment, Inc. e suas afiliadas (“ Blizzard ”) se reservam o direito, a seu critério exclusivo, de impor a disciplina a qualquer conduta que viole as Regras Oficiais, inclusive por meio de reprimendas públicas, multas, suspensões, exclusões e/ou desqualificações. Reconheço que as Regras Oficiais são necessárias para garantir o jogo limpo, preservar a integridade dos jogos, dos confrontos e dos torneios do Contenders, e garantir uma experiência consistente e de alta qualidade para os membros do público que assistem aos eventos Contenders. Li atentamente e compreendi as Regras Oficiais e concordo em me sujeitar aos seus termos. Reconheço e concordo que, a seu critério exclusivo, a Blizzard (a) pode atualizar, emendar ou complementar estas Regras Oficiais de tempos em tempos; e (b) pode interpretar ou aplicar estas Regras Oficiais ao divulgar boletins, avisos, vídeos explicativos, postagens on-line, e-mails e/ou outros comunicados eletrônicos que forneçam instruções e diretrizes aos Participantes. A participação no Contenders implica a aceitação das regras alteradas. Compreendo e apoio os padrões estabelecidos pelas Regras Oficiais e agirei em conformidade com eles.		
Nome do Participante (Dono da Equipe, Jogador, etc.):	Se for Dono de Equipe, nome e título da pessoa que assina:	
Assinatura do Participante:	Data da assinatura:	
X		

Assinatura do pai / tutor (se aplicável): X	Data da assinatura:
--	---------------------



PROCESSO DE SELEÇÃO DE JOGADORES - FORMULÁRIO DE AUTORIZAÇÃO

Instruções: Obrigado pelo interesse em participar do Processo de Seleção de Jogadores (“Processo de Seleção de Jogadores”) para a Liga Overwatch (“Liga”). Para participar do Processo de Seleção de Jogadores, você deverá “aceitar” as caixas de marcação abaixo e assinar este Formulário de Autorização do Processo de Seleção de Jogadores (“Formulário de Autorização”). Se você marcar “recusar” em alguma das caixas abaixo, ou se não marcar nenhuma das opções, não poderá participar do Processo de Seleção de Jogadores. Para solicitar que o Escritório da Liga acesse, atualize ou exclua as suas informações, entre em contato com scoutingreport@overwatchleague.com.

Informações do jogador:	
Sobrenome:	Nome:
Endereço de e-mail (usado na sua conta Battle.net):	Data:

Coleta e compartilhamento das minhas informações pessoais:

Um dos objetivos do Processo de Seleção de Jogadores é aumentar a minha visibilidade como jogador profissional e, assim, construir a minha marca. Desse modo, reconheço e concordo que a Liga Overwatch, a LLC e/ou suas afiliadas (coletivamente, “Escritório da Liga”) coletarão e compartilharão determinadas informações sobre mim e meu jogo (“Informações Pessoais”), conforme segue:

- Coletora: Liga Overwatch, LLC, Liga Overwatch B.V. e suas afiliadas
- Propósito da coleta/Usado: Analisar os dados do jogador e recomendar uma oportunidade de participação como jogador da Liga
- Dados de Informações Pessoais a Serem Coletados/Usados pela Liga: Idade, nome, data de nascimento, endereço de e-mail, proficiência linguística, descrição pessoal, uso de mídias sociais, experiência de jogos e preferência de atuação, disposição e preferência para mudanças internacionais
- Dados de Informações Pessoais a Serem Coletados pela Blizzard Entertainment e Usados pelo Escritório da Liga: BattleTag, nome de usuário do Battle.net, dados de jogos, dados e comunicações acessíveis gerados por ou decorrentes do registro do indivíduo no Battle.net ou do jogo Overwatch ou qualquer outro videogame do Grupo Blizzard (coletivamente intitulados “Jogo”)
- Período de Retenção: até a expiração ou a rescisão do contrato de licença firmado entre o Escritório da Liga e a Blizzard para o jogo Overwatch

Qualquer dado afim coletado pelo Escritório da Liga será tratado em conformidade com a política de privacidade do Escritório da Liga (a “Política de Privacidade da Liga Overwatch”) para a região aplicável listada abaixo. Ao assinar este formulário de Aceitação e aceitar seus termos e condições, você também concorda com os termos da Política de Privacidade da Liga Overwatch.

<https://overwatchleague.com/en-us/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/de-de/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/en-gb/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/es-es/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/es-mx/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/fr-fr/legal/privacy-policy>

<https://overwatchleague.com/it-it/legal/privacy-policy>
<https://overwatchleague.com/pt-br/legal/privacy-policy>
<https://overwatchleague.com/pl-pl/legal/privacy-policy>
<https://overwatchleague.com/ru-ru/legal/privacy-policy>
<https://overwatchleague.com/ko-kr/legal/privacy-policy>
<https://overwatchleague.com/ja-jp/legal/privacy-policy>
<https://overwatchleague.com/zh-tw/legal/privacy-policy>
<https://www.overwatchleague.cn/legal/privacy-policy>

Para solicitar que o Escritório da Liga acesse, atualize; deixe de coletar, processar ou usar; exclua; e/ou providencie uma cópia das suas informações, entre em contato com scoutingreport@overwatchleague.com.

✘Reconheço e concordo que tenho o direito a me recusar a dar consentimento para a coleta de minhas Informações Pessoais por parte do Escritório da Liga e que, sendo esse o caso, não poderei participar do Processo de Seleção de Jogadores.

Aceitar

Recusar

Repassando Minhas Informações Pessoais a Terceiros:

Por meio deste, reconheço e concordo que certas informações minhas serão repassadas a terceiros, conforme segue:

- Terceiro para o qual Informações Pessoais são transferidas: Todas as equipes da Liga em si são identificadas na Política de Privacidade da Liga Overwatch.
- Dados de Informações Pessoais a serem Transferidos: nome, BattleTag, endereço de e-mail, data de nascimento, proficiência linguística, uso de mídias sociais, experiência de jogos e preferência de função, disposição e preferência para mudanças internacionais, dados de jogos, dados e comunicações acessíveis gerados por ou decorrentes do registro do indivíduo no Battle.net ou do jogo Overwatch ou qualquer outro videogame do Grupo Blizzard
- Propósito da Transferência: Analisar e selecionar potenciais candidatos para cada equipe
- Período de Retenção pelos Terceiros: até a expiração ou a rescisão do (i) contrato de licença firmado entre o Escritório da Liga e a Blizzard para o jogo Overwatch ou (ii) do contrato do terceiro para participar como equipe da Liga (o que acontecer primeiro).

✘Por meio deste, reconheço e concordo que tenho o direito a me recusar a dar ou revogar, a qualquer momento, meu consentimento para a transferência de minhas Informações Pessoais a terceiros e que, sendo esse o caso, não poderei participar do Processo de Seleção de Jogadores.

Aceitar

Recusar

Licença de uso do meu nome, imagem, etc.:

Por meio deste, concedo ao Escritório da Liga o direito e a licença livres de royalties, integralmente pagos, globais e perpétuos (com direito à concessão de sublicenças) de copiar, exibir, distribuir, editar, hospedar, armazenar e usar meu nome, apelido, BattleTag (ou tags substitutas), ID do Battle.net, logotipo, iniciais, semelhança, imagem, fotografia, animação, avatar, autógrafo, voz, vídeo ou filme, personagem público, dados e estatísticas de jogos, informações biográficas, história de vida e todas as transmissões do Jogo. Ademais, concedo o direito e a licença de criar trabalhos derivados dos elementos supracitados, em todas e quaisquer mídias, presentes e futuras, sobre ou em conexão com (a) o processo de seleção de jogadores, (b) a exploração de mídias e outros direitos relacionados ao processo de seleção e jogadores, à Liga e suas equipes e aos e-Sports do Jogo em geral e (c) o marketing, o patrocínio e a promoção do Processo de Seleção de Jogadores, da Liga e suas equipes e dos e-sports do Jogo em geral.

Aceitar

Recusar

Limitações de responsabilidade:

CONCORDO QUE A RESPONSABILIDADE DA ACTIVISION BLIZZARD, INC., DA BLIZZARD ENTERTAINMENT INC., DO ESCRITÓRIO DA LIGA, DA BLIZZARD ENTERTAINMENT LIMITED, DE SUAS AFILIADAS, E DE SEUS RESPECTIVOS AGENTES, DIRETORES E EMPREGADOS (DORAVANTE, COLETIVAMENTE, O “**GRUPO BLIZZARD**”) PARA COMIGO POR QUAISQUER DANOS, PREJUÍZOS, LESÕES OU PERDAS DECORRENTES DE OU RELACIONADOS AO PROCESSO DE SELEÇÃO DE JOGADORES OU À EXPLORAÇÃO DE QUALQUER UM DOS DIREITOS CONCEDIDOS ACIMA SERÁ LIMITADA A DANOS DIRETOS E NÃO EXCEDERÁ US\$ 1.500,00, E ESTA SERÁ MINHA ÚNICA COMPENSAÇÃO, INDEPENDENTEMENTE DA TEORIA JURÍDICA EMPREGADA PARA DETERMINAR A RESPONSABILIDADE DE ALGUM MEMBRO DO GRUPO BLIZZARD PELOS DANOS, LESÕES OU PREJUÍZOS. ALEGAÇÕES MÚLTIPLAS NÃO EXPANDIRÃO ESSA LIMITAÇÃO. NA MAIOR MEDIDA PERMITIDA PELA LEI APLICÁVEL, RECONHEÇO QUE ESTOU CIENTE DOS RISCOS E PERIGOS ASSOCIADOS ÀS COMPETIÇÕES DE E-SPORTS E À PRÁTICA DO JOGO EM NÍVEL PROFISSIONAL. ADEMAIS, ACEITO LIVREMENTE E ASSUMO TOTALMENTE TODOS OS RISCOS, PERIGOS E A POSSIBILIDADE DE LESÕES PESSOAIS, MORTE, DANOS MATERIAIS OU PERDAS RESULTANTES DA MINHA PARTICIPAÇÃO EM TAIS ATIVIDADES.

Aceitar

Recusar

Transferências Internacionais das Minhas Informações Pessoais (para residentes na República da Coreia):

Reconheço e concordo, por meio deste, que assim que eu der meu consentimento, minhas Informações Pessoais serão repassadas a entidades internacionais por meio de transferência eletrônica de relatórios de prospecção, conforme segue:

- Coleta e uso de informações pessoais por entidades internacionais:
 - Parte que coleta e usa Informações Pessoais: Liga Overwatch, LLC (localizada nos EUA, privacy@overwatchleague.com), Liga Overwatch B.V. (Localizada nos Países Baixos, privacy@overwatchleague.com) e suas afiliadas
 - Propósito da coleta/Usos: Analisar os dados do jogador e recomendar uma oportunidade de participação como jogador da Liga
 - Dados de Informações Pessoais a Serem Transferidos: Idade, nome, data de nascimento, endereço de e-mail, proficiência linguística, descrição pessoal, uso de mídias sociais, experiência de jogos e preferência de função, disposição e preferência para mudanças internacionais, BattleTag, nome de usuário do Battle.net, dados de jogos, dados e comunicações acessíveis gerados por ou decorrentes do registro do indivíduo no Battle.net ou do Jogo
 - Período de Retenção: até a expiração ou a rescisão do contrato de licença firmado entre o Escritório da Liga e a Blizzard para o jogo Overwatch
- Fornecendo Informações Pessoais a terceiros no exterior:
 - Terceiro para o qual Informações Pessoais são transferidas: Todas as equipes da Liga em si são identificadas na Política de Privacidade da Liga Overwatch
 - Dados de Informações Pessoais a serem transferidos: nome, BattleTag, data de nascimento, endereço de e-mail, proficiência linguística, uso de mídias sociais, experiência de jogos e preferência de atuação, disposição e preferência para mudanças internacionais, dados de jogos, dados e comunicações acessíveis gerados por ou decorrentes do registro do indivíduo no Battle.net ou do Jogo
 - Propósito da Transferência: Analisar e selecionar potenciais candidatos para cada equipe
 - Período de Retenção pelos Terceiros: até a expiração ou a rescisão do (i) contrato de licença firmado entre o Escritório da Liga e a Blizzard para o jogo Overwatch ou (ii) do contrato do terceiro para participar como equipe da Liga (o que acontecer primeiro).

※Por meio deste, reconheço e concordo que tenho o direito a me recusar a dar ou revogar, a qualquer momento, meu consentimento para a transferência internacional de minhas Informações Pessoais e que, sendo esse o caso, não poderei participar do Processo de Seleção de Jogadores.

Aceitar

Recusar

Outros termos e condições:

Este Formulário de Autorização será regido pelas leis do Estado de Nova York, EUA, sem menção expressa às disposições legais eleitas. Este Formulário de Autorização será efetivo e vinculativo para mim, meus herdeiros, parentes, executores, administradores, cessionários e representantes autorizados. Concordo que não devo ceder, delegar ou transferir este Formulário de Autorização. Se alguma disposição deste Formulário de Autorização for tão ampla que seja inexecutível, a interpretação de tal disposição deverá ser ampla na medida em que for exequível. Ao celebrar este Formulário de Autorização, não me valho de quaisquer declarações ou representações orais ou escritas feitas por qualquer pessoa ou entidade em relação à Liga. Sendo eu menor de idade em meu local de residência (para a República da Coreia, menor de 19 anos de idade), o pai, a mãe ou o responsável legal subscrevente (“**Guardião**”) concorda com os termos e condições deste Formulário de Autorização. O Guardião representa e garante que tem o direito de celebrar este Formulário de Autorização e tem o direito legal de assinar este Formulário de Autorização em nome do Menor como seu pai, mãe ou responsável legal. O Guardião deve indenizar e defender o Grupo Blizzard por quaisquer alegações relacionadas ao uso e compartilhamento de informações pessoais e outras informações e dados do Menor, ao uso da imagem do Menor e à ausência de autoridade legal do Guardião para a assinatura deste Formulário de Autorização em nome do Menor. Qualquer disputa decorrente de ou relacionada a este Formulário de Autorização será resolvida por arbitragem nos termos do Regulamento de Arbitragem da Câmara de Comércio Internacional por um único árbitro nomeado de acordo com tal Regulamento. O local de arbitragem será o Condado de Los Angeles, Califórnia, EUA. A decisão do árbitro será definitiva e vinculativa, e o laudo do árbitro poderá ser inscrito em qualquer tribunal da jurisdição competente. Esta disposição de arbitragem não impedirá que o Escritório da Liga solicite e obtenha, de qualquer tribunal de jurisdição competente, medida cautelar temporária e permanente. ESTE ACORDO DE ARBITRAGEM SIGNIFICA QUE EU E/OU O GUARDIÃO RENUNCIO/A EXPLICITAMENTE AO DIREITO DE ENTRAR COM UMA AÇÃO JUDICIAL E RENUNCIO/A A QUALQUER DIREITO A UM JULGAMENTO COM JÚRI.

Assinatura do jogador:

X _____

Caso você seja menor de idade em seu local de residência (na República da Coreia, menor de 19 anos de idade) -- Assinatura e nome impresso do pai, mãe ou responsável legal:

Nome: _____

Assinatura:
