

CAMPEONATO MUNDIAL DE CLASH OF CLANS 2026

REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO

Índice

1. Introdução **4**
2. Visão geral **4**
2.1. Definição dos termos 4
2.2. Tradução das regras 5
2.3. Alterações nas regras 5
2.4. Confidencialidade 6
3. Qualificações, requisitos e restrições à participação **6**
3.1. Versão do jogo 6
3.2. Nível exigido de centro da vila 6
3.3. Tropas de evento 6
3.4. Limitações de idade 6
3.5. Requisitos e restrições à participação de equipes 8
4. Estrutura do torneio **8**
4.1. Fases e formato 8
4.2. Formato das disputas 14
4.3. Placar de pontos de Clash of Clans 19
4.4. Procedimento das disputas 20
5. Cronograma do torneio **21**
5.1. Fase 1: partidas classificadas 21
5.2. Fase 2: classificatórias mensais 22
5.3. Fase 3: final mensal 22
5.4. Classificatória final 22
5.5. Final mundial 23
6. Premiação **23**
6.1. Finais mensais 23
6.2. Classificatória final 23
6.3. Final mundial 24
6.4. Prêmio em dinheiro 24
7. Comunicação e suporte **25**
7.1. Plataforma de comunicação 25
7.2. Suporte 25
8. Obrigações de mídia e transmissão **25**
8.1. Formulário de verificação 25
8.2. Requisitos da webcam de transmissão 26
8.3. Conduta na transmissão 26
9. Marcas e patrocinadores de jogadores e equipes **27**
9.1. Marcas das equipes (branding) 27
9.2. Restrições de patrocínio 27
10. Código de conduta **28**
10.1. Integridade competitiva 28
10.2. Requisitos da webcam de integridade competitiva 28

10.3. Investigação do comportamento de jogadores 28
10.4. Jogo sujo 29
11. Penalidades 32
11.1. Penalidades dos torneios 32
11.2. Jogo limpo 32
12. Termos de Uso 35
13. Caráter definitivo das decisões 35

1. Introdução

Estas Regras Oficiais ("**regras**") do Campeonato Mundial de Clash of Clans 2026 ("**torneio**" ou "**campeonato**") se aplicam a todos os participantes ("**jogadores**"). Todos os jogadores devem seguir as exigências estabelecidas neste documento e devem entender que a violação de qualquer regra poderá resultar em desclassificação imediata e na perda do prêmio em dinheiro conforme determinado pelos organizadores do torneio (**"organizador"**).

Os seguintes termos e condições definidos neste conjunto de regras oficiais se aplicam ao torneio e suas quatro (4) temporadas, incluindo partidas classificadas, classificatórias mensais (**"CM"**), final mensal (**"FMsl"**), classificatória final (**"CF"**) e final mundial (**"FM"**), bem como seus participantes.

Ao participar do Campeonato Mundial de Clash of Clans, você concorda com as condições a seguir:

O organizador, a seu critério, (a) pode atualizar, corrigir ou complementar estas regras a qualquer momento com ou sem aviso aos jogadores e (b) pode interpretar ou aplicar estas regras por meio de avisos, publicações on-line, e-mails ou outras formas de comunicação eletrônica para oferecer instruções e assistência aos jogadores.

2. Visão geral

2.1. Definição dos termos

2.1.1. **Torneio:** refere-se ao Campeonato Mundial de Clash of Clans de 2026, incluindo partidas classificadas, classificatórias mensais, final mensal, classificatória final e a final mundial.

2.1.2. **Etapa:** uma única competição dentro da classificatória do campeonato. Equipes com desempenho bom o bastante na fase atual do torneio avançam para a fase seguinte.

2.1.3. **Eliminação dupla:** equipes competem em dois (2) grupos que são compostos pela tabela superior (equipes sem nenhuma derrota) e pela tabela inferior (equipes com uma (1) derrota). Cada equipe é eliminada da competição após duas (2) derrotas.

2.1.4. **Pontos do placar:** equipes acumulam pontos com base no desempenho da temporada. Esses pontos definem se a equipe consegue uma vaga na classificatória final.

2.1.5. **Jogador:** refere-se ao indivíduo que está competindo no torneio como membro de uma equipe.

2.1.6. **Equipe:** refere-se a um clã de cinco (5) ou seis (6) jogadores que se uniram para participar do torneio.

2.1.7. **Disputa**: refere-se a uma guerra de torneio entre duas (2) equipes.

2.1.8. **Guerra:** indica uma guerra amistosa 5x5 jogada entre duas (2) das equipes participantes até que um vencedor seja determinado. Os jogadores só podem realizar um (1) ataque por jogador em cada guerra.

2.1.9. **Modo E-sports:** ajuste de dificuldade disponível nas guerras amistosas de Clash of Clans. Esse modo oferece vantagens defensivas, desvantagens ofensivas e limitações de nível para equipamentos.

2.1.10. **Período de preparação:** período inicial de uma guerra amistosa em que as equipes definem seus layouts de base e doam tropas de reforço. Esse período é de cinco (5) minutos durante cada guerra do torneio.

2.1.11. **Tempo de batalha:** refere-se ao período após o término do período de preparação em que as equipes podem iniciar seus ataques às bases inimigas.

2.1.12. **Partida classificada:** as equipes competem em partidas classificadas mensais e ganham ou perdem pontos ELO com base em suas vitórias ou derrotas. As cento e vinte e oito (128) equipes com mais pontos no fim das partidas classificadas avançam para a próxima classificatória mensal.

2.1.13. **Classificatória mensal**: cento e vinte e oito (128) equipes se enfrentam em uma chave de eliminação dupla na plataforma do torneio no jogo. As equipes são eliminadas ao serem derrotadas em duas (2) disputas. As oito melhores equipes da classificatória mensal avançam para a próxima final mensal.

2.1.14. **Final mensal:** oito (8) equipes competem em uma chave de eliminação dupla. As equipes são eliminadas ao serem derrotadas em duas (2) disputas. A vencedora da final mensal recebe um ingresso dourado.

2.1.15. **Classificatória final:** oito (8) equipes competem em uma chave de eliminação dupla. As equipes são eliminadas ao serem derrotadas em duas disputas. As três (3) melhores equipes da classificatória final recebem um ingresso dourado.

2.1.16. **Ingresso dourado:** as equipes que se classificarem em uma final mensal, classificatória chinesa ou classificatória final têm direito a um ingresso dourado. As equipes que recebem um ingresso dourado se classificam para a final do Campeonato Mundial de Clash of Clans.

2.1.17. **Final mundial do campeonato:** competição em que oito (8) equipes disputam para determinar o campeão do Campeonato Mundial de Clash of Clans.

2.1.18. **Plataforma do torneio:** portal competitivo do torneio em que os jogadores se inscrevem e se enfrentam. Acessada por meio do botão de e-sports do Clash of Clans.

2.2. Tradução das regras

2.2.1. Estas regras foram traduzidas em diversos idiomas para abranger uma base de jogadores diversa. Em caso de contendas relacionadas às regras ou a inconsistências em sua tradução, será consultada a versão em inglês deste documento.

2.3. Alterações nas regras

2.3.1. O organizador se reserva o direito de corrigir, remover ou mudar as regras aqui descritas sem aviso.

2.3.2. O organizador se reserva o direito de arbitrar em casos que não estão explicitamente previstos ou detalhados nas regras, ou em casos extraordinários, mesmo que contrariem as regras, a fim de preservar o jogo limpo e o espírito esportivo.

2.4. Confidencialidade

2.4.1. Salvo disposição contrária, toda comunicação e informação fornecida pela equipe de administração, incluindo disputas, tíquetes de assistência, conversas ou quaisquer outras correspondências com os administradores é considerada estritamente confidencial. A publicação de tais materiais é proibida sem consentimento por escrito prévio do organizador. A publicação de tais materiais sem consentimento por escrito prévio pode resultar em penalidades.

3. Qualificações, requisitos e restrições à participação

3.1. Versão do jogo

3.1.1. Para participar, todos os jogadores devem instalar e disputar usando a versão mais recente do jogo disponível em suas respectivas lojas de aplicativo locais. As atualizações devem ser instaladas antes do começo do torneio.

3.2. Nível exigido de centro da vila

3.2.1. Todos os jogadores devem usar uma conta com o maior nível de centro da vila disponível durante todas as etapas da competição. Jogadores com nível de centro da vila abaixo do nível máximo não podem participar.

3.3. Tropas de evento

3.3.1. As tropas de evento são proibidas em todas as fases do torneio, incluindo partidas classificadas, classificatórias mensais, final mensal, classificatória final e final mundial.

3.3.2. Caso uma equipe use tropas de evento em uma disputa oficial do torneio, sua participação resultará em uma derrota.

3.3.2.1. As equipes que acusarem uma equipe adversária de ter usado tropas de evento em uma disputa oficial do torneio deverão fornecer provas suficientes à administração para corroborar a afirmação. A administração do torneio avaliará todas as provas enviadas antes de constatar se houve uma infração.

3.3.3. Em caso de violações recorrentes desta regra, punições mais rigorosas serão aplicadas, podendo chegar à expulsão do torneio ou mesmo à desclassificação das próximas fases da competição.

3.4. Limitações de idade

3.4.1. Todos os jogadores devem ter, no mínimo, dezesseis (16) anos de idade para participar. Os jogadores entre dezesseis (16) e dezessete (17) anos de idade (dezesseis (16) a dezoito (18) na Coreia do Sul) devem comprovar a autorização dos pais ou do guardião legal nos formulários de verificação para participarem do evento.

3.4.1.1. Todos os jogadores residentes da China devem ter, no mínimo, dezoito (18) anos de idade para participar.

3.4.1.2. Para competir, os jogadores devem ter pelo menos dezesseis (16) anos de idade até a data final para a inscrição de cada partida classificada. A idade mínima deve ser atingida antes do último dia do período de inscrição.

3.4.2. Os jogadores aptos a participar precisarão preencher um formulário de verificação ao se classificarem para a final mensal. Eles devem preencher todos os campos obrigatórios do formulário de verificação para poderem jogar na final mensal. O formulário será disponibilizado depois da conclusão da classificatória mensal. **Todos os jogadores devem completar o formulário em até vinte e quatro (24) horas após o término da classificatória mensal. Caso um jogador não preencha o formulário, ele não poderá participar da final mensal.**

3.4.3. Prova de identidade

3.4.3.1. Jogadores participando do torneio devem comprovar sua identidade. Não fornecer comprovante de identidade pode resultar em desclassificação do torneio. A equipe de administração se reserva o direito de verificar os dados dos jogadores a qualquer momento, se julgar necessário.

3.4.3.2. Para o processo de verificação, os jogadores devem enviar à equipe de administração a cópia de um dos documentos de identidade. O comprovante de identidade com foto deve conter o nome completo e a data de nascimento do jogador. Documentos aceitos:

3.4.3.2.1. Documento nacional de identificação

3.4.3.2.2. Documento escolar de identificação

3.4.3.2.3. Certidão de nascimento com outra forma de identificação com foto

3.4.3.2.4. Passaporte

3.4.4. Qualificações das contas

3.4.4.1. Todas as contas associadas aos jogadores devem estar em conformidade com as regras do jogo, e **nenhuma das contas** pode ter violado os Termos de Uso da Supercell.

3.4.4.2. Cada jogador deve ser o único proprietário da conta de Clash of Clans utilizada durante o torneio. Só é possível participar do torneio com uma única conta. O compartilhamento de contas é estritamente proibido e não será permitido sob nenhuma circunstância. Jogadores flagrados compartilhando suas contas ou descumprindo qualquer outro aspecto previsto nos Termos de Uso da Supercell antes, durante ou depois do torneio serão removidos da competição, e ações disciplinares serão tomadas em suas contas de Clash of Clans.

3.4.4.3. Competidores do Campeonato Mundial de Clash of Clans não podem participar nas competições da Copa do Centro da Vila para centros da vila de níveis 9, 12 e 15 ao mesmo tempo.

3.4.4.4. Se um jogador for considerado culpado por violar qualquer aspecto dos Termos de Uso da Supercell em qualquer uma de suas contas, ele poderá ser penalizado e banido de eventos futuros do Campeonato Mundial de Clash of Clans.

3.4.5. Os jogadores devem residir em um país onde Clash of Clans esteja disponível para download na loja de aplicativos local.

3.4.6. Funcionários da Supercell, da organização do torneio ou de empresas parceiras não podem se inscrever nem competir no torneio.

3.4.7. Os jogadores podem estar sujeitos a verificações de jogo limpo. Mais detalhes sobre as verificações de jogo limpo podem ser encontrados na Seção 10.2.

3.5. Requisitos e restrições à participação de equipes

3.5.1. **Período de inscrição:** o período de inscrição de cada temporada da competição só fica disponível no período descrito na Seção 4.1.

3.5.2. Durante o período de inscrição, o líder do clã deve definir a escalação da equipe. Todos os jogadores devem se inscrever na competição. **As inscrições das equipes são válidas para todos os meses, portanto não é preciso se inscrever novamente a cada mês. Contudo, as equipes ainda precisam fazer o check-in no torneio e nas disputas.**

3.5.2.1. O capitão da equipe deve ser o líder ou o colíder do clã e será o responsável por iniciar todas as guerras.

3.5.3. **Partidas classificadas:** as equipes das partidas classificadas devem registrar pelo menos cinco (5) jogadores durante o período de inscrição. É possível inscrever um sexto (6º) jogador, que poderá participar da partida classificada e da classificatória mensal.

3.5.4. **Classificatória mensal**: durante o check-in na disputa, somente os cinco (5) primeiros jogadores da equipe que realizarem o check-in poderão competir na disputa.

3.5.5. **Final mensal:** as equipes devem selecionar cinco (5) jogadores que irão participar das disputas. Todas as equipes devem enviar a escalação em até vinte e quatro (24) horas após o término da classificatória mensal.

4. Estrutura do torneio

4.1. Fases e formato

4.1.1. O torneio consistirá em quatro (4) temporadas mensais, cada uma com três (3) fases. As fases são: partidas classificadas, classificatória mensal e final mensal. A temporada regular on-line será então concluída com a classificatória final.

Fase	Número de equipes	Passam para a próxima fase

Partida classificada	Aberto a todos	128
Classificatória mensal	128	8
Final mensal	8	1
Classificatória final	8	3

4.1.2. **Fase 1: partidas classificadas**

4.1.2.1. Para participar, pelo menos cinco (5) jogadores da equipe devem se inscrever por meio da plataforma do torneio no jogo. Todos os jogadores da equipe devem participar do clã associado a ela para jogarem nas partidas classificadas. Além disso, o capitão da equipe deve ser líder ou colíder do clã ao qual a equipe é associada.

4.1.2.2. Todas as equipes começam com mil (1.000) pontos ELO. Os pontos obtidos ou perdidos depois de cada disputa variam de acordo com a diferença de pontos entre as duas equipes. A pontuação é baseada no sistema de classificação Elo. As equipes são colocadas no ranking das partidas classificadas após a primeira disputa, a partir de quando passam a ganhar ou perder pontos.

4.1.2.2.1. Por exemplo, se uma equipe ficar em primeiro lugar e for pareada contra a equipe com a posição mais baixa, ela ganha apenas uma pequena quantidade de pontos por vencer a disputa. No entanto, se a equipe com a posição mais baixa vencer a disputa, ela ganha uma grande quantidade de pontos.

4.1.2.3. No fim das partidas classificadas, as cento e vinte e oito (**128**) melhores equipes avançam para a próxima classificatória mensal.

4.1.2.4. A colocação final é determinada pelos pontos ELO obtidos após o término das partidas classificadas.

4.1.2.5. Em caso de empate, os seguintes critérios determinam a colocação final:

4.1.2.5.1. Maior média de total de estrelas

4.1.2.5.2. Maior média de percentual de destruição

4.1.2.5.3. Duração média do ataque mais rápido

4.1.2.5.4. Disputa direta em eliminação simples

4.1.2.6. As equipes podem buscar uma disputa a qualquer momento durante os cinco (5) dias destinados às partidas classificadas. As equipes podem participar de no máximo vinte (20) disputas no período das partidas classificadas.

4.1.2.7. As equipes podem procurar uma disputa por meio da plataforma do torneio, tocando no botão "Encontrar disputa". Elas serão pareadas contra equipes que também estiverem em busca de oponentes. A combinação das equipes prioriza o número atual de pontos ELO. Assim, é possível encontrar um oponente de nível semelhante rapidamente.

4.1.2.7.1. As equipes não encontrarão uma disputa caso o clã esteja em uma guerra ativa, incluindo guerra de clãs, guerra amistosa ou guerra da liga das Guerras de Clãs.

4.1.2.7.2. As equipes não encontrarão uma disputa caso qualquer um dos cinco (5) participantes esteja em uma guerra amistosa em outro clã.

4.1.2.7.3. Para evitar trocas de vitórias, as equipes não podem enfrentar o mesmo oponente novamente durante o período alocado para as partidas classificadas.

4.1.2.8. Negociar vitórias e manipular a tabela de classificação são estritamente proibidos. Se o organizador determinar que uma equipe manipulou intencionalmente a classificação, a equipe estará sujeita a penalidades que podem levar ao banimento do competitivo.

4.1.3. **Fase 2: classificatória mensal (sistema de eliminação dupla de 128 equipes)**

4.1.3.1. Para se qualificar, a equipe precisa ter ficado entre as cento e vinte e oito (**128**) melhores equipes na etapa anterior. As equipes classificadas serão divididas em tabelas de acordo com seus resultados nas partidas classificadas.

4.1.3.2. Os jogadores disputam na tabela até restarem oito (8) equipes: quatro (4) da tabela superior e quatro (4) da tabela inferior. Serão disputadas cinco (5) rodadas no grupo da tabela superior e nove (9) no grupo da tabela inferior. Equipes são eliminadas com duas (2) derrotas. **Assim que todas as rodadas tiverem sido concluídas, as oito (8) equipes remanescentes avançam para a final mensal.**

4.1.3.3. Os capitães das equipes devem tocar no botão "Check-in" da plataforma do torneio no jogo antes do início da primeira rodada. O check-in do torneio abre duas (2) horas antes do início da primeira (1ª) rodada e se encerra dez (10) minutos antes do início da primeira (1ª) rodada.

4.1.3.3.1. No caso de problemas técnicos, o capitão deve relatar o problema imediatamente à equipe de administração por meio de um tíquete no Discord. No início de cada rodada, a equipe de administração anunciará o prazo para relatos de problemas nas disputas. Os capitães devem relatar problemas à equipe de administração antes do fim do prazo ou correm o risco de o resultado da disputa ser considerado definitivo.

4.1.3.4. Os ataques devem seguir a ordem estipulada na Seção 4.2.3.

4.1.4. **Fase 3: final mensal (eliminação dupla de 8 equipes)**

4.1.4.1. Cada equipe vencedora da final mensal receberá um ingresso dourado.

4.1.4.2. Para terem o direito de competir na final mensal, os jogadores devem completar o formulário de verificação, conforme descrito na Seção 8.1.

4.1.4.3. A final é um torneio de dois (2) dias em que oito (8) equipes se enfrentam em eliminação dupla na plataforma do torneio.

4.1.4.4. Dia 1

4.1.4.4.1. Quartas de final da tabela superior

4.1.4.4.2. Rodada 1 da tabela inferior

4.1.4.4.3. Semifinal da tabela superior

4.1.4.5. Dia 2

4.1.4.5.1. Rodada 2 da tabela inferior

4.1.4.5.2. Final da tabela superior

4.1.4.5.3. Rodada 3 da tabela inferior

4.1.4.5.4. Final da tabela inferior

4.1.4.5.5. Disputa do título

4.1.4.5.6. Redistribuição da tabela

4.1.4.6. As tabelas da primeira final mensal são formadas com base na classificação das equipes na classificatória mensal e nas partidas classificadas. As tabelas das finais mensais subsequentes são formadas com base na classificação das equipes na classificatória mensal e de acordo com a quantidade de pontos do placar obtidos por elas.

4.1.4.6.1. As equipes serão divididas em dois (2) grupos (Grupo A e Grupo B) de acordo com sua posição final na classificatória mensal, quer estejam na tabela inferior ou superior.

4.1.4.6.2. Na primeira final mensal, as equipes serão distribuídas nos grupos de acordo com seu desempenho nas partidas classificadas. Nas próximas finais mensais, os grupos serão distribuídos de acordo com os pontos do placar, conforme descrito na Seção 4.3.

4.1.4.6.3. Se houver mais de uma equipe com a mesma quantidade de pontos do placar em um mesmo grupo, o desempate será realizado com base na posição das equipes nas partidas classificadas daquele mês.

4.1.4.6.4. Caso uma equipe seja desclassificada da final mensal, a próxima equipe elegível assumirá o seu lugar no Grupo C, na última posição. Se duas equipes compartilham a mesma posição no grupo (do nono (9º) ao décimo-segundo (12º) lugar, por exemplo), os seguintes critérios de desempate entram em vigor:

Desempate 1: média de estrelas obtidas

Desempate 2: porcentagem média de destruição

Desempate 3: duração média dos ataques

4.1.4.6.5. Nesse caso, o Grupo C é obrigatório. As equipes serão alocadas nos Grupos A e C até não haver equipes remanescentes no Grupo C. Depois, as equipes restantes serão combinadas com as equipes do Grupo B, conforme permitido.

4.1.4.7. Todos os jogadores que participarem da final mensal devem cumprir os requisitos relativos à transmissão pela webcam descritos na Seção 8.2.

4.1.4.8. Todos os jogadores que participarem da final mensal devem cumprir os requisitos relativos à integridade competitiva da webcam descritos na Seção 10.2.

4.1.4.9. Os jogadores devem fazer check-in uma (1) hora antes da primeira disputa da final mensal do dia, com um administrador do torneio, para verificar se estão disponíveis e prontos para o torneio.

4.1.4.10. Os ataques devem seguir a ordem de ataques da transmissão estipulada na Seção 4.2.4.

4.1.4.11. Caso haja uma redefinição de tabela na disputa do título, as equipes anfitriã e visitante da disputa do título serão trocadas. Mais informações podem ser encontradas na Seção 4.2.4.4.

4.1.5. **Classificatória final (eliminação dupla de 8 equipes)**

4.1.5.1. A classificatória final é um torneio de eliminação dupla de dois (2) dias com oito (8) equipes, entre as oito (8) equipes com mais pontos do placar que ainda não se classificaram para a final mundial. As equipes serão divididas em grupos de acordo com suas posições no placar.

4.1.5.2. A classificatória final acontecerá nos dias 10 e 11 de outubro.

4.1.5.3. Todos os jogadores que participarem da classificatória final devem cumprir os requisitos relativos à webcam de transmissão descritos na Seção 8.2.

4.1.5.4. Todos os jogadores que participarem da classificatória final devem cumprir os requisitos relativos à webcam de integridade competitiva descritos na Seção 10.2.

4.1.5.5. Os jogadores devem fazer check-in com um administrador do torneio uma (1) hora antes da primeira disputa do dia para verificar se estão disponíveis e prontos para o torneio.

4.1.5.6. Os ataques devem seguir a ordem de ataques da transmissão estipulada na Seção 4.2.4.

4.1.5.7. Caso haja uma redefinição de tabela na disputa do título, as equipes anfitriã e visitante da disputa do título serão trocadas. Mais informações podem ser encontradas na Seção 4.2.4.4.

4.1.6. **Final mundial (eliminação dupla com 8 equipes)**

4.1.6.1. As equipes classificadas vão competir em uma chave de eliminação dupla.

4.1.6.2. A final mundial será composta por oito (8) equipes que possuam o ingresso dourado, que se classificam das seguintes formas:

4.1.6.2.1. Quatro (4) vencedores da final mensal.

4.1.6.2.2. Três (3) da classificatória final.

4.1.6.2.3. Um (1) vencedor da classificatória regional da China.

4.1.6.3. A formação da tabela para a final mundial será feita conforme as regras abaixo:

Posição	Competição
1	1ª posição na classificação
2	2ª posição na classificação
3	3ª posição na classificação
4	4ª posição na classificação
5	Vencedor de evento na China
6	1ª posição na classificatória final
7	2ª posição na classificatória final
8	3ª posição na classificatória final

4.1.6.4. Informações adicionais sobre a final do Campeonato Mundial de Clash of Clans serão publicadas posteriormente.

4.2. Formato das disputas

4.2.1. Configurações das guerras

Fase 1: partidas classificadas

- **Modo E-sports:** ativado
- **Período de preparação:** 5 minutos
- **Tempo de batalha:** 30 minutos
- **Número de ataques por jogador:** 1
- Durante essa guerra de 30 minutos, os ataques podem ser realizados a qualquer momento.

Etapa 2: Classificatória mensal; Etapa 3: Final mensal, Classificatória final e Final do Campeonato Mundial:

- **Modo E-sports:** ativado
- **Período de preparação:** 5 minutos
- **Tempo de batalha:** 45 minutos
- Os ataques devem seguir a ordem estipulada na Seção 4.2.3.
- Para a classificatória mensal, as equipes devem garantir que seu clã seja composto apenas pelos cinco (5) ou seis (6) jogadores participantes.
    - A equipe de administração e as contas aprovadas de espectadores também podem ser obrigadas a ingressar no clã.
- Para a final mensal, a classificatória final e a final mundial, as equipes devem garantir que seu clã seja composto apenas pelos cinco (5) jogadores participantes.
    - A equipe de administração e as contas oficiais de espectadores também podem ser obrigadas a ingressar no clã.

4.2.2. Pontuação nas disputas e desempates

Após a conclusão das guerras, a equipe vencedora é escolhida com base nos seguintes critérios (em ordem):

1. Maior número de estrelas
2. Percentual total de destruição
3. Duração média do ataque mais rápido

Rodada de desempate: caso as equipes estejam empatadas após a consideração dos fatores acima, elas competirão em um desafio amistoso no formato melhor de 1 no modo e-sports. Cada equipe selecionará um (1) jogador para participar usando um (1) ataque por jogador. Os critérios mencionados acima são aplicados aos resultados do desafio amistoso. Esse processo é repetido até que um vencedor possa ser estabelecido com precisão.

- Em caso de empate, ambas as equipes devem se coordenar para realizar o desafio amistoso melhor de 1. Quando o desafio amistoso melhor de 1 for finalizado, as equipes

deverão enviar um tíquete confirmando o resultado da disputa. A equipe de administração, então, confirmará e divulgará o resultado da disputa.

- Durante o desafio amistoso melhor de 1, deverá ser usado o mesmo layout de vila usado na guerra empatada.

4.2.3. Ordem de ataque

A ordem de ataque estipula o momento em que cada jogador deve iniciar seu ataque durante uma guerra.

Tempo de guerra restante: refere-se ao cronômetro do jogo na parte superior da tela de guerra que marca o tempo de batalha quando a batalha começa.

Equipe anfitriã (azul): refere-se à equipe que ocupa a melhor posição na tabela (menor número) durante a fase atual da disputa.

Equipe visitante (vermelho): refere-se à equipe que ocupa a pior posição na tabela (maior número) durante a fase atual da disputa.

Caso uma guerra aconteça fora da plataforma do torneio, a equipe de administração informará às equipes qual delas será a equipe anfitriã e qual será a visitante.

Durante a classificatória mensal as equipes não precisam informar a ordem dos seus atacantes.

Cronograma da ordem de ataques		
Ataque	**Tempo de guerra restante**	**Equipe - Atacante**
1	37 minutos 0 segundo	Equipe visitante - jogador 1
2	33 minutos 0 segundo	Equipe anfitriã - jogador 1
3	29 minutos 0 segundo	Equipe visitante - jogador 2
4	25 minutos 0 segundo	Equipe anfitriã - jogador 2
5	21 minutos 0 segundo	Equipe visitante - jogador 3
6	17 minutos 0 segundo	Equipe anfitriã - jogador 3
7	13 minutos 0 segundo	Equipe visitante - jogador 4
8	9 minutos 0 segundo	Equipe anfitriã - jogador 4
9	5 minutos 0 segundo	Equipe visitante - jogador 5
10	1 minuto 0 segundo	Equipe anfitriã - jogador 5

Os jogadores têm uma margem de quinze (15) segundos antes e depois do tempo restante

detalhado acima para iniciarem seus ataques, independentemente da situação do ataque do adversário. Os jogadores podem tirar capturas de tela e denunciar as equipes que não cumprirem com os prazos estipulados acima. Dependendo da frequência e da severidade das violações, o organizador pode dar advertências, decretar derrotas ou desclassificar as equipes infratoras.

Exemplo: o quinto (5º) jogador da equipe visitante deve começar o ataque faltando cinco (5) minutos. Logo, o quinto (5º) jogador deve iniciar o seu ataque, no mínimo, com cinco (5) minutos e quinze (15) segundos restantes ou, no máximo, com quatro (4) minutos e quarenta e cinco (45) segundos restantes.

4.2.4. **Ordem de ataques da transmissão**

4.2.4.1. Durante a final mensal, a classificatória final e a final mundial, a ordem de ataque é ligeiramente ajustada para acomodar as disputas que estão sendo transmitidas oficialmente.

4.2.4.2. As equipes devem declarar ao administrador a ordem de seus atacantes e a base que cada integrante vai atacar. A ordem dos atacantes deve ser enviada à equipe de administração antes do tempo de guerra restante atingir 40 minutos e 0 segundo. As equipes que não enviarem a ordem de seus atacantes a tempo ou não cumprirem a ordem estipulada serão punidas e poderão receber uma ordem aleatória de ataque ou de defesa.

4.2.4.3. Em vez de usar o cronograma da ordem de ataques, os jogadores serão informados pela equipe de administração por meio do bate-papo do clã quando devem iniciar cada ataque.

4.2.4.4. A maneira com que as equipes são organizadas continua a mesma para a disputa do título. Caso haja uma redefinição de tabela na disputa do título, as equipes anfitriã e visitante da disputa do título serão trocadas.

4.2.4.4.1. Por exemplo: uma equipe foi anfitriã durante a disputa do título, ela será visitante na disputa de redistribuição da tabela.

4.2.5. **Restrições de integrantes do clã**

4.2.5.1. Durante a classificatória mensal, os clãs devem ser compostos apenas pelos cinco (5) ou seis (6) membros da equipe oficialmente registrados. **Os clãs participantes devem reduzir seu número para cinco (5) ou seis (6) integrantes oficialmente registrados antes do início da primeira disputa do dia. Os jogadores devem estar no clã ao qual a equipe é associada.**

4.2.5.2. Durante a final mensal, a classificatória final e a final mundial, os clãs devem ser compostos apenas pelos cinco (5) integrantes oficialmente inscritos. **Os clãs participantes devem reduzir seu número para cinco (5) integrantes oficialmente registrados antes do início da primeira disputa do dia. Os jogadores devem estar no clã ao qual a equipe é associada.**

4.2.5.3. A equipe de administração pode solicitar a participação em clãs a qualquer momento durante o torneio para resolver possíveis problemas e ajudar na realização das disputas. Além disso, contas oficiais de espectadores devem ser aceitas nos clãs para a disponibilização de cobertura ao vivo das guerras.

4.2.5.4. Excluindo a equipe de administração e contas oficiais de espectadores, as equipes que tiverem em seu clã um número maior que os seis (6) ou cinco (5) integrantes oficialmente inscritos podem ser desclassificadas.

4.2.5.5. Os jogadores devem sair do clã enquanto as equipes não estiverem jogando disputas na classificatória do campeonato ou na final mundial.

4.2.5.5.1. Antes de procurar uma disputa nas partidas classificadas, todos os jogadores precisam estar no clã.

4.2.5.5.2. Em todas as outras etapas do torneio, os jogadores devem entrar novamente no clã uma (1) hora antes do horário de check-in na disputa.

4.2.5.5.2.1. Se um jogador não fizer parte do clã ao qual sua equipe está associada até o prazo acima, sua equipe poderá ser desclassificada.

4.2.5.5.3. Durante a final mundial, os jogadores devem pedir para entrar no clã duas (2) horas antes da primeira disputa do dia.

4.2.5.5.3.1. Se um jogador não fizer parte do clã ao qual sua equipe está associada até o prazo acima, sua equipe poderá ser desclassificada.

4.2.6. **Substituições na escalação**

4.2.6.1. Para realizar uma substituição na escalação, as equipes devem enviar uma solicitação de substituição à equipe de administração do torneio no Discord por meio de um tíquete de suporte.

4.2.6.1.1. As equipes só podem substituir jogadores entre uma final mensal e as partidas classificadas ou classificatórias finais subsequentes.

4.2.6.1.2. Mudanças de escalação não precisam ser aceitas pela equipe de administração.

4.2.6.2. As equipes precisam manter pelo menos três (3) competidores da escalação original para manter os pontos do placar ou o ingresso dourado.

4.2.6.2.1. A escalação original são os 5 jogadores da competição que concedeu os pontos do placar ou o ingresso dourado à equipe.

4.2.6.3. Alterações na escalação envolvendo a remoção de um jogador da equipe ou uma mudança no capitão da equipe exigirão a aprovação de três (3) dos cinco (5) membros da equipe. Essa aprovação não é necessária caso um jogador deixe a equipe voluntariamente.

4.2.7. **Preparativos para a partida**

Equipamento e conexão estáveis são necessários para a participação no torneio. É de responsabilidade dos jogadores que os seus dispositivos e a conexão utilizada sejam adequados antes do início da competição. Problemas de equipamento ou de conexão durante uma disputa podem resultar em desclassificação.

4.2.8. **Hardware**

Os jogadores não podem utilizar a versão de PC de Clash of Clans nas partidas classificadas, na classificatória mensal, na final mensal, na classificatória mensal e na final mundial. Os jogadores devem usar dispositivos móveis.

4.2.9. **Não comparecimento**

Durante as classificatórias mensais, as equipes têm até cinco (5) minutos para entrar na disputa on-line após serem notificadas pela plataforma do torneio de que a disputa está pronta. Comparecer às disputas após cinco (5) minutos pode resultar em desclassificação.

Durante a final mensal, a classificatória final e a final mundial, a equipe de administração aplicará um limite de tempo mais rigoroso para garantir que a transmissão ocorra dentro do prazo. Isso será comunicado aos jogadores por meio do servidor do Discord.

4.2.10. **Transmissão**

Streamers pré-aprovados pelos organizadores do evento e jogadores que estão competindo no torneio estão autorizados a transmitir as partidas classificadas e a classificatória mensal. Os jogadores não podem transmitir suas disputas do torneio da final mensal, da classificatória final ou da final mundial.

4.2.11. **Ingressos dourados**

4.2.11.1. As equipes que ganharem um ingresso dourado ao vencer a final mensal ainda poderão competir em temporadas classificatórias futuras do Campeonato Mundial de Clash of Clans.

4.2.11.2. As equipes que ganharem um ingresso dourado ao vencer uma final mensal não poderão ganhar um ingresso dourado em outra final mensal. Se uma equipe que já possui um ingresso dourado vencer outra final mensal, o ingresso dourado será concedido à próxima equipe elegível.

4.3. Placar de pontos de Clash of Clans

4.3.1. Classificatórias mensais

4.3.1.1. As equipes das classificatórias mensais receberão pontos do placar com base em suas classificações.

Classificação final	Pontos
9–12	20
13–16	18
17–24	14
25–32	12
33–48	8
49–64	6
65–96	2
97–128	1

4.3.2. Finais mensais

4.3.2.1. As equipes da final mensal receberão pontos do placar com base em suas classificações.

Classificação final	Pontos
1º	100
2º	80
3º	65
4º	50
5º-6º	40
7º-8º	30

4.3.3. Desempate na classificação

4.3.3.1. Caso ocorra um empate entre várias equipes na classificação competitiva, os critérios a seguir determinarão a posição final das equipes:

4.3.3.1.1. Critério de desempate 1: número de vezes em que a equipe ficou em primeiro lugar nas finais mensais.

4.3.3.1.2. Critério de desempate 2: total de pontos do placar obtidos nas finais mensais.

4.3.3.1.3. Critério de desempate 3: média de pontos em todas as partidas classificadas.

4.3.3.1.3.1. Caso uma equipe não fique entre as duzentas e cinquenta e seis (256) melhores numa temporada de partidas classificadas, será considerado que a equipe ficou em ducentésimo quinquagésimo sexto (256º) lugar na temporada em questão.

4.4. Procedimento das disputas

4.4.1. Processos e expectativas das classificatórias do Campeonato Mundial:

4.4.1.1. **Inscrição:**
Os jogadores participantes precisam ter o nível de centro da vila mais alto. Eles devem ser escolhidos pelo líder do clã e completar a inscrição pela plataforma do torneio dentro do jogo. Caso algum jogador não complete a inscrição, o jogador e a equipe não poderão participar.

4.4.1.2. **Participação:**
Para cumprir os requisitos de participação, todos os membros da equipe devem completar a inscrição, e capitão da equipe deve confirmar a escalação. As equipes também devem seguir os procedimentos de check-in em cada fase da competição.

Durante a classificatória mensal, a final mensal, a classificatória final e a final mundial, os clãs devem reduzir os requisitos de entrada para que os espectadores oficiais possam solicitar acesso. Os requisitos de entrada do clã devem ser:

- Centro da vila nível 1
- 0 troféu
- 0 troféu na base do construtor

4.4.1.3. **Problemas e contestações:**
Durante a partida classificada, as equipes que tenham problemas ou contestações em suas disputas devem encaminhar a questão à equipe de administração do torneio durante a disputa em andamento ou imediatamente após seu término. Se um problema não for comunicado em tempo hábil, o resultado da disputa será considerado definitivo.

Durante a classificatória mensal, equipes que tenham problemas ou contestações em suas disputas devem encaminhar a questão à equipe de administração do torneio durante a disputa em andamento ou logo após o seu término, mas antes do

encerramento do prazo de envio de problemas, que será anunciado no começo de cada rodada da competição. Os capitães devem relatar problemas à equipe de administração antes do fim do prazo ou correm o risco de o resultado da disputa ser considerado definitivo.

4.4.1.4. **Guerra ativa:**
As equipes não podem estar participando de uma guerra amistosa com horário coincidente com o início de qualquer disputa do torneio. Caso uma equipe não possa participar por estar em uma guerra amistosa ativa, ela receberá uma derrota para a disputa no torneio. Os jogadores não podem estar em duas (2) guerras ao mesmo tempo. Os clãs não podem estar em outra guerra ao mesmo tempo.

4.4.1.5. **Base e exército de guerras amistosas**
Todas as disputas serão realizadas por guerras amistosas. Por isso, é preciso escolher o layout e o exército da guerra amistosa. Isso pode ser feito durante o período de preparação. Para alterar o seu layout da guerra amistosa, acesse o mapa de guerra e selecione o ícone de mão no canto inferior direito.

5. Cronograma do torneio

O torneio consiste em quatro (4) temporadas, cada uma com três (3) fases. As fases são: partidas classificadas mensais, classificatórias mensais e finais mensais.

5.1. Fase 1: partidas classificadas

As partidas classificadas duram cinco (5) dias. As equipes podem lutar em disputas classificadas a qualquer momento ao longo dos cinco (5) dias.

No primeiro mês, as inscrições abrem cinco (5) dias antes do início do período de partidas classificadas. Nos meses subsequentes, as inscrições abrem quatro (4) dias antes do período de partidas classificadas.

Temporada	Início das inscrições	Fim das inscrições	Início	Fim das partidas classificadas
Temporada de junho	29 de maio às 16h UTC	3 de junho às 16h UTC	3 de junho às 18h UTC	8 de junho às 18h UTC
Temporada de julho	27 de junho às 16h UTC	1 de julho às 16h (fuso horário: UTC)	1 de julho, às 18h UTC	6 de julho, às 18h UTC
Temporada de agosto	1 de agosto às 16h UTC	5 de agosto às 16h UTC	5 de agosto, às 18h UTC	10 de agosto, às 18h UTC
Temporada de setembro	29 de agosto às 16h UTC	2 de setembro às 16h UTC	2 de setembro, às 18h UTC	7 de setembro às 18h UTC

5.2. Fase 2: classificatórias mensais

Datas das classificatórias mensais	
Temporada de junho	20 e 21 de junho
Temporada de julho	11 e 12 de julho
Temporada de agosto	15 e 16 de agosto
Temporada de setembro	12 e 13 de setembro

Horário das classificatórias mensais	
Início do check-in do torneio	Dia 1: 13h UTC
Término do período de check-in do torneio	Dia 1: 15h45 UTC
Início da primeira rodada do primeiro e segundo dia	16h UTC

5.3. Fase 3: final mensal

Evento	Data e horário de início
Temporada de junho	27 e 28 de junho às 16h UTC
Temporada de julho	25 e 26 de julho às 16h UTC
Temporada de agosto	29 e 30 de agosto às 16h UTC
Temporada de setembro	26 e 27 de setembro às 16h UTC

5.4. Classificatória final

Evento	Data e horário
DISTRIBUIÇÃO DE VAGAS	10 e 11 de outubro às 16h UTC

5.5. Final mundial

Evento	Datas (UTC)
Final mundial	A ser anunciado

6. Premiação

6.1. Finais mensais

Classificação final	Prêmio
1	US$ 20.000
2	US$ 10.000
3	US$ 6.000
4	US$ 5.000
5 e 6	US$ 4.000
7 e 8	US$ 3.000
Total	**US$ 55.000**

6.2. Classificatória final

Classificação final	Prêmio
1	US$ 25.000
2	US$ 15.000
3	US$ 12.000
4	US$ 9.000
5 e 6	US$ 6.000
7 e 8	US$ 3.500
Total	**US$ 80.000**

6.3. Final mundial

Classificação final	Prêmio
1	US$ 300.000
2	US$ 150.000
3	US$ 80.000
4	US$ 50.000
5 e 6	US$ 35.000
7 e 8	US$ 25.000
Total	**US$ 700.000**

6.4. Prêmio em dinheiro

6.4.1. Caso uma equipe seja premiada, todos os integrantes serão contatados para iniciar o processo de pagamento do prêmio. As equipes devem enviar as informações de pagamento dentro do prazo de sete (7) dias após o término da competição.

6.4.2. Caso as informações de pagamento estejam incompletas ou incorretas, o procedimento será adiado até que os dados corretos sejam enviados.

6.4.3. Todos os jogadores são responsáveis pelos custos atrelados ao prêmio e que não estejam especificados neste documento. Impostos e tributos nacionais, estaduais, municipais ou locais, como imposto de renda, associados ao recebimento ou uso de prêmios são de inteira responsabilidade do jogador.

6.4.4. Todos os prêmios serão entregues dentro de noventa (90) dias após a equipe de administração do organizador receber as informações de pagamento necessárias por parte do jogador. O organizador do torneio não é responsável por atrasos que possam ocorrer em transferências bancárias estrangeiras.

6.4.5. Os jogadores têm sessenta (60) dias para reivindicar o prêmio em dinheiro, contando a partir de quando se tornaram qualificados ao prêmio. Jogadores que não reivindicarem o prêmio no período estabelecido estão sujeitos ao confisco do prêmio em dinheiro.

6.4.6. Os jogadores não têm permissão de reivindicar prêmios em dinheiro ou valores em dinheiro por recompensas se residirem em um país atualmente sujeito a sanções financeiras pelos Estados Unidos da América ou União Europeia que proíbem transações financeiras ou pagamentos em seu país de residência.

6.4.7. Todos os prêmios serão pagos em dólares americanos e são sujeitos a taxas de conversão.

7. Comunicação e suporte

7.1. Plataforma de comunicação

7.1.1. Todos os jogadores receberão uma solicitação para entrar no Discord após a conclusão da inscrição. Os jogadores deverão permanecer no servidor do Discord para garantir que recebam as informações mais recentes sobre o torneio.

7.1.2. O servidor oficial do Discord é considerado uma extensão deste Regulamento. Quaisquer decisões, esclarecimentos ou determinações emitidos pela equipe de administração do torneio por meio do Discord são considerados oficiais e têm a mesma validade que as disposições estabelecidas neste regulamento.

7.1.3. O Discord servirá como a principal plataforma de comunicação com os administradores, permitindo respostas imediatas a questões urgentes relacionadas ao torneio ou a dúvidas durante os torneios em andamento.

7.2. Suporte

7.2.1. Os servidores do torneio no Discord fornecem informações adicionais sobre o torneio aos participantes. Os administradores estarão à disposição para esclarecer as dúvidas dos jogadores e auxiliar com questões relacionadas ao torneio.

7.2.2. Para problemas ou questões que não exigem assistência imediata, os jogadores podem enviar um e-mail para clashofclans_admin@efg.gg.

8. Obrigações de mídia e transmissão

Todos os jogadores classificados para jogar na final mensal, na classificatória final ou na final mundial deverão participar das atividades de mídia caso sejam solicitados. Essas atividades incluem:

- Dia de imprensa
- Entrevistas antes das disputas
- Entrevistas pós-disputas
- Coletivas de imprensa
- Sessões de fotografias
- Outras gravações de vídeo

8.1. Formulário de verificação

8.1.1. Ao se classificarem para a final mensal, a classificatória final e a final mundial, os jogadores receberão um formulário a ser preenchido para confirmar que cumprem os requisitos de participação e para fornecer à equipe de administração as informações necessárias para os preparativos do torneio.

8.1.2. Todos os jogadores devem completar os formulários necessários até as 14h UTC da segunda-feira que sucede as classificatórias mensais. Não enviar o formulário preenchido dentro

do prazo estipulado acarretará em penalidades, como a perda do prêmio em dinheiro e a desclassificação no torneio.

8.2. Requisitos da webcam de transmissão

8.2.1. Cada jogador deve usar uma webcam de transmissão e equipamentos apropriados para aparecerem em vídeo na transmissão ao vivo durante a final mensal e a classificatória final.

8.2.1.1. Cada jogador deve ter uma webcam de transmissão individual. Os jogadores não têm permissão para compartilhar uma webcam de transmissão ou aparecerem na mesma transmissão de vídeo em nenhum momento.

8.2.2. É responsabilidade de cada equipe garantir que todos os seus jogadores tenham uma webcam de transmissão em bom estado de funcionamento, além da webcam de integridade.

8.2.3. A webcam de transmissão fica separada da webcam de integridade competitiva. Cada jogador precisa ter uma (1) webcam de transmissão e uma (1) webcam de integridade competitiva.

8.2.4. É de responsabilidade do jogador garantir que sua webcam esteja funcionando. A equipe de administração do torneio ajudará os jogadores a configurarem a webcam durante a verificação técnica nos dias que antecedem a transmissão.

8.2.5. Jogadores que não usarem uma webcam de transmissão na final mensal e classificatória final estarão sujeitos a deduções da premiação em dinheiro. Infrações recorrentes estão sujeitas a penalidades crescentes, incluindo a desclassificação de participações futuras em Campeonatos Mundiais de Clash of Clans.

8.2.6. A captura da webcam será gravada e incorporada à transmissão da final mensal e classificatória final. Ao compartilhar a captura durante a transmissão, os jogadores confirmam concordar com a gravação de sua imagem.

8.3. Conduta na transmissão

8.3.1. As equipes e os jogadores participantes da final mensal devem ter conduta profissional de padrão elevados.

8.3.2. Os jogadores são responsáveis por manter um ambiente organizado para a transmissão, sem os itens listados na Seção 9.2.

8.3.3. Os jogadores são responsáveis por seus arredores e devem tomar precauções para garantir que estejam em um ambiente seguro e profissional para a transmissão.

8.3.3.1. Se a administração julgar que os arredores do jogador representam um risco para a transmissão, pedirá que o jogador retifique a questão de imediato.

8.3.3.2. O não cumprimento do pedido pode resultar em deduções do prêmio em dinheiro do jogador. Infrações recorrentes estão sujeitas a penalidades crescentes, incluindo a desclassificação de participações futuras em Campeonatos Mundiais de Clash of Clans.

9. Marcas e patrocinadores de jogadores e equipes

O organizador do torneio se reserva o direito de proibir o uso de nomes e/ou símbolos não desejados no torneio. Palavras ou símbolos protegidos legalmente são proibidos de forma geral, exceto se o proprietário conceder permissão para o uso.

9.1. Marcas das equipes (branding)

Equipes e jogadores devem ser consistentes em termos do nome da equipe e dos apelidos dos jogadores ao longo da competição. Quando uma equipe se classifica para uma vaga na final mensal ou na classificatória final, as seguintes regras entram em vigor:

9.1.1. As equipes podem realizar duas (2) trocas de marca (*rebranding*) durante o ano. O organizador do torneio deve aprovar as trocas de marca subsequentes.

9.1.2. Se uma organização adquirir uma equipe sem patrocinador e a renomear com seu próprio nome, isso será considerado uma mudança de marca.

9.1.3. Caso uma equipe passe a ser patrocinada, mas perca o patrocínio durante o torneio, ela voltará a usar o seu nome de equipe original independente. Essa mudança não contará como troca de marca.

9.1.4. As solicitações de troca de marca realizadas pela equipe entre a classificatória mensal e a final mensal devem ser enviadas para a apreciação do organizador do torneio até as 23h59 UTC da segunda-feira subsequente à classificatória mensal.

9.2. Restrições de patrocínio

Jogadores e equipes não têm permissão de promover marcas pessoais ou de equipes, patrocinadores e logotipos que entrem em conflito com os princípios do torneio. Essas categorias incluem, entre outras:

9.2.1. Bebidas alcoólicas
9.2.2. Substâncias ilícitas
9.2.3. Sites de apostas
9.2.4. Criptomoedas, criptomercados ou quaisquer produtos e serviços relacionados a criptomoedas
9.2.5. Produtos de tabaco
9.2.6. Armas
9.2.7. Pornografia
9.2.8. Produtos de concorrentes diretos
9.2.9. Outras empresas de jogos, editoras e/ou plataformas

10. Código de conduta

Todos os participantes estão sujeitos às condições da Política de Jogo Limpo e Seguro definida pela proprietária do torneio, a Supercell, disponíveis aqui.

10.1. Integridade competitiva

Espera-se que as equipes deem o seu melhor durante o torneio e evitem comportamento contrário ao espírito esportivo, honestidade e jogo limpo. O organizador do torneio se reserva o direito de conferir contas dos jogadores a qualquer momento durante o torneio.

10.2. Requisitos da webcam de integridade competitiva

10.2.1. Ao longo de uma guerra, cada jogador deve aparecer numa videochamada com a equipe de administração. O conteúdo dessa chamada de vídeo será gravado para fins relacionados aos requisitos de integridade competitiva e poderá ser visualizado apenas pela equipe de administração.

10.2.2. Os jogadores são responsáveis por obter suas webcams de integridade competitiva.

10.2.3. **A webcam de integridade competitiva fica separada da webcam de transmissão.** Cada jogador precisa ter uma (1) webcam de integridade competitiva e uma (1) webcam de transmissão.

10.2.4. A equipe de administração fará chamadas de vídeo separadas com cada equipe. Os jogadores e seus dispositivos devem estar enquadrados no vídeo durante toda a chamada. Além disso, o áudio não deve ser configurado como mudo para que a equipe de administração possa ouvir os jogadores. Jogadores não podem desligar a chamada de vídeo durante suas disputas por nenhum motivo.

10.2.5. Jogadores devem se comunicar somente com outros jogadores de sua equipe ("**Colegas**") e com a equipe de administração durante as disputas. As equipes não podem receber nenhuma ajuda externa durante esse período, incluindo interações on-line e presenciais. Os jogadores devem se comunicar somente nas chamadas de vídeo ao vivo com a equipe de administração.

10.2.6. As equipes não podem usar dispositivos secundários, como celulares ou tablets. As equipes podem interagir apenas com o dispositivo usado para participar na guerra durante suas disputas. Dispositivos devem ser usados como câmeras de transmissão ou de integridade competitiva, mas não podem ser usados para nenhum outro propósito durante disputas.

10.2.7. O não cumprimento das diretrizes mencionadas resultará em redução da pontuação de guerra ou em possível desclassificação.

10.3. Investigação do comportamento de jogadores

O organizador pode aplicar punições caso determine que um jogador ou equipe violou os Termos de Uso, as regras do torneio de Clash of Clans ou demonstrou comportamento considerado inaceitável pelos administradores. Nesse caso, as penalidades ficam a critério do organizador. Se o organizador entrar em contato com um jogador para discutir a investigação, o jogador tem a obrigação de falar a verdade. Se um jogador retiver informações ou enganar o organizador, dificultando a investigação, ele e/ou a equipe estarão sujeitos a punição.

10.4. Jogo sujo

Os seguintes comportamentos são considerados injustos e estão sujeitos a penalidades, inclusive a uma desclassificação. A decisão final fica a critério do organizador.

10.4.1. Conluio

Conluio é um acordo entre jogadores ou equipes que alteram intencionalmente os resultados de uma disputa. As equipes que participarem de tais situações serão investigadas. Qualquer equipe que violar essa regra está sujeita à desclassificação do torneio e ao confisco de todos os prêmios em dinheiro obtidos. Conluios incluem (mas não se limitam a) ações como:

10.4.1.1. Perder deliberadamente em troca de compensação ou por qualquer outro motivo, ou tentar induzir outro jogador a fazê-lo.

10.4.1.2. Fazer um acordo prévio para dividir dinheiro e/ou qualquer outra forma de premiação.

10.4.1.3. Jogo frouxo, definido como um acordo entre jogadores ou equipes para não causar dano, para não impedir o adversário ou para não jogar dentro de um padrão razoável de competição.

10.4.2. Trapaça

10.4.2.1. Ataque DDoS

Limitar ou tentar restringir a conexão de outros participantes à partida por meio de um ataque DDoS (Distributed Denial of Service) ou qualquer outro meio.

10.4.2.2. Software e hardware

Usar qualquer software ou hardware para obter vantagens que não estariam disponíveis no jogo de outra forma. Outras trapaças são: qualquer software de terceiros que manipule a jogabilidade, jogar em servidores piratas, ataques por script. Para saber mais, confira a Política de Jogo Limpo e Seguro e os Termos de Uso da Supercell.

10.4.3. Hacking

Hacking é definido como qualquer alteração de Clash of Clans feita por um jogador, equipe ou pessoa agindo em nome de um jogador ou equipe.

10.4.4. Exploração de erros

Explorar erros no jogo, conhecidos ou recém-descobertos, para obter vantagem é estritamente proibido.

10.4.5. **Desconexão intencional**

Uma desconexão intencional do jogo sem um motivo autorizado e explícito para obter vantagem.

10.4.6. **Roubo de identidade**

Jogar com a conta de outro jogador ou pedir, induzir, encorajar ou direcionar outra pessoa a jogar com a conta de outro jogador.

10.4.7. **Conduta não profissional**

10.4.7.1. Assédio

Assédio é definido como atos sistemáticos, hostis e repetidos. **Caso um participante do torneio seja flagrado assediando qualquer jogador ou organizador do torneio, o participante receberá uma advertência para que o comportamento ofensivo pare. Infrações recorrentes resultam em penalidades adicionais.**

10.4.7.2. Assédio sexual

Assédio sexual inclui, mas não se limita a: avanços sexuais indesejados, solicitações de favores sexuais e outros assédios verbais ou físicos de natureza sexual. Os casos serão avaliados com base no que uma pessoa sensata consideraria como conduta indesejável ou ofensiva. Ameaças de natureza sexual ou ofertas de favores sexuais são estritamente proibidas.

10.4.7.3. Discriminação

Os jogadores não podem ofender a dignidade ou a integridade de um país, de uma pessoa ou de um grupo por meio de palavras ou ações desdenhosas, discriminatórias ou difamantes por causa de raça, cor de pele, origem étnica, nacional ou social, gênero, idioma, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, condição financeira, condição de nascimento, orientação sexual ou qualquer outro motivo.

10.4.7.4. Os jogadores não podem se apresentar como membros da Supercell ou dos jogos da empresa explícita ou implicitamente em declarações públicas.

10.4.8. Declarações sobre o Campeonato Mundial de Clash of Clans, a Supercell e Clash of Clans: nenhum jogador pode fazer, enviar, autorizar ou endossar qualquer declaração ou ação que cause, ou que tenha o intuito de causar, um efeito prejudicial ou nocivo aos interesses do torneio, da Supercell e seus afiliados ou de Clash of Clans, o que será determinado exclusivamente a critério da equipe de administração.

10.4.9. **Atividades criminosas**

Nenhum jogador pode participar de atividades proibidas pela lei comum, estatuto ou tratados que levem ou que provavelmente possam levar à condenação em qualquer corte de jurisdição competente.

10.4.10. **Comportamento imoral**

Nenhum jogador pode participar de atividades consideradas pelo organizador como imorais, vergonhosas ou contrárias às convenções de comportamento ético apropriado.

10.4.11. **Confidencialidade**

Nenhum jogador pode compartilhar informações confidenciais fornecidas pela equipe de administração ou por qualquer afiliado da Supercell, por nenhum método de comunicação, incluindo todas as redes sociais.

10.4.12. **Suborno**

Nenhum jogador pode oferecer presentes ou recompensas a um jogador, treinador, empresário, administrador, funcionário ou pessoa relacionada a outra equipe do torneio em troca de serviços prometidos, prestados ou a serem prestados na derrota ou tentativa de derrota de uma equipe adversária.

10.4.13. **Presentes**

Nenhum jogador pode aceitar qualquer presente, recompensa ou compensação por serviços prometidos, prestados ou a serem prestados em relação aos aspectos competitivos do jogo, incluindo serviços relacionados à derrota ou tentativa de derrota de uma equipe adversária ou serviços com a intenção de entregar ou manipular uma disputa ou partida. A única exceção a essa regra é no caso de compensação por desempenho paga a um jogador pelo proprietário ou patrocinador oficial da equipe.

10.4.14. **Desobediência**

Nenhum jogador pode se recusar a cumprir instruções sensatas ou decisões da equipe de administração do torneio.

10.4.15. **Manipulação de disputas**

Nenhum jogador pode oferecer, concordar, conspirar ou tentar influenciar o resultado de uma partida ou disputa de qualquer maneira proibida pela lei ou por estas regras.

10.4.16. **Documentos**

Documentos e outros itens, considerados necessários, podem ser solicitados em vários momentos do torneio pelo organizador. Caso a documentação não seja preenchida de acordo com os padrões do organizador, a equipe poderá sofrer penalidades. Penalidades podem ser impostas se os itens solicitados não forem concluídos e recebidos dentro do prazo.

10.4.17. Associação com jogos de azar

Nenhum jogador ou integrante da equipe de administração do torneio pode participar, direta ou indiretamente, de apostas ou jogos de azar referentes aos resultados do torneio.

11. Penalidades

11.1. Penalidades dos torneios

Qualquer pessoa flagrada participando ou tentando participar de qualquer ato que o organizador acredite, a seu próprio critério, constituir jogo sujo será sujeita a penalidades. Mediante a descoberta de qualquer integrante de equipe cometendo violações das regras, o organizador pode, sem limitação de autoridade, aplicar as seguintes penalidades:

- **Advertência**
- **Encerramento da guerra**
- **Confisco do prêmio em dinheiro**
- **Desclassificação**
- **Suspensão ou suspensões**

Infrações recorrentes estão sujeitas a penalidades crescentes, incluindo desclassificação de participações futuras em competições de Clash of Clans. Contudo, as penalidades nem sempre serão impostas de forma sucessiva. Por exemplo, o organizador pode, a seu próprio critério, desclassificar um jogador pela primeira ofensa se a equipe de administração julgar que a ação do jogador em questão é grave o suficiente para isso.

11.2. Jogo limpo

Todas as equipes e jogadores que participam do Campeonato Mundial de Clash of Clans estão sujeitos à Política de Jogo Limpo e Seguro da Supercell. As violações dos Termos de Uso ou quaisquer ações que comprometam a integridade da competição resultarão nas penalidades descritas a seguir.

11.2.1. Princípios fundamentais

Para garantir a clareza e a integridade da competição, aplicam-se os seguintes princípios:

- O banimento por violação dos Termos de Uso se aplica à conta do jogo.
- A desqualificação se aplica ao jogador (a pessoa responsável pela conta).
- As infrações dos jogadores e as infrações das equipes são registradas separadamente.
- As infrações da equipe se acumulam, independentemente de qual jogador tenha cometido a violação.

Qualquer violação confirmada resultará em:

- Uma infração do jogador (aplicada ao indivíduo), e
- Uma infração da equipe (aplicada à equipe que o representava no momento da violação).

11.2.2. Infrações dos jogadores

Se um jogador receber um banimento por violação dos Termos de Uso em qualquer conta, aplica-se a seguinte estrutura de desclassificação:

- **Primeira infração:**
  - Desclassificação do restante da fase classificatória atual e da classificatória seguinte.
- **Segunda infração:**
  - Desclassificação da classificatória atual e das próximas três (3) classificatórias seguintes.
- **Terceira infração:**
  - Desclassificação de todas as competições por um (1) ano.
- **Infrações subsequentes:**
  - Cada infração adicional acarreta uma suspensão de um (1) ano.

O histórico de infrações do jogador se aplica ao indivíduo (e não à conta) e é mantido de uma temporada para outra, a menos que seja explicitamente zerado pelo organizador. Após o término do período de desclassificação, o jogador poderá retornar utilizando qualquer conta elegível.

11.2.3. Infrações das equipes

Cada desclassificação de um jogador também conta como uma infração da equipe que ele representava naquele momento.

As infrações das equipes só serão aplicadas caso uma infração de jogador tenha ocorrido após a definição da escalação da equipe.

As infrações das equipes são registradas apenas dentro de uma única temporada competitiva.

- **Primeira infração:**
  - A equipe mantém todos os pontos do placar.
  - A equipe poderá continuar na classificatória atual utilizando um jogador substituto inscrito, se aplicável.
    - Se mais de um (1) jogador for desclassificado, a equipe será removida da classificatória atual.
- **Segunda infração:**
  - A equipe perde um terço (1/3) do total de pontos do placar.
  - A equipe é eliminada da classificatória atual.
  - A equipe não pode utilizar um jogador substituto.
- **Terceira infração:**
  - A equipe perde todos os pontos do placar.
  - A equipe é eliminada da classificatória atual.
  - A equipe não pode utilizar um jogador substituto.
- **Infrações subsequentes (na mesma temporada):**
  - Serão aplicadas as mesmas penalidades previstas para a terceira infração.

11.2.4. **Interação entre infrações cometidas por jogadores e pela equipe**

Cada caso de desclassificação resultará tanto em uma infração do jogador quanto em uma infração da equipe.

Uma infração de jogador é aplicada ao indivíduo responsável pela violação, enquanto uma infração de equipe é aplicada à equipe que o jogador representava no momento da violação. Esses dois sistemas funcionam de forma independente, mas são sempre acionados simultaneamente pelo mesmo incidente.

Enquanto as infrações cometidas por jogadores estão vinculadas ao indivíduo e podem se estender por várias temporadas, as infrações cometidas por equipes são específicas da temporada competitiva em que a violação ocorreu. As equipes são, portanto, responsáveis pela conduta de todos os jogadores que as representam durante o torneio, independentemente de quem tenha cometido a violação.

11.2.5. **Aplicação retroativa**

Para garantir a coerência e a imparcialidade ao longo das temporadas competitivas, o organizador poderá aplicar a estrutura de infrações dos jogadores de forma retroativa. Qualquer jogador que tenha sido suspenso anteriormente durante a temporada de 2025 será considerado como tendo já atingido o nível de segunda infração caso cometa uma nova violação durante a temporada de 2026.

Os jogadores que foram suspensos entre abril e julho de 2025 poderão retornar para a primeira classificatória de 2026, sob a condição de reincidente.

Os jogadores que foram suspensos em agosto de 2025 ou durante a classificatória final poderão retornar para a segunda classificatória de 2026, sob a condição de reincidente.

11.2.6. **Aplicação das regras do jogo limpo**

O organizador se reserva o direito conferir e investigar contas a qualquer momento durante o torneio. Caso seja confirmada uma violação dos Termos de Uso ou das políticas de jogo limpo, o organizador poderá aplicar penalidades de acordo com o descrito nesta seção.

Qualquer tentativa por parte de um jogador de evitar ou contornar uma suspensão, inclusive por meio de uso de contas alternativas ou da participação de terceiros, resultará em desclassificação imediata e poderá levar ao banimento permanente de todas as competições do Clash of Clans.

As penalidades podem ser aplicadas sem aviso prévio e podem incluir aplicação retroativa, caso uma infração seja constatada após a conclusão de uma disputa ou fase da competição. O organizador também se reserva o direito de tomar medidas adicionais, quando necessário, para preservar a integridade competitiva e garantir um ambiente justo para todos os participantes.

12. Termos de Uso

Todos os participantes estão sujeitos às condições dos Termos de Uso estabelecidos pela Supercell, proprietária do torneio, que podem ser consultadas aqui.

13. Caráter definitivo das decisões

A decisão final sobre todas as questões relativas à interpretação destas regras, à elegibilidade dos jogadores e das equipes, à programação e à organização do Torneio e dos eventos relacionados, bem como às penalidades por má conduta, cabe exclusivamente à Supercell e ao organizador. As decisões da Supercell e do organizador do torneio em relação a estas regras não podem ser recorridas. Estas regras não dão margem a qualquer exigência monetária de danos ou qualquer outra exigência legal de compensação. Estas regras podem ser corrigidas, modificadas ou complementadas ocasionalmente pela Supercell e pelo organizador do torneio para garantir, entre outras coisas, o jogo limpo e a integridade do torneio.