



SNK World Championship 2026

Reglamento Oficial

Índice

Conteúdos

1 Definições.....	4
1.1 Âmbito de Validade	4
1.2 Termos Principais	4
2 Estrutura do Torneio	7
2.1 Qualificação	7
2.2 Confirmação de Participação	8
2.3 Transferência de Qualificações	8
2.4 Sistema de Classificação por Pontos	8
2.5 Regras para o Título da Competição	9
3. Punições.....	15
3.1 Definição e Abrangência das Penalidades	15
3.2 Combinações de Punição	16
3.3 Penalidades para Infratores Reincidentes	16
4 Regras Gerais	16
4.1 Mudanças nas Regras	16
4.2 Validade das regras	17
4.3 Privacidade e Proteção de Dados	17
4.4 Confidencialidade.....	17
4.5 Acordos Adicionais.....	17
4.8 Requisitos e Restrições de Participação	17
4.8.4 Participação na LCQ para Jogadores Qualificados	19
4.8.5 Informações de Viagem	19
4.9 Impostos	19
5 Torneio Principal Regras	20
5.1 Regras Gerais de Registro	20
5.2 Regras Detalhadas do Torneio.....	20
5.3 Regulamentações de Controle Detalhados	21
5.5 Procedimento de Partida	22
5.6 Relato de Glitches e Elegibilidade para Revanche	23

5.7 Alterações na Partida	23
5.8 Transmissão/Distribuição	23
5.9 Comunicação	24
5.10 Prêmio.....	24
6 Código de Conduta do Jogador	25
6.1 Imparcialidade da Competição	25
6.2 Conformidade	25
6.3 Má Conduta	25
6.4 Conduta Antidesportiva	25
6.5 Comportamento Inadequado.....	25
6.6 Apostas.....	26
6.7 Má Conduta	27
6.8 Suborno	27
6.9 Provisões para Doações e Indenizações.....	27
6.10 Desconexão Intencional	28
7 Transmissão Ao Vivo.....	28
7.1 Obrigações de Resposta à Imprensa	28
8 Aviso de Direitos Autorais.....	28

1 Definições

1.1 Âmbito de Validade

1.1.1 Introdução

Este regulamento contém as regras básicas em vigor para os torneios, jogadores e todas as partidas realizadas no âmbito da SNK World Championship 2026 (SWC 2026).

1.1.2 Aprovação

O cumprimento deste regulamento é obrigatório. Ao participar de um torneio, os jogadores concordam em seguir essas regras. Estas Regras constituem um acordo vinculativo entre o Jogador e a SNK Inc. ("SNK") e o ESL FACEIT Group Ltd ("EFG"). As decisões neste regulamento fazem parte do acordo com o jogador e devem ser lidas com atenção.

A SNK e a EFG podem, a seu exclusivo critério,

- (a) atualizar, modificar ou complementar estas Regras a qualquer momento;
- (b) Estas Regras podem ser interpretadas ou aplicadas por meio da publicação de avisos, postagens online, e-mails e outras comunicações eletrônicas que forneçam instruções ou orientações ao Jogador.

1.1.3 Linguagem Unificada

Todas as informações sobre a SWC 2026 (incluindo, mas não se limitando ao regulamento oficial) serão fornecidas em inglês como a língua principal. Ao participar do Torneio, todos os jogadores reconhecem e concordam que são responsáveis por ler atentamente tais informações e compreender plenamente seu conteúdo. Além disso, o Organizador concorda em não assumir qualquer responsabilidade, compensação ou providência por quaisquer prejuízos ou problemas decorrentes de sua falha em ler ou compreender tais informações. Se houver qualquer discrepância entre a versão em inglês e a versão em outro idioma, a versão em inglês prevalecerá.

1.2 Termos Principais

"Regulamento": Este documento estabelece e rege todas as regras e diretrizes para a operação da SWC 2026.

"SNK World Championship 2026" (doravante denominado "SWC 2026"): Este é um torneio mundial para títulos de jogos de luta da SNK. Os torneios comunitários ao redor do mundo são certificados como torneios preliminares pelo "Escritório de Gestão da SWC". O jogador que se destacar nesse torneio garantirá uma vaga e avançará para a SWC 2026.

"Torneio Principal": Refere-se às finais de cada "Título da Competição" realizadas na SWC 2026, nas quais jogadores qualificados participam, e aos torneios realizados com inscrição aberta, sem a necessidade de um "Torneio Classificatório".

"Torneio Classificatório": Refere-se à competição que será o evento classificatório para a SWC 2026. Os torneios classificatórios podem ganhar pontos e vagas de convite de acordo com a classificação do torneio designada pelo "Escritório de Gestão da SWC".

"Classificatória de Última Chance" (doravante referida como "LCQ"): Um último Torneio Classificatório organizado pela SNK, realizado no mesmo local que o Torneio Principal. O LCQ não conta para a classificação por pontos.

"Torneio": Refere-se ao torneio, incluindo o "Torneio Classificatório" e o "Torneio Principal" que compõem a SWC 2026.

"Título da Competição": Refere-se ao título a ser abordado na SWC 2026. A SWC 2026 contará com "FATAL FURY: City of the Wolves", "THE KING OF FIGHTERS XV", "SAMURAI SHODOWN" e "ART OF FIGHTING 3". Por favor, note que "ART OF FIGHTING 3" não será realizado como um Torneio Qualificatório e será realizado como uma inscrição aberta.

A programação dos eventos está sujeita a alterações a critério do Escritório de Gestão da SWC.

"Organizadores da SWC" refere-se a SNK e EFG como anfitriões do torneio principal da SWC 2026.

SNK CORPORATION
3º Andar, 4-5-41, Miyahara, Yodogawa-ku
Osaka, 532-0003
Japão
<https://www.snk-corp.co.jp/>

ESL FACEIT Group Ltd
Millbank Tower Faceit 25º Andar, 21-24 Millbank
Londres, SW1P 4QP
Reino Unido
<https://www.eslfaceitgroup.com>

"Escritório de Gestão da SWC": Refere-se à SNK, à EFG e a qualquer membro da Equipe de Operações, Equipe de Transmissão, Equipe de Produção, Funcionários do Torneio indicados por eles, ou qualquer outra pessoa contratada ou empregada para administrar o Torneio.

"Organização Governante": Refere-se à EFG, à SNK Corporation, ao Escritório de Administração do Torneio, ao patrocinador oficial do Torneio e às suas respectivas empresas-mãe, subsidiárias, afiliadas, fornecedores, agentes, representantes e todos os diretores, administradores e empregados mencionados acima. As pessoas pertencentes à "Organização Governante" não são elegíveis para participar de todos os torneios da SWC 2026.

"Organizador do Torneio Classificatório": Refere-se ao órgão representante e autoridade organizadora que sediará o Torneio Classificatório da SWC 2026. O "Organizador do Torneio Classificatório" não pode participar de seu próprio Torneio Classificatório.

"Organizador do Torneio": Refere-se coletivamente aos Organizadores da SWC (SNK e EFG), ao Escritório de Gestão da SWC e ao Organizador do Torneio Classificatório (quando aplicável). Este termo abrange todas as entidades e representantes responsáveis pelo planejamento, administração e execução do Torneio Principal da SWC 2026, dos Torneios Classificatórios da SWC 2026 e de todos os programas associados e tabelas de classificação por pontos.

"Plataforma do Torneio": Refere-se ao site, serviço onde todas as atividades relacionadas ao torneio ocorrem, como registro, relatório de partidas e comunicação entre jogadores.

"Melhor de X (BO X)": Isso significa que o jogador que vencer a maioria dos jogos é o vencedor em uma partida jogada com X número de jogos. Se um jogador vencer o número necessário de jogos para alcançar a maioria, esse jogador se tornará o vencedor da partida e nenhum dos jogos que ainda não foram jogados até aquele momento será realizado. Por exemplo, em uma partida BO3, se um jogador vencer dois jogos, ele se tornará imediatamente o vencedor daquela partida.

"Jogador": Refere-se a um indivíduo que cumpriu plenamente os requisitos e restrições estabelecidos e concluiu corretamente o processo de registro.

"Jogo": Refere-se a um confronto individual disputado entre dois jogadores.

"Partida": Significa uma disputa de torneio envolvendo múltiplos jogos entre dois jogadores. O resultado do torneio é determinado pelo resultado da partida.

"Round": Refere-se a uma única batalha em um "jogo" que dura até que o personagem de qualquer jogador fique sem vida ou até que a contagem termine. Depois disso, eles geralmente são reiniciados para o próximo round.


"Eliminação Dupla": Um torneio de eliminação dupla é um formato no qual um participante é eliminado apenas após perder duas partidas, e jogadores que perdem a primeira partida têm a oportunidade de tentar novamente. Os competidores são divididos entre "Chave dos Vencedores" e entre "Chave dos Perdedores", e se perderem na Chave dos Vencedores, serão transferidos para a Chave dos Perdedores; se perderem na Chave dos Perdedores, serão completamente eliminados do torneio. O vencedor de ambas as chaves se enfrentará na Grande Final, e se o vencedor da Chave dos Vencedores ganhar a primeira partida, esse jogador será o vencedor do torneio. Por outro lado, se o vencedor da Chave dos Perdedores ganhar a primeira partida, ocorre uma redefinição de chave, e o vencedor da Chave dos Vencedores se desloca para a Chave dos Perdedores para jogar novamente, e o vencedor dessa partida se torna o vencedor da competição.

"Redefinição de Chave": Uma redefinição de chave refere-se à perda do vencedor da Final dos Vencedores no primeiro jogo da Grande Final, resultando em um envio para a chave dos perdedores e uma nova partida contra o vencedor da Final dos Perdedores. Ambos os jogadores podem escolher um novo personagem e solicitar uma escolha de lado de jogo diferente.

2 Estrutura do Torneio

2.1 Qualificação

O direito de participar do Torneio Principal da SWC 2026 para cada Título da Competição será alocado da seguinte forma:

 Main Tournament Qualification Slots					
					
Invitation Slots	SWC 2025 Winner	1	1	1	Open Tournament
	EWC 2026 Winner	1	---	---	
	SCS 2026 Winner	2	1	---	
	TBA	1	---	---	
Qualifying Slots	Legend Tournament Winner	3	---	---	
	Master 2 Tournament Winner	---	5	3	
	Online Tournament Winner	9	---	---	
	Point Ranking	13	TBA	TBA	
	LCQ	2	1	1	
Total		32	TBA	TBA	---

- As vagas de Classificação por Pontos serão alocadas aos Jogadores mais bem classificados na Tabela de Classificação por Pontos da SWC 2026, excluindo qualquer Jogador que já tenha garantido uma vaga de convite.
- O Escritório de Gestão da SWC reserva-se o direito de adicionar, remover ou modificar a lista de Torneios Classificatórios credenciados, bem como de alterar a alocação e distribuição geral de vagas, a qualquer momento e por qualquer motivo.
- Nota: As vagas alocadas através da classificação por pontos serão destinadas aos jogadores mais bem classificados, excluindo aqueles que se qualificaram por meio de um dos outros mecanismos de qualificação disponíveis.
- Nota: O torneio "ART OF FIGHTING 3" na SWC 2026 será um torneio aberto. Todas as regras e detalhes relevantes para sua participação serão regidos pela seção de Regras do Torneio Principal posteriormente. Para evitar dúvidas, não haverá Torneios Qualificatórios nem vagas de convite para este título.

2.2 Confirmação de Participação

Jogadores que se qualificarem serão excluídos de futuras oportunidades de qualificação, e suas qualificações serão transferidas para o próximo jogador classificado. Esports World Cup 2026 e os torneios classificatórios para a categoria “LEGEND” (para KOF XV e SAMURAI SPIRITS, “Master 2”), bem como os torneios oficiais online, serão elegíveis apenas para os 4 melhores jogadores. Se os 4 melhores jogadores não estiverem confirmados para se qualificar, o Escritório de Gestão da SWC poderá transferir a qualificação para a classificação por pontos ou LCQ.

2.3 Transferência de Qualificações

Se for constatado com antecedência que um jogador qualificado não poderá participar do Torneio Principal da SWC 2026, seja por não conseguir preparar os documentos necessários para a viagem ou por motivos de saúde, o Escritório de Gestão da SWC determinará com antecedência e poderá transferir o direito de participação para o jogador que estiver no topo da classificação por pontos. Se o jogador de maior classificação não puder participar, o jogador será transferido para o próximo jogador classificado. Os Jogadores que não comparecerem ou forem desqualificados do torneio principal serão desqualificados de receber prêmios.

2.4 Sistema de Classificação por Pontos

Na SWC 2026, os jogadores podem ganhar pontos com base em sua posição nos Torneios Classificatórios.

Os pontos são alocados de acordo com a classificação do torneio estabelecida pelo Escritório de Gestão da SWC.

	Offline				Online
	Legend	Master 1	Master 2	Master 3	
1st	8,000	4,000	2,000	1,000	1,000
2nd	4,000	2,000	1,000	500	500
3rd	3,200	1,600	800	400	400
4th	2,400	1,200	600	300	300
5th tie	1,200	600	400	200	200
7th tie	800	400	200	100	100
9th tie	400	200	100		
13th tie	200	100			
17th tie	100				

*There are no caps on the tournaments you can earn points.

2.4.1 Tabela de Classificação

A posição de um Jogador no Sistema de Classificação por Pontos da Tabela de Classificação será determinada pela soma total de pontos acumulados ao longo da temporada.

Se dois ou mais Jogadores estiverem empatados em pontos, o empate é desfeito pelo total acumulado de pontos obtidos exclusivamente na mais alta categoria dos torneios de qualificação em que pelo menos um dos Jogadores empatados participou. O Jogador com o total mais alto desses torneios será classificado acima dos demais.

2.4.2 Determinação da Classificação Final

As classificações serão determinadas ao final do último Torneio Classificatório para cada Título da Competição, excluindo a LCQ.

2.4.3 Prêmio de Pontos por Classificação

Os pagamentos são calculados a uma taxa de 1 USD por ponto ganho em Torneios Qualificatórios.

Cronograma de Pagamento:

- Os pagamentos são agregados e processados trimestralmente conforme o cronograma abaixo:
 - **Prêmio em dinheiro recebido de janeiro a 31 de março de 2026:** Pagamento até o final de maio de 2026
 - **Prêmio em dinheiro recebido de abril a 30 de junho de 2026:** Pagamento até o final de agosto de 2026
 - **Prêmio em dinheiro recebido de julho a 30 de setembro de 2026:** Pagamento até o final de novembro de 2026.
 - **Prêmio em dinheiro recebido de outubro a 30 de novembro de 2026:** Pagamento até o final de janeiro de 2027

Responsabilidade do Jogador: A janela de pagamento está condicionada à apresentação, por parte do Jogador, de toda a documentação necessária e completa. A documentação incompleta atrasará o pagamento até que todos os materiais exigidos sejam devidamente apresentados.

Cronograma de Pagamento da LCQ: O cronograma de pagamento do prêmio em dinheiro do Torneio Principal da SWC 2026 e da LCQ será anunciado separadamente.

2.5 Regras para o Título da Competição

As seções a seguir detalham as regras básicas para cada Título da Competição aplicáveis tanto aos Torneios Classificatórios quanto ao Torneio Principal da SWC 2026. No entanto, o Escritório de Gestão da SWC reserva-se o direito de modificar este conteúdo a seu exclusivo critério,

especialmente para acomodar o status específico e as necessidades operacionais dos Torneios Classificatórios.

O Organizador do Torneio Classificatório reserva-se o direito de modificar as regras do torneio, com a exceção do Uso de Personagens DLC e das Regulamentações de Controle. Todas essas alterações devem ser comunicadas aos Jogadores participantes com antecedência.

As regras básicas para ART OF FIGHTING 3 estão definidas separadamente nas Regras do Torneio Principal da SWC 2026.

2.5.1 Torneio Principal

O Torneio Principal da SWC 2026 utilizará o formato de torneio de Eliminação Dupla. Os detalhes referentes ao Torneio Principal da SWC 2026 serão anunciados separadamente.

2.5.1.1 Distribuição de Cabeças de Chave e Posicionamento nas Chaves

Os detalhes completos sobre o processo de distribuição de cabeças de chave, o procedimento de posicionamento nas chaves, os ajustes na distribuição regional e o evento oficial do Sorteio das Chaves serão anunciados separadamente em data posterior. Não obstante, os pontos concedidos por meio da participação no "Sistema de Classificação por Pontos" (Seção 2.4) não determinam decisões sobre a distribuição de cabeças de chave ou posicionamento nas chaves. Além disso, a SNK reserva-se o direito de modificar o procedimento de distribuição de cabeças de chave e posicionamento nas chaves de qualquer forma e a qualquer momento, e os participantes serão notificados prontamente sobre quaisquer alterações.

2.5.1.2 Valor do Prêmio

O prêmio em dinheiro para o vencedor do Torneio Principal da SWC 2026 é o seguinte:

- FATAL FURY: City of the Wolves: 1.500.000 USD
- THE KING OF FIGHTERS XV: 500.000 USD
- SAMURAI SHODOWN: 250.000 USD
- ART OF FIGHTING 3: 50.000 USD

Os detalhes da premiação para os outros Títulos da Competição que ocorrerão no Torneio Principal serão anunciados separadamente em uma data posterior.

2.5.2 Regras do Jogo: FATAL FURY: City of the Wolves

Plataformas: PlayStation 4/5, Xbox Series X|S, Steam, Epic Games Store

Versão do jogo:

- O torneio utilizará a versão mais recente disponível do jogo. Caso a atualização para a nova versão se mostre inviável, a versão estável anterior poderá ser utilizada, desde que todos

os Jogadores participantes sejam informados com antecedência sobre a mudança de versão.

Uso de Personagens DLC:

- Os personagens de DLC não poderão ser utilizados nos primeiros 12 dias, incluindo a data oficial de lançamento desses personagens.
 - Para evitar qualquer dúvida, os personagens de DLC lançados no primeiro dia do mês poderão ser utilizados no torneio que começa no dia 12 do mesmo mês.

Estrutura do Torneio:

- Formato do torneio: Eliminação Dupla com Redefinição de Chave.
- Formato da partida: Melhor de Três Jogos (Bo3). O primeiro Jogador a vencer dois Jogos ganha a Partida.
 - Os oito melhores utilizarão o formato Melhor de Cinco (Bo5). O primeiro Jogador a vencer três Jogos ganha a Partida.

Configurações do jogo:

- Modo: Clássico VS
- Rounds: Três (3)
- Tempo do round: 60
- Seletor de S.P.G.: D-Pad
- Configurações gráficas: V-Sync "DESLIGADO", taxa de atualização de 120Hz "LIGADA"
- Outras configurações: Padrão

Alteração de Personagem:

- O Jogador que venceu o Jogo anterior na Partida não pode trocar de personagem.
- O Jogador que perdeu o Jogo anterior na Partida pode optar por trocar ou manter o mesmo personagem.
- O Jogador que perdeu o Jogo anterior na Partida selecionará o próximo estágio. Ambos os jogadores podem alterar a taxa S.P.G.

Personalização de Personagem:

- Todas as cores padrão podem ser usadas.
- A edição de cores não é permitida.
- O uso de trajes é permitido.

Estágios Proibidos:

Os seguintes estágios estão proibidos no torneio:

- Transporte Expresso
- Parque de Diversões Dream -Manhã-

2.5.3 THE KING OF FIGHTERS XV

Plataformas: PlayStation 4/5, Xbox Series X|S, Steam, Epic Games Store, Windows

Versão do jogo:

- O torneio utilizará a versão mais recente disponível do jogo. Caso a atualização para a nova versão se mostre inviável, a versão estável anterior poderá ser utilizada, desde que todos os Jogadores participantes sejam informados com antecedência sobre a mudança de versão.

Estrutura do Torneio:

- Formato do torneio: Eliminação Dupla com Redefinição de Chave
- Formato da partida: Melhor de Três Jogos (Bo3). O primeiro Jogador a vencer dois Jogos ganha a Partida.
- Os oito melhores utilizarão o formato Melhor de Cinco (Bo5). O primeiro Jogador a vencer três Jogos ganha a Partida.

Configurações do jogo:

- Modo: Equipe VS
- Tempo do round: 60
- Outras configurações: Padrão

Alteração de Personagem:

- O Jogador que venceu o Jogo anterior na mesma Partida não pode trocar de personagem, mas pode alterar a ordem deles.
- O Jogador que perdeu o Jogo anterior na mesma Partida pode optar por alterar ou manter os mesmos personagens e a mesma ordem deles.
- O Jogador que perdeu o Jogo anterior na mesma Partida selecionará o próximo estágio.

Personalização de Personagem:

- Todas as cores padrão podem ser usadas.
- O uso de trajes é permitido.

Estágios Proibidos:

Os seguintes estágios estão proibidos no torneio:

- Estágio de Treinamento
- Concert Hall

2.5.4 SAMURAI SHODOWN

Plataformas: PlayStation 4/5, Xbox Series X|S, Steam, Epic Games Store.

Versão do jogo:

- O torneio utilizará a versão mais recente disponível do jogo. Caso a atualização para a nova versão se mostre inviável, a versão estável anterior poderá ser utilizada, desde que todos os Jogadores participantes sejam informados com antecedência sobre a mudança de versão.

Estrutura do Torneio:

- Formato do torneio: Eliminação Dupla
- Formato da partida: Melhor de Três Jogos (Bo3). O primeiro Jogador a vencer dois Jogos ganha a Partida.
 - A Final da Chave dos Vencedores, a Final da Chave dos Perdedores e a Grande Final serão disputadas no formato Melhor de Cinco (Bo5). O primeiro Jogador a vencer três Jogos, vence a Partida.

Configurações do jogo:

- Modo: VS
- Tempo do round: 60
- Performance cruel: Não
- Outras configurações: Padrão

Alteração de Personagem:

- O Jogador que venceu o Jogo anterior na Partida não pode trocar de personagem.
- O Jogador que perdeu o Jogo anterior na Partida pode optar por trocar ou manter o mesmo personagem.
- O Jogador que perdeu o Jogo anterior na Partida selecionará o próximo estágio.

Personalização de Personagem:

- Todas as cores padrão podem ser usadas.
- O uso de trajes é permitido.

2.5.5 Regras Gerais

2.5.5.1 Seleção de Lado

No início de cada partida, por padrão, os jogadores são designados para os lados esquerdo ou direito, sendo chamados de Jogador 1 (P1) e Jogador 2 (P2), respectivamente. Essas posições são mantidas durante toda a Partida.

Se um ou ambos os Jogadores desejarem trocar de lado antes da partida, o seguinte processo de seleção de lado será seguido na seguinte ordem:

1. Acordo entre ambos os Jogadores quanto ao lado que os Jogadores utilizarão.
2. Se nenhum acordo mútuo puder ser alcançado entre os dois Jogadores na Partida, a escolha do lado será decidida por um único jogo de pedra-papel-tesoura (Melhor de Um). O vencedor do jogo de pedra-papel-tesoura terá o direito de escolher seu lado.
3. Após a escolha, os lados permanecerão fixos durante toda a partida.

Se ocorrer uma Redefinição de Chave na Grande Final, a partida de Redefinição de Chave será tratada como uma nova Partida e o processo de escolha de lado será realizado novamente.

2.5.5.2 Seleção de Personagem e Estágio

Seleção de Personagem:

No início da Partida, ambos os Jogadores escolhem o personagem que utilizarão no primeiro Jogo.

Seleção de Estágio:

Ambos os Jogadores podem concordar mutuamente e selecionar o estágio que será usado no primeiro Jogo da Partida. Se não houver um acordo, o estágio será selecionado aleatoriamente. Se um estágio banido for selecionado aleatoriamente, um novo estágio será selecionado aleatoriamente.

Se ocorrer uma Redefinição de Chave na Grande Final, ela será considerada uma nova Partida, e os Jogadores deverão selecionar novamente seu personagem e estágio.

Escolha às Cegas:

Antes do primeiro Jogo de uma Partida, um ou ambos os Jogadores podem optar por utilizar um método de seleção de personagem chamado "escolha às cegas". Se a Escolha às Cegas for aplicada, o Jogador que optou por utilizá-la deve declarar discretamente o personagem selecionado que usará no primeiro Jogo da Partida. Uma vez que o outro Jogador tenha escolhido seu personagem inicial, o Jogador que optou por usar a Escolha às Cegas deve selecionar o personagem declarado, em seguida, o árbitro verificará o personagem selecionado pelo Jogador para garantir que corresponda ao personagem declarado. Caso um Jogador não selecione o(s) personagem(ns) declarado(s), o Jogador perderá o(s) Jogo(s) (em todos os Jogos em que o(s) personagem(ns) incorreto(s) foram escolhidos).

2.5.5.3 Empate

Se o Round final resultar em um empate (indicado pelo sinal de 'Empate' (ou "K.O. Duplo") ou equivalente na exibição do jogo), tornando o placar geral do Jogo empatado (por exemplo, 1-1 em Rounds), esse Jogo é considerado nulo e sem efeito e não será registrado. Uma revanche obrigatória desse Jogo específico deve ser realizada imediatamente. Ambos os jogadores devem usar os mesmos personagens que utilizaram durante o Jogo empatado durante toda a duração da revanche.

2.5.6 Controles

Todos os controles padrão, incluindo mouse e teclado, são legais. O uso de controles especiais ou personalizados, conforme indicado a seguir, não é permitido.

Por favor, note que o Organizador do Torneio Qualificatório ou os Organizadores da SWC não fornecem controles sobressalentes ou outros dispositivos necessários para jogar o jogo.

1. O uso de funções de pressionamento simultâneo de botões que não estejam previstas dentro do jogo é proibido. Quaisquer outras funções de macro também são proibidas.
2. Os inputs de movimento direcional devem permanecer separados de todas as funções não relacionadas ao movimento, incluindo, mas não se limitando a, ações de ataque e defesa.
 - a. *Exemplo: Um botão com uma entrada de Baixo + Soco Fraco é proibido.*

3. As operações de movimento digital em quatro direções devem ser independentes de cada uma das teclas de direção individuais e não podem ser atribuídas ou duplicadas em múltiplos canais de entrada, exceto quando utilizadas em conjunto com um controle analógico.
 - a. *Exemplo: É proibido instalar um controle do tipo arcade (*tratado como uma entrada digital) com todas as quatro direções habilitadas juntamente com um botão independente de Cima, a menos que a direção "Cima" para o controle esteja desabilitada.*
 - b. *Exemplo: Um botão com uma entrada simultânea de Esquerda + Direita é proibido.*
4. As operações de não-movimento não podem ser atribuídas a múltiplos canais de entrada.
 - i. *Exemplo: Em FATAL FURY: City of the Wolves, as seguintes ações não podem ser atribuídas a múltiplos canais de entrada.*
 - b. Estilo Arcade (até 11 botões): Soco Fraco, Chute Fraco, Soco Forte, Chute Forte, Defesa REV, Entrada de Soco Fraco + Chute Fraco, Entrada de Soco Forte + Chute Forte, Entrada de Soco Fraco + Soco Forte, Entrada de Chute Fraco + Chute Forte, Ataque Evasivo, Finta
 - c. Estilo Prático (até 11 botões): Soco, Chute, Golpes Especiais, Combo Prático, Defesa REV, Golpe REV, Arremesso, Artes REV, Ignition Gear / Redline Gear, Ataque Evasivo, Finta.
5. Quando as teclas ou botões direcionais esquerda e direita são pressionados simultaneamente, ambas as entradas devem ser válidas ou ambas as entradas devem ser inválidas.
6. Quando as teclas ou botões direcionais para cima e para baixo são pressionados simultaneamente;
 - a. FATAL FURY: City of the Wolves: Ambas as entradas devem ser válidas ou ambas as entradas devem ser inválidas.
 - b. Outros títulos: Ambas as entradas devem ser válidas, ambas as entradas devem ser inválidas ou apenas a direção "Cima" deve ser válida.
7. Qualquer função além da acima mencionada que invalide informações de entrada não deve ser adicionada.
8. O Organizador do Torneio ou os árbitros reservam-se o direito de realizar inspeções de controladores a qualquer momento, sem aviso prévio. A critério do Organizador do Torneio, os jogadores poderão ser obrigados a utilizar um controle substituto fornecido pela equipe do torneio. Em certos casos, uma revanche utilizando o controle substituto também poderá ser exigida para garantir a imparcialidade no jogo e a conformidade com as regulamentações do torneio.

3. Punições

3.1 Definição e Abrangência das Penalidades

Qualquer violação das regras estabelecidas neste regulamento resultará em penalidades. As penalidades podem ser uma dispensa, suspensão ou desqualificação, dependendo do evento em questão, mas não se limitam a isso. Além disso, não é incomum que haja uma combinação de duas ou mais dessas penalidades. Os Jogadores serão notificados da penalidade pelo canal de comunicação oficial do Organizador do Torneio Qualificatório, juntamente com um prazo para apelar da decisão.

3.1.1 Derrota Automática

Se o jogador não cumprir os requisitos ou condições específicas do torneio listados no regulamento, o jogador estará sujeito à derrota automática. Isso pode ocorrer em uma variedade de situações, como ausência, não conformidade com certos padrões ou violações de regras. A derrota automática resulta na consideração do Jogador como tendo perdido um único Jogo ou a Partida, com a vitória sendo concedida ao seu adversário.

3.1.2 Desqualificação

A desqualificação ocorre quando um Jogador é removido da competição devido a violações graves das regras, comportamento antiético ou ações consideradas prejudiciais à integridade do Torneio. As desqualificações são inegociáveis e aplicadas pela autoridade competente:

- **Torneios Classificatórios:** A desqualificação é aplicada pelo Organizador do Torneio Classificatório.
- **Programa SWC 2026:** Desqualificações para o Torneio Principal, Tabela de Classificação por Pontos e regras gerais do Programa SWC 2026 são aplicadas pelo Escritório de Gestão da SWC.

3.1.3 Banimentos/Suspensões

Refere-se à exclusão temporária ou permanente de jogadores de torneios ou eventos atuais e/ou futuros. Esta ação é tomada por infrações graves, infrações repetidas das regras ou ações que vão contra os padrões do torneio. A duração e o escopo do banimento/suspensão serão determinados pelo Escritório de Gestão da SWC com base na gravidade da infração.

3.1.4 Métodos Adicionais de Punição

Em casos especiais, o Escritório de Gestão da SWC pode estabelecer e determinar outros métodos de punição.

3.2 Combinações de Punição

Os métodos de penalização descritos não são mutuamente exclusivos e podem ser aplicados em combinação, conforme considerado adequado pelo Escritório de Gestão da SWC.

3.3 Penalidades para Infratores Reincidentes

Todas as penalidades listadas neste regulamento se aplicam a infratores de primeira viagem. Reincidências podem resultar em penalidades mais rigorosas do que as listadas na seção aplicável deste regulamento. As penalidades são proporcionais às penalidades listadas na seção aplicável.

4 Regras Gerais

4.1 Mudanças nas Regras

O Escritório de Gestão da SWC reserva-se o direito de alterar, remover ou de outra forma modificar as regras, a qualquer momento e sem aviso prévio. O Escritório de Gestão da SWC também reserva-se o direito de decidir sobre casos não especificamente cobertos pelo Regulamento, a fim de preservar o espírito de competição justa e de esportividade.

4.2 Validade das regras

Se uma disposição deste Regulamento for ou se tornar ilegal, inválida ou impraticável em qualquer jurisdição, isso não afetará a validade ou a viabilidade nessa jurisdição de qualquer outra disposição deste Regulamento nem a validade ou a viabilidade em outras jurisdições dessa ou de qualquer outra disposição deste Regulamento.

4.2.1 Legislação Local

Se quaisquer regras ou procedimentos entrarem em conflito com a legislação local, estes serão ajustados para cumprir a lei, de modo a permanecer o mais próximo possível do efeito originalmente pretendido.

4.3 Privacidade e Proteção de Dados

Todos os Jogadores concordam que a EFG coletará, armazenará, compartilhará e processará de outra forma os dados pessoais dos Jogadores durante o Torneio. Os Jogadores foram informados de que a EFG geralmente processa dados pessoais, incluindo, mas não se limitando a, imagem e voz, nome, apelido e nacionalidade, para organizar e conduzir o Torneio, manter contato com os Jogadores em relação ao Torneio, para a entrega de prêmios, entre outros. A EFG processará tais dados pessoais de acordo com sua política de privacidade, disponível no link <https://ESL.com/privacypolicy/>. Para mais informações ou quaisquer dúvidas, favor entrar em contato conosco pelo e-mail privacy@ESLgaming.com.

Quaisquer dados pessoais compartilhados com terceiros serão processados de acordo com as políticas de privacidade da EFG.

4.4 Confidencialidade

E-mails, canais correspondentes, discussões e outras comunicações com o Escritório de Gestão da SWC e os Organizadores da SWC serão tratados como estritamente confidenciais. É proibido publicar esses materiais sem o consentimento por escrito do Escritório de Gestão da SWC.

4.5 Acordos Adicionais

Os Organizadores da SWC e o Escritório Administrativo não se responsabilizam por quaisquer acordos adicionais entre os jogadores e não se obrigam a fazer cumprir tais acordos. O Escritório de Gestão da SWC desencoraja fortemente a celebração de tais acordos, e acordos que contradizem o regulamento não serão aceitos sob quaisquer circunstâncias.

4.8 Requisitos e Restrições de Participação

Para participar do torneio, você deve atender às seguintes condições: Se um Jogador não atender a essas condições, ele perderá sua elegibilidade. Os Jogadores devem atender a todas as condições para se qualificar para a SWC 2026. Se essas condições não forem atendidas, o jogador será desqualificado.

4.8.1 Limitações de Idade

Os Jogadores devem cumprir a classificação etária oficial estabelecida para o título do jogo no país e na região específicos de participação. Por exemplo, em torneios nos EUA avaliados pela ESRB, os jogadores devem atender à classificação Teen para títulos como Fatal Fury: City of the Wolves e THE KING OF FIGHTERS XV, e à classificação Mature/Adult para SAMURAI SHODOWN. Os Jogadores

convidados para as Finais da SWC 2026 não serão desqualificados se o limite de idade da região anfitriã for superior ao do seu país de origem, desde que o Jogador cumpra o requisito de idade da classificação oficial de seu país.

Os Jogadores que são menores de idade (com menos de 18 anos) devem obter o consentimento de seus pais ou responsáveis legais para participar da Competição. Se Jogadores menores de idade entrarem na Competição, será considerado que eles obtiveram o consentimento prévio necessário de seus pais ou responsáveis legais. Um Jogador será desqualificado caso não consiga demonstrar, para a satisfação dos Organizadores da SWC, que obteve o consentimento requerido.

4.8.2 Colaboradores de Promoção

Exceto em testes públicos e oportunidades semelhantes, caso o jogador utilize a Versão de Desenvolvimento Inicial do Software (por exemplo, versões de demonstração antecipadas) com o objetivo de colaborar com a promoção da SNK, o jogador poderá participar das Classificatórias da SWC 2026, mas não poderá obter pontos de classificação, prêmios ou qualificações fornecidos pela SNK. Os pontos serão perdidos e não haverá acumulação para o período seguinte. Além disso, mesmo após a conclusão de um Torneio Classificatório, **caso se constate que** um Jogador tenha jogado anteriormente com Versão de Desenvolvimento Inicial do Software, quaisquer Pontos, vagas de qualificação ou outros direitos obtidos até aquele momento serão revogados.

4.8.3 Informações do Jogador

Mediante solicitação, os jogadores são obrigados a fornecer ao Organizador do Torneio todas as informações necessárias, incluindo nome completo, dados de contato, nacionalidade, data de nascimento, endereço, foto, etc.

4.8.3.1 Requisitos e Conformidade de Apelidos

Os Jogadores devem usar o Nome de Jogador oficial exato, submetido e aprovado durante o registro inicial, ao longo da Partida. Nenhum tag, símbolo ou elemento suplementar pode ser adicionado. Todos os Nomes de Jogador devem estar em conformidade com o Código de Conduta do torneio. O Escritório de Gestão da SWC mantém o direito exclusivo de exigir alterações ou proibir qualquer nome considerado como contendo conteúdo ou sentimentos políticos, religiosos ou ofensivos.

4.8.3.1.1 Nomes, Símbolos e Patrocinadores

O Escritório de Gestão da SWC reserva-se o direito de proibir o uso de nomes e símbolos indesejáveis em competições. Palavras e símbolos legalmente protegidos são proibidos em princípio sem a permissão do titular dos direitos.

A divulgação ou promoção de pornografia, uso de drogas, temas ou produtos adultos ou maduros, assim como de patrocinadores amplamente reconhecidos, não é permitida em conexão com o torneio.

4.8.3.2 Conta do Jogador

Todos os Jogadores devem inserir suas informações de conta corretamente na plataforma de torneios ao se registrarem. Se você não possui uma conta na plataforma do torneio, por favor, certifique-se de criar uma antes de prosseguir com o processo de registro.

O Jogador é responsável por assegurar a exatidão e a integridade das informações que ele enviar. A não conformidade com esses requisitos pode resultar em um registro incompleto.

4.8.3.2.1 Utilizando a Conta de Jogador Correta

- Os Jogadores devem utilizar apenas uma conta start.gg e uma conta de jogo na SWC 2026.
- Se dois ou mais Jogadores estiverem registrados com o mesmo Nome de Jogador (Apelido) no torneio, ambas as partes devem consultar imediatamente o Escritório de Gestão da SWC para chegar a um compromisso mutuamente aceitável, como adicionar um identificador único. Caso os Jogadores não consigam chegar a um acordo dentro do prazo estipulado, o Escritório de Gestão da SWC reserva-se o direito de proibir o uso do Nome de Jogador original por todas as partes conflitantes e determinará que ambos os Jogadores escolham um novo Nome de Jogador único que esteja em conformidade com todas as diretrizes do torneio.
- O Escritório de Gestão da SWC reserva-se o direito de recusar ou revogar, por qualquer motivo, o uso do seu Nomes de Jogador.

4.8.3.2.2 Jogando com a Conta de Jogo Errada

Os Jogadores não podem jogar em uma conta diferente da utilizada durante o registro. Se você utilizar a conta de jogo incorreta, as penalidades descritas na Seção 3 deste regulamento poderão ser aplicadas.

4.8.3.2.3 Não é Possível Alterar a Conta

Após o término do período de registro, os jogadores **não podem alterar** sua conta (código de usuário). Exceções a esta regra são concedidas apenas em casos especiais, a critério do Escritório de Gestão da SWC.

4.8.4 Participação na LCQ para Jogadores Qualificados

Jogadores que já se qualificaram para FATAL FURY: City of the Wolves, THE KING OF FIGHTERS XV ou SAMURAI SHODOWN não serão elegíveis para participar da LCQ do respectivo evento. Jogadores que se qualificarem poderão participar da LCQ em um Título da Competição no qual não se qualificaram.

4.8.5 Informações de Viagem

Os participantes elegíveis para a SWC 2026 devem possuir um passaporte válido por um mínimo de seis (6) meses além da data programada de viagem e devem satisfazer todos os requisitos de entrada, incluindo estar isentos de quaisquer restrições que proibam a entrada no país anfitrião do torneio.

4.9 Impostos

O prêmio em dinheiro está sujeito à tributação de acordo com as leis fiscais aplicáveis. Além disso, o prêmio em dinheiro está sujeito à retenção de impostos, e os jogadores podem receber o valor após a dedução do imposto retido. Os Jogadores são responsáveis por todos os custos e despesas relacionados ao seu prêmio, incluindo impostos nacionais, estaduais e locais, bem como quaisquer impostos sobre valor agregado (IVA) aplicáveis. Essas despesas são de exclusiva responsabilidade do Jogador.

5 Torneio Principal Regras

5.1 Regras Gerais de Registro

- Cada Jogador está autorizado a apenas uma (1) inscrição por chave de torneio. Inscrições múltiplas, independentemente do uso de diferentes nomes de usuário ou contas, são estritamente proibidas.
- Todos os Jogadores são obrigados a fornecer informações de identidade precisas e verificáveis durante o registro. O uso de nomes de usuário falsos, apelidos ou contas de outros indivíduos é estritamente proibido. Qualquer ação destinada a enganar o torneio em relação à identidade, nome de usuário, região ou detalhes de registro de um Jogador, incluindo tentativas de manipular a distribuição de cabeças de chave ou fazer múltiplas inscrições, resultará em desqualificação imediata do torneio.

5.2 Regras Detalhadas do Torneio

5.2.1 Bugs e Glitches no Jogo

Se um jogador identificar um bug ou um glitch, uma revanche do Jogo somente será concedida se todas as condições a seguir forem atendidas:

- O bug é grave o suficiente para impedir que o Jogador (ou os Jogadores) jogue e complete o jogo de uma maneira que não impacte a integridade competitiva do Jogo.
- O bug deve ser informado imediatamente ao Escritório de Gestão da SWC assim que ocorrer.
- Os Jogadores estão estritamente proibidos de acionar ou causar intencionalmente um bug de jogo conhecido ou desconhecido (explorar) para obter vantagem competitiva. Se um bug de jogo for determinado pelo Escritório de Gestão da SWC como tendo sido causado maliciosamente por um Jogador, o Jogador estará sujeito a ações disciplinares, incluindo, mas não se limitando às penalidades descritas na Seção 3, dependendo da gravidade do impacto.

5.2.2 Reinicialização de Jogo

O Escritório de Gestão da SWC pode determinar a reinicialização de um Jogo em circunstâncias excepcionais. Isso inclui, mas não se limita a, bugs ou glitches que tenham um impacto significativo na jogabilidade ou na imparcialidade da competição, situações que afetam diretamente a capacidade de um Jogador de iniciar ou continuar o Jogo, ou situações em que se torna impossível encerrar o Jogo.

5.2.2.1 Pausando o Jogo

É proibido pausar um Jogo em andamento durante um Round ativo. Também é proibido pressionar o botão home do controle para retornar à tela de configurações da plataforma ou à tela principal, bem como acessar quaisquer outros recursos que interrompam o jogo em andamento de qualquer Jogador. Caso essas ações sejam realizadas, o Jogador infrator perderá o Round em questão. Em THE KING OF FIGHTERS XV, tais ações resultarão na perda do Jogo em questão pelo Jogador infrator.

No entanto, essas penalidades não se aplicarão se ambos os Jogadores concordarem em retomar a partida, ou se, ao retomar a partida, estiver claro qual Jogador venceu.

5.2.2.2 Má Conduta

O uso de equipamentos que não estejam em conformidade com as regras (Regra 2.5.6), ou de quaisquer outros equipamentos que proporcionem uma vantagem competitiva injusta, assim como a utilização não intencional de mecânicas do jogo, bugs ou glitches que ofereçam tal vantagem, é considerado trapaça. Essas ações são estritamente proibidas e resultarão em desqualificação imediata da competição.

5.3 Regulações de Controle Detalhados

5.3.1 Inspeção de Controle

O Organizador do Torneio ou árbitro reserva-se o direito de inspecionar o controle sem aviso prévio. A critério dos organizadores, os jogadores poderão ser solicitados a utilizar controles alternativos fornecidos pela equipe do torneio. Para garantir a imparcialidade e a conformidade com as regras do torneio, partidas de revanche utilizando controles alternativos podem ser obrigatórias. Informamos que, exceto nos casos expressamente mencionados acima, o Escritório de Gestão da SWC não disponibilizará controles adicionais nem qualquer outro equipamento necessário para jogar.

5.3.2 Conexão Sem Fio

Todos os controles sem fio devem ser utilizados no modo com fio durante partidas oficiais. Os Jogadores devem garantir que o cabo USB esteja conectado de forma segura tanto ao controle quanto ao corpo do console em todos os momentos. Todos os consoles PlayStation 5 (PS5) terão a comunicação Bluetooth desativada, e o método de comunicação do controle deve ser configurado para "Usar um cabo USB" na unidade principal.

5.3.3 Falha no Controle Durante o Jogo

Se o controle de um Jogador sofrer uma falha mecânica ou de software, ou for fisicamente desconectado do console durante um Round, o Jogador está estritamente proibido de pausar o jogo. O Round em andamento será imediatamente registrado como uma derrota para o Jogador cujo equipamento apresentou falha ou foi desconectado. Em THE KING OF FIGHTERS XV, tais ações resultarão na perda do Jogo em questão pelo Jogador infrator. Os Jogadores são os únicos responsáveis por garantir a confiabilidade de seus equipamentos e por resolver quaisquer problemas. Se o problema não puder ser resolvido prontamente pelo Jogador, o Escritório de Gestão da SWC poderá, a seu exclusivo critério, conceder permissão para que o Jogador troque o equipamento defeituoso.

5.3.4 Equipamento do Jogador

O Escritório de Gestão da SWC não se responsabiliza por quaisquer problemas ou falhas relacionadas ao equipamento trazido e utilizado pelo Jogador. Os Jogadores são os únicos responsáveis por garantir o funcionamento de seu equipamento e por resolver quaisquer problemas. Se o equipamento de um Jogador falhar durante um Round, esse Round será registrado como uma derrota para o Jogador. Em THE KING OF FIGHTERS XV, tais ações resultarão na perda do Jogo em questão pelo Jogador infrator.

5.4 Assegurando Transparência

Durante as Partidas realizadas nos palcos principal e secundário da SWC 2026, os Jogadores estão estritamente proibidos de usar qualquer item ou artigo que obscureça seu rosto, mãos ou controles. Esta proibição se aplica a roupas, acessórios e objetos externos, incluindo, mas não se limitando a, máscaras, toalhas, caixas ou coberturas.

Esta regra garante a transparência competitiva. O design do palco proporcionará distância suficiente entre os competidores, eliminando qualquer necessidade percebida para que os Jogadores ocultem seus rostos, mãos ou equipamentos.

5.4.1 Exceções

As únicas exceções são óculos para correção da visão ou acessórios para a cabeça/óculos exigidos por uma razão de saúde ou religiosa documentada. A permissão para qualquer item excepcional está sujeita à única discricão e à aprovação prévia do Escritório de Gestão da SWC.

5.5 Procedimento de Partida

5.5.1 Verificações Técnicas Pré-partida

Os Jogadores são obrigados a abordar proativamente todas as questões técnicas potenciais, incluindo configurações de áudio e hardware, para garantir um ambiente operacional estável antes do início do Jogo. Os Jogadores devem realizar uma verificação técnica completa de todo o equipamento (controles, conexões e configurações) antes do início do Jogo. A falha em garantir a estabilidade pode resultar em penalidades estabelecidas na Seção 3, a critério do Escritório de Gestão da SWC.

Se um Jogador interromper um Jogo ao vivo por qualquer motivo relacionado ao equipamento pelo qual era responsável por verificar anteriormente, a interrupção resultará na perda imediata daquele Jogo específico para o Jogador que interrompeu.

5.5.2 Resultados das Partidas

- O jogador que vencer o adversário será o vencedor do jogo.
- Ambos os Jogadores competidores são conjuntamente responsáveis por relatar com precisão os resultados finais da Partida ao pessoal designado imediatamente após a conclusão da Partida. Quaisquer objeções ou questões relacionadas aos resultados registrados devem ser comunicadas ao Escritório de Gestão da SWC sem demora.

5.5.3 Política de Coaching

5.5.3.1 Regras de Coaching do Torneio Principal:

- O coaching é estritamente proibido durante qualquer Partida realizada nos estágios principal ou secundário, ou durante a Fase de Chave do torneio.
- O coaching é limitado a uma duração máxima de 30 segundos e é permitido apenas entre os Jogos (ou seja, após a conclusão de um Jogo e antes do início do próximo Jogo). O coaching é estritamente proibido durante um Jogo ao vivo ou entre Rounds.

- A violação de qualquer parte desta política de treinamento (Seção 5.5.3) por parte do Jogador ou do Treinador pode resultar em penalidades conjuntas, incluindo, mas não se limitando a, perda da Partida atual ou desqualificação do torneio.

5.5.3.2 Regras do Torneio Classificatório:

- Os Jogadores participantes dos Torneios Classificatórios devem aderir às regras específicas de treinamento e conduta estabelecidas pelo respectivo Organizador do Torneio Classificatório.

5.6 Relato de Glitches e Elegibilidade para Revanche

Se um glitch de software significativo (conforme definido na Seção 5.2) afetar o resultado de uma Partida, o Jogador afetado deve relatá-lo imediatamente à equipe antes do início da próxima Partida. Eventos padrão do jogo ou erros do usuário (por exemplo, interrupções ou notificações de dispositivos) não são elegíveis para revanches. Os Jogadores são totalmente responsáveis pela funcionalidade de qualquer hardware ou equipamento que tenham fornecido, e tais problemas não constituem motivos para uma revanche na maioria dos casos.

5.6.1 Interrupção do Jogo por Terceiros

No torneio principal, caso o jogo seja interrompido devido a fatores fora do controle do jogador, como uma queda de energia ou uma falha nos equipamentos fornecidos pelo Escritório de Gestão da SWC, o Escritório de Gestão da SWC se empenhará para retomar o Jogo o mais próximo possível do estado do Jogo no momento imediatamente anterior à interrupção do Jogo. Se o Escritório de Gestão da SWC não conseguir recriar um estado que mantenha a integridade do Jogo, o Jogo será reiniciado.

O Escritório de Gestão da SWC possui a única e final autoridade para determinar uma resposta adequada a interrupções no jogo.

5.6.2 Retomada das Partidas

Os Jogadores devem relatar quaisquer problemas técnicos ou outras emergências que possam impactar a integridade da Partida ao Escritório de Gestão da SWC imediatamente. A retomada das partidas só é permitida mediante aprovação prévia do Escritório de Gestão da SWC.

5.7 Alterações na Partida

No Torneio Principal, o Escritório de Gestão da SWC reserva-se o direito de alterar o horário de início de quaisquer e todas as Partidas, ajustar as combinações de Partidas e o Cronograma do Torneio a seu exclusivo critério.

No caso de tais alterações, o Escritório de Gestão da SWC compromete-se a notificar todos os jogadores envolvidos o mais rapidamente possível, de modo a garantir tempo suficiente para preparação e coordenação.

5.8 Transmissão/Distribuição

5.8.1 Direitos

Todos os direitos de transmissão da EFG são de propriedade da SNK Corporation. Isso inclui, mas não se limita a, bots de IRC, bots do Discord, distribuição de áudio, distribuição de vídeo (por exemplo, transmissões em primeira pessoa), replays, demos e qualquer outro tipo de transmissão.

5.8.2 Renúncia de Direitos

A EFG reserva-se o direito de conceder os direitos de transmissão de uma ou mais partidas a terceiros ou ao próprio jogador. Neste caso, a transmissão deve ser coordenada com o Escritório de Gestão da SWC e com a equipe de distribuição antes do início da Partida.

5.8.3 Responsabilidades dos Jogadores

Os Jogadores não podem optar por não transmitir uma Partida por meio de um emissor aprovado pela EFG. Os Jogadores não podem selecionar ou interferir na forma como a partida será transmitida. O Jogador compromete-se a adotar todas as precauções necessárias para garantir que a partida seja transmitida.

5.8.4 Aprovação da Transmissão/Retransmissão

Jogadores, narradores ou membros da comunidade que desejem transmitir ou retransmitir qualquer parte de um torneio devem solicitar aprovação à EFG, e o pedido deve ser analisado e aprovado pelos Organizadores da SWC. O solicitante será obrigado a assinar o Código de Conduta de Transmissão apropriado. Todos os streamers e criadores de conteúdo deverão obedecer a este Código de Conduta de Transmissão ao transmitir, espelhar ou hospedar eventos da SWC ou eventos relacionados. O Escritório de Gestão da SWC reserva-se o direito de revogar esta autorização de indivíduos ou entidades que violem o Código de Conduta ou os Termos de Serviço.

5.9 Comunicação

5.9.1 Discord:

O principal meio de comunicação para o Torneio Principal da SWC 2026 é o Discord. Os Jogadores são obrigados a verificar os servidores regularmente para garantir que não percam nenhum anúncio importante do torneio. Todos os jogadores são obrigados a ingressar no servidor para serem notificados sobre mudanças nas regras, anúncios, instruções e para se comunicarem com os administradores, o Escritório de Gestão da SWC e seus Jogadores adversários participantes. As trocas de materiais e informações são realizadas apenas dentro do servidor do Discord.

A falta de conhecimento das regras ou informações devido à ausência de um Jogador no servidor oficial do Discord, ou à falta de atenção imediata às informações compartilhadas pelos Organizadores da SWC, não será considerada uma justificativa válida para a não conformidade.

5.10 Prêmio

5.10.1 Premiação

Os detalhes sobre a premiação do Torneio Principal serão anunciados separadamente em uma data posterior.

5.10.2 Aceitação e Troca de Dados

Ao participar de torneios com prêmios em dinheiro, os Jogadores concordam em atender a todos os requisitos de elegibilidade. Os Jogadores também consentem em fornecer ao Escritório de Gestão da SWC todas as informações pessoais necessárias para a entrega e verificação do prêmio. O destinatário do prêmio em dinheiro deve ser o indivíduo que participou fisicamente do torneio.

6 Código de Conduta do Jogador

6.1 Imparcialidade da Competição

Os Jogadores são esperados para se comportar da melhor maneira possível em todos os momentos. A conduta injusta pode incluir, mas não se limita a, hacking, exploração, ringing e desconexão intencional. Espera-se que os Jogadores demonstrem um bom espírito esportivo e jogo limpo. O Escritório de Gestão da SWC mantém o julgamento exclusivo para violações dessas regras.

6.2 Conformidade

Os Jogadores devem sempre seguir as instruções do Escritório de Gestão da SWC.

6.3 Má Conduta

- Os Jogadores estão proibidos de se envolver em quaisquer comportamentos que constituam jogo desleal, conforme definido neste documento.
- Conluio
 - A conluio é definido como qualquer acordo entre dois (2) ou mais Jogadores para prejudicar Jogadores adversários. Isso inclui comportamentos entre Jogadores que fazem parte da mesma organização de esportes ou que estão de alguma forma afiliados fora da competição. O conluio inclui, mas não se limita a, atos como:
 - O jogo suave, que é definido como qualquer acordo entre dois (2) ou mais Jogadores para não danificar, impedir ou, de outra forma, jogar de acordo com um padrão razoável de competição em um jogo.
 - Planejar antecipadamente a divisão do prêmio em dinheiro e/ou qualquer outra forma de compensação (exceto conforme permitido pelas regras da competição).
 - Envio e recebimento de sinais eletrônicos ou de qualquer outro tipo de comunicação de um acompanhante a um Jogador ou de um Jogador a um acompanhante.

6.4 Conduta Antidesportiva

Qualquer outro ato adicional, falha em agir ou comportamento que comprometa a integridade competitiva da competição ou que de outra forma viole este Regulamento e/ou os padrões de integridade estabelecidos pelo Escritório de Gestão da SWC para a prática competitiva do jogo.

6.5 Comportamento Inadequado

6.5.1 Hostilidade

- Profanidade e discurso de ódio
 - Um Jogador não pode usar linguagem que seja obscena, ofensiva, vulgar, insultuosa, ameaçadora, abusiva, difamatória, caluniosa, difamadora ou de outra forma ofensiva ou objetável; ou promover ou incitar ódio ou conduta discriminatória, na área da Partida, a qualquer momento. Um Jogador não pode utilizar quaisquer instalações, serviços ou equipamentos fornecidos ou disponibilizados pela ESL ou seus contratados para postar,

transmitir, disseminar ou de outra forma tornar disponíveis quaisquer comunicações proibidas.

- Comportamento disruptivo e ofensas
 - Um Jogador não pode tomar qualquer ação ou realizar qualquer gesto direcionado a um Jogador adversário, fã ou oficial, ou incitar qualquer outro(s) indivíduo(s) a fazer o mesmo, que seja insultuoso, zombeteiro, disruptivo ou antagônico.
- Comportamento abusivo
 - O abuso de oficiais da SWC, Jogadores adversários ou membros da audiência não será tolerado. Violações repetidas de etiqueta, incluindo, mas não se limitando a tocar no computador, corpo ou propriedade de outro Jogador, resultarão em penalidades. Os Jogadores e seus convidados (se houver) devem tratar todos os indivíduos presentes em uma Partida com respeito.
- Assédio
 - O assédio é proibido. O assédio é definido como atos sistemáticos, hostis e repetidos que ocorrem ao longo de um período considerável, ou um único episódio flagrante, que tenha a intenção de isolar ou excluir uma pessoa e/ou afetar a dignidade da pessoa.
- Assédio sexual
 - O assédio sexual é proibido. O assédio sexual é definido como avanços sexuais indesejados. A avaliação é baseada em se uma pessoa razoável consideraria a conduta como indesejável ou ofensiva. Há tolerância zero para quaisquer ameaças/coação sexual ou a promessa de vantagens em troca de favores sexuais.
- Discriminação e ofensas
 - Os Jogadores não podem ofender a dignidade ou a integridade de um país, pessoa privada ou grupo de pessoas por meio de palavras ou ações desdenhosas, discriminatórias ou denegridoras em razão de raça, cor da pele, origem étnica, nacional ou social, gênero, idioma, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, situação financeira, nascimento ou qualquer outro status, orientação sexual ou qualquer outra razão.
- Observações difamatórias
 - Os Jogadores não podem dar, fazer, emitir, autorizar ou endossar qualquer declaração destinada a minar a credibilidade de uma competição ou dos oficiais da SWC, ou ter qualquer outro efeito prejudicial ou detrimetoso aos melhores interesses dos Organizadores da SWC ou de suas afiliadas, conforme determinado pela única e absoluta discricção do Escritório de Gestão da SWC.
- Atos criminosos
 - Um Jogador não pode se envolver em qualquer atividade que seja proibida pela lei comum, estatuto ou tratado, e que leve ou possa ser razoavelmente considerada suscetível de levar à condenação em qualquer tribunal de jurisdição competente.
- Conduta imoral
 - Um Jogador não pode se envolver em qualquer atividade que seja considerada pelo Escritório de Gestão da SWC como imoral, desonrosa ou contrária aos padrões convencionais de comportamento ético adequado.

6.6 Apostas

Qualquer Jogador, oficial de equipe ou afiliado de equipe que participe do Programa SWC 2026 (incluindo todos os Torneios Classificatórios e o Torneio Principal) está estritamente proibido de apostar ou fazer apostas, seja diretamente ou por meio de um afiliado agindo em seu nome, sobre o resultado de qualquer partida de qualquer Título da Competição dentro do Programa SWC 2026. Os violadores desta proibição

de apostas enfrentarão desqualificação imediata da competição em curso e também podem ser proibidos de competir em futuros torneios SWC, a critério do Escritório de Gestão da SWC.

6.7 Má Conduta

Qualquer forma de trapaça não será tolerada. Quando a trapaça for descoberta, o Jogador em questão será imediatamente desqualificado do torneio. Exemplos de trapaça incluem, mas não se limitam a:

6.7.1 Manipulação de resultados

Tentativa de alterar intencionalmente os resultados de uma Partida, perdendo ou de outra forma tentando afetar os resultados.

6.7.2 Hacking

A prática de hacking é definida como qualquer modificação do cliente do jogo, Plataforma ou Plataforma de Jogo por qualquer Jogador, ou pessoa agindo em nome de um Jogador.

6.7.3 Exploração de Vulnerabilidades:

A exploração inclui, mas não se limita a, qualquer uso intencional de bugs ou glitches para obter uma vantagem no jogo, que, a critério exclusivo do Escritório de Gestão da SWC, não está funcionando conforme o esperado. Se for constatado que um Jogador utilizou intencionalmente uma bug desconhecido, os Organizadores da SWC poderão aplicar penalidades. A decisão final será tomada pelo Escritório de Gestão da SWC.

6.7.4 Fingir ser outro jogador

Jogar sob a conta de outro Jogador ou solicitar, induzir, encorajar ou direcionar alguém a jogar sob a conta de outro Jogador.

6.7.5 Uso indevido de software ou hardware

O ato de utilizar software ou hardware para obter vantagens que não estão originalmente disponíveis no jogo.

- Software de terceiros (aplicativos não autorizados que manipulam a jogabilidade)
- Jogando em um servidor privado
- Ataques de script

6.8 Suborno

É proibido receber recompensas ou qualquer tipo de compensação por serviços relacionados a jogos competitivos (como derrotar adversários ou manipular partidas). A exceção são as recompensas baseadas em desempenho dos patrocinadores ou proprietários oficiais da equipe.

6.9 Provisões para Doações e Indenizações

Nenhum jogador pode receber presentes, recompensas ou compensações por quaisquer serviços prometidos, fornecidos ou planejados para serem fornecidos em conexão com a competição, incluindo serviços relacionados a derrotar ou tentar derrotar outro jogador, ou serviços destinados à manipulação de resultados em uma partida ou jogo. As únicas exceções a esta regra ocorrem nos casos de recompensas por desempenho pagas aos jogadores pelo patrocinador oficial ou pelo proprietário da equipe, bem como pelos prêmios em dinheiro fornecidos pelos Organizadores do Torneio Qualificatório.

6.10 Desconexão Intencional

Uma desconexão intencional sem uma razão adequada e explicitamente declarada. Quaisquer ações de um Jogador que levem a uma desconexão serão consideradas intencionais, independentemente da intenção real do Jogador.

7 Transmissão Ao Vivo

Todo o conteúdo, incluindo fotos, vídeos, replays e outros recursos gerados pelo jogador ou pelo torneio, é de propriedade da SNK. Ao concordar em participar da SWC 2026, o jogador aceita estes termos.

7.1 Obrigações de Resposta à Imprensa

Se o organizador solicitar que um ou mais jogadores participem de entrevistas (curtas antes e após a partida ou sessões de entrevistas mais longas), coletivas de imprensa, sessões de autógrafos, sessões fotográficas ou gravações de vídeo, os jogadores não poderão recusar e deverão comparecer. Além disso, de acordo com os requisitos do Escritório de Gestão da SWC, os jogadores poderão ser solicitados a fornecer fotos e outros materiais para o torneio. A maioria dos eventos possui dias destinados à imprensa, nos quais os jogadores são fotografados, filmados e entrevistados pelos organizadores. Os Jogadores também receberão, com antecedência, um cronograma de imprensa explicando do que se trata, quando ocorrerá e o que esperar.

A participação é obrigatória para os jogadores selecionados para o Dia de Imprensa, e ausências acarretarão penalidades, como a perda de prêmios em dinheiro e a desqualificação da competição.

8 Aviso de Direitos Autorais

Todo o conteúdo contido neste documento é propriedade da ESL FACEIT Group Ltd ou é utilizado com a permissão do proprietário. Qualquer distribuição, reprodução, modificação ou outro uso não autorizado de qualquer material contido neste documento (incluindo, mas não se limitando a, imagens de marcas registradas, ilustrações, textos, retratos, fotografias, etc.) constitui violação das leis de direitos autorais e de marcas registradas e poderá resultar em responsabilização nos termos da legislação penal e/ou civil.

Nenhuma parte do conteúdo deste documento pode ser reproduzida de qualquer forma ou por qualquer meio, nem armazenada em bancos de dados ou sistemas de recuperação, exceto para uso pessoal, sem a autorização por escrito da ESL FACEIT Group Ltd.

Todo o conteúdo deste documento é preciso, conforme nosso melhor conhecimento. A ESL FACEIT Group Ltd não se responsabiliza por quaisquer erros ou omissões. Coletaremos conteúdos e arquivos em nosso site (incluindo, mas não se limitando a, ESLgaming.com, intelxtrememasters.com, ESL-one.com e todos os subdomínios). Reservamo-nos o direito de fazer alterações a qualquer momento, sem aviso prévio.