



Regras gerais e guia de penalties
para Pokémon UNITE pela PBL

Índice

1	Construção de Equipas	3
1.1	Composição da equipa	3
2	Regras do equipamento	4
2.1	Equipamentos	4
2.2	Comunicação durante o Torneio	4
3	Formato de jogo	5
3.1	Formato Liga	5
3.2	Formato Torneio Individual	5
3.3	Registar uma Equipa	5
4	Verificação de Equipas	6
4.1	Membros participantes da ronda	6
4.2	Legalidade dos Equipamentos	6
5	Guia de penalizações Pokémon UNITE	7
5.1	Introdução	7
5.2	Atribuir Penalizações	7
5.2.1	Desvios das penalizações recomendadas	8
5.3	Tipos de penalizações	8
5.3.1	Avisos	8
5.3.2	Desvantagens de Tempo	8
5.3.3	Derrota	9
5.3.4	Desqualificação	9
5.4	Tipos de Infrações	10
5.4.1	Erro de jogo	10
5.4.2	Erros de Equipa ou papeis	11
5.4.3	Erros de Procedimento	12
5.4.4	Conduta Antidesportiva	14

1 Construção de Equipas

Todas as equipas deverão ser compostas por no mínimo 5 membros. Qualquer equipa poderá possuir até 2 jogadores substitutos, que deverão ter sido registados previamente como membros da equipa, mas antes de cada jogo os 5 membros que irão jogar deverão ser anunciados previamente. Para facilitar comunicações com a organização 1 dos jogadores deverá ser previamente anunciado/registado como capitão de equipa para qualquer torneio. É responsabilidade do capitão de equipa de garantir que as regras e restrições que se encontram neste documento são comunicadas e cumpridas pela sua equipa.

1.1 Composição da equipa

No início de cada ronda as equipas deverão anunciar os 5 jogadores que vão jogar e a composição da equipa não deverá ser alterada entre jogos. Jogadores suplentes não poderão contactar a sua equipa durante jogos que estejam a decorrer, no entanto entre os jogos de cada ronda estes poderão contactar com a equipa antes desta iniciar o segundo ou terceiro jogo da ronda.

2 Regras do equipamento

2.1 Equipamentos

- Os jogadores apenas poderão utilizar equipamentos onde o jogo tenha saído oficialmente.
- Os jogadores são responsáveis por garantir a sua participação com hardware em que o jogo tenha sido lançado oficialmente.
- No formulário de inscrição os jogadores deverão registar que equipamento vão utilizar e garantir a utilização deste para toda a duração do torneio.
- Dentro de algumas circunstâncias poderá ser pedido aos jogadores para apresentarem provas da utilização do equipamento registado durante a duração do torneio. Os jogadores deverão cumprir com o pedido dos organizadores do torneio neste caso. Os jogadores devem evitar a utilização de plataformas não oficiais como computadores com emuladores, telefones que necessitem de APK para instalar o software do jogo entre outros. A descoberta de utilização de uma plataforma não oficial pode ficar sujeita a penalizações tais como desqualificação do jogador ou até da equipa inteira.
- Cada jogador é responsável pelo seu equipamento e ligação de internet.

2.2 Comunicação durante o Torneio

Seja um evento físico ou exclusivamente online a organização fornecerá às equipas um local onde estes deverão estar durante os jogos caso desejem comunicar. Mesmo que alguma equipa não deseje realizar qualquer tipo de comunicação durante o seu jogo entre colegas de equipa todos os membros deverão estar sempre online no canal de chat indicado da plataforma indicada. Qualquer incapacidade para com este requisito fará com que o jogador em questão não possa participar no torneio. Como foi mencionado antes, embora entre jogos os jogadores possam falar com entidades exteriores, durante a partida a comunicação entre membros exteriores é estritamente proibida, sendo que a descoberta de tal poderá ser alvo de penalizações.

3 Formato de jogo

3.1 Formato Liga

Ao contrario dos jogos Ranked no Pokémon UNITE, onde existe uma divisão de escalões para combates, nestes torneios os membros de cada equipa poderão ser pertencentes a qualquer Rank.

No futuro poderá haver divisões de Ranks de equipas, mas não de jogadores, em que tenhamos vários níveis de escalões de participação e novas equipas tenham de subir de divisão para jogarem com equipas mais experientes. Mesmo havendo divisões de liga para as equipas os membros de cada equipa poderão sempre ser de qualquer Rank, sendo que é responsabilidade da equipa de manter os seus membros dentro do nível de jogo da sua divisão ou poderão vir a sofrer uma descida de divisão.

3.2 Formato Torneio Individual

Em torneios individuais poderá ou não haver um cap para a maioria dos membros da Equipa (mínimo de 3 em 5), um cap para toda a equipa (5 em 5) ou não haver um cap de todo. Estes ficarão ao critério do organizador. A existência de caps será para facilitar a organização de torneios individuais mantendo o nível de jogo de forma a que não haja equipas que se sintam desmotivadas.

Assim é aconselhado a que torneios para novos jogadores/iniciantes sejam bastante rígidos nas regras e investigação dos membros das equipas para prevenir a utilização de contas novas por parte de jogadores de Rank mais alto. Para torneios de Rank mais alto esta já não é uma necessidade. A utilização de contas falsas ou de outros jogadores por parte de qualquer jogador poderá resultar em penalizações incluindo até Ban permanente de qualquer torneio organizado pela PBL e registo e report para futuros torneios oficiais do jogo.

3.3 Registar uma Equipa

Independentemente do tipo de torneio, para diminuir a possibilidade da utilização das contas por outros jogadores durante a competição, os seguintes requisitos deverão ser sempre cumpridos:

- Registo de no mínimo 5 membros da equipa, 2 suplentes e marcar 1 capitão de equipa;
- Registo da plataforma onde irão jogar (incluindo modelo e marca).

4 Verificação de Equipas

Durante todos os torneios os membros da equipa estarão visíveis para os outros participantes.

4.1 Membros participantes da ronda

No início de cada torneio é assumido que os 5 jogadores registados como principais serão os que irão todas as rondas. Antes de cada ronda ser lançada ou antes de as equipas saberem quem vão defrontar a seguir, caso as equipas desejem mudar algum jogador, devem anuncia-lo ao Staff do Torneio para que estes sejam colocados como os membros a participar. Por uma questão de desportivismo, caso haja equipas que não possuam mais de 5 membros, é esperado que todas as alterações nos 5 jogadores seja efetuada antes de haver informação contra quem vão jogar, garantindo assim que não há desvantagens injustas para equipas com menos jogadores por uma equipa com suplentes se conseguirem adaptar melhor a todas as composições.

4.2 Legalidade dos Equipamentos

A qualquer altura, se houver suspeita de utilização de equipamento não autorizado, um membro do staff pode pedir vários prints, fotos ou vídeos de qualquer membro da equipa e qualquer parte do seu equipamento afim de verificar a utilização de hardware oficial. A não cooperação com este pedido poderá resultar na expulsão imediata do jogador em questão do torneio.

5 Guia de penalizações Pokémon UNITE

5.1 Introdução

Os protocolos e procedimentos da PBL têm como objetivo criar um espírito de competição amigável, tal como dita qualquer competição oficial da Play! Pokémon. No entanto, ocasionalmente surgem situações, quer sejam intencionais ou não intencionais, em que os jogadores e espectadores não cumprem as regras ou o espírito do jogo. Nestes casos, penalizações poderão ser aplicadas, passando desde **Avisos** para um único jogador até **Desqualificações** de toda uma equipa de um evento ou torneio. Esta secção do documento está feita de forma a orientar organizadores, árbitros ou juizes da PBL de forma a que possam aplicar penalizações de forma justa, lógica e uniforme caso seja preciso e manter a integridade de qualquer torneio. Servirá também de fonte de informação para as regras que os jogadores deverão cumprir e as penalizações que poderão incorrer caso não as cumpram.

5.2 Atribuir Penalizações

O staff dos torneios da PBL deverão procurar criar um ambiente divertido, seguro, justo e não stressante para qualquer participante. Devido a esta razão, a aplicação de qualquer penalização deverá ser realizada de forma mais educada e discreta possível.

Sempre que uma penalização for atribuída, esta deverá ser acompanhada de uma explicação de como especificamente as ações do jogador ou equipa estão a ir contra o regulamento criado pela PBL e por uma clara descrição da penalização que resultará da infração cometida. A aplicação de sanções deve ser feita de uma forma positiva e que possibilite ao jogador ou equipa uma melhor compreensão das regras. Para evitar os jogadores ou equipas sentirem-se atacados, envergonhados ou que venham a causar um incidente é aconselhado a atribuir as sanções em privado.

Nalguns casos, um jogador ou equipa pode escolher desistir do evento para tentar evitar ficar marcado com uma penalização mais seria no seu currículo de jogador. Esta tática é inaceitável. O Arbitro/Juiz principal deverá informar o jogador ou equipa que a penalização será realizada na mesma, registada e futuramente reportada aos órgãos de regulamentação devidos.

5.2.1 Desvios das penalizações recomendadas

As penalizações para as infrações são simplesmente recomendações e poderão ser aumentadas ou diminuídas com base na circunstância. É importante ter em conta vários fatores quando se dá uma penalização, desde o nível de experiência da equipa em torneios, à reincidência de incidentes, entre outros.

A palavra final de qualquer penalização deve pertencer ao Juiz principal. Organizadores e outros Árbitros podem atribuir sanções, mas para situações mais graves do que **Avisos** estes devem sempre verificar com o Juiz principal. Qualquer sanção acima do nível de **Aviso** ficará registada na ficha do jogador/equipa, com registo e provas da ocorrência para ser reportada mais tarde.

5.3 Tipos de penalizações

O seguinte é uma lista de vários níveis de penalizações pela ordem de severidade. Apenas pessoal da PBL certificado está autorizado a alterar qualquer tipo das penalizações marcadas em baixo.

5.3.1 Avisos

Avisos são penalizações menores que têm o intuito de corrigir um comportamento, erro ou mau hábito de um jogador ou equipa. Mas nada que venha a afetar a integridade do torneio. Depois de um Arbitro dar um aviso deverá sempre verificar se o jogador ou equipa está ciente das regras ou do que fizeram de errado e como o podem corrigir, de forma a evitar a repetição do mesmo. A reincidência do mesmo acontecimento mais que duas vezes poderá necessitar de um escalonamento da penalização.

5.3.2 Desvantagens de Tempo

Quando há um fator de repetição de pequenos erros que possam vir a causar incómodos no torneio, mau ambiente, atrasos ou de qualquer outra forma ameaçar a integridade do torneio pelo fator de repetição mesmo que pareçam pequenos acidentes é aconselhado a aplicar uma desvantagem de tempo ao jogador responsável por estes acontecimentos. Aqui o jogador deverá ficar retido na base no início do jogo durante 30 segundos antes de poder começar o jogo. Este tipo de penalização é utilizado para situações em que há necessidade de um ato

corretivo para apenas 1 membro da equipa. Tudo o que envolva 2 ou mais membros da mesma equipa já resulta numa penalização global.

5.3.3 Derrota

A penalização de **Derrota** é geralmente utilizada quando foi feito um erro que venha a ter um impacto severo no jogo ao ponto de não ser possível continuar o jogo. Esta penalização também é utilizada para outros grandes erros de procedimento.

Quando atribuímos uma penalização de **Derrota** durante um jogo que esteja a decorrer, esse jogo é marcado como uma derrota para a equipa que recebeu a sanção. Num caso extremo onde ambas as equipas tenham feito erros significantes pode ser atribuída uma **Derrota** a ambas as equipas.

Se uma **Derrota** for atribuída entre rondas, a penalização é aplicada ao jogo seguinte dessa equipa.

5.3.4 Desqualificação

A **Desqualificação** é a penalização mais séria que pode ser atribuída num torneio. Deve ser estritamente reservada para os casos mais extremos, quando os atos de uma equipa (quer intencional ou não intencional) afetaram negativamente a integridade ou organização de todo o torneio. Equipas que sofram esta penalização são expulsas do torneio e ficam impossibilitadas de receber qualquer prémio. É importante que a remoção da equipa seja efetuada de forma a não inflamar, estender, ou chamar mais atenção para a situação do que absolutamente o necessário.

O timing da desqualificação de uma equipa vai ter impacto no resto do torneio.

Se a desqualificação for efetuada depois de os pairings terem saído ou durante uma partida ativa, a equipa irá receber uma derrota e depois será retirada do torneio.

Se a desqualificação for efetuada depois de ser completa uma ronda mas antes dos pairings da ronda seguinte serem colocados, a equipa é simplesmente retirada do evento.

Se a desqualificação ocorrer em qualquer altura durante o Top Cut, a equipa é retirada e a equipa adversaria recebe uma vitória para essa ronda.

Em caso de ser um evento ao vivo, se as ações da equipa o justificarem, a equipa pode ter de se retirar do recinto do torneio (ficar interdita da venue completa). Se for pedido a uma equipa para se retirar do recinto deve ser-lhes dado tempo para recolherem os seus pertences e falarem com qualquer outro jogador com quem pudessem ter viajado para o local do torneio.

5.4 Tipos de Infrações

Existem várias categorias de infrações e cada uma deve ser tratada de forma ligeiramente diferente com base na experiência da equipa ou do jogador envolvidos.

5.4.1 Erro de jogo

Estas infrações cobrem erros gerais feitos durante uma partida. Estes erros podem ter um impacto muito pequeno no jogo ou podem trazer o jogo a uma paragem abrupta. Esta categoria define os níveis de erros e define as penalizações apropriadas para cada uma.

5.4.1.1 *Maior*

Penalizações recomendadas: **Derrota**

Exemplos de um **Erro de Jogo: Maior** incluem:

- Remoção de um cabo de Ethernet durante um evento presencial
- Stream Spining ou qualquer tentativa de espiar o jogo adversário ou receber informação sobre o mesmo de forma a receberem vantagem sobre o jogo

A perda de sinal de Internet por parte de um jogador durante uma partida online não dá direito a um recomeçar do combate. É da responsabilidade de cada membro da equipa de assegurar uma ligação estável à internet. Mesmo que isto signifique que uma equipa acabe a jogar com menos jogadores. O único caso em que numa situação destas possa ser considerado um adiamento ou recomeçar de um combate é se houver uma falha geral de internet por parte de uma operadora, ou falha geral de Luz na rua, com provas de que realmente houve o acontecimento que está a ser alegado. Sem provas substanciais a organização não irá considerar qualquer pedido por parte da equipa.

Nestes casos uma **Derrota** é a penalização recomendada para a primeira ofensa. Se for confirmado que o jogador ou equipa foram apanhados a cometer uma segunda ofensa a penalização deve ser escalada para **Desqualificação**.

5.4.2 Erros de Equipa ou papeis

Estas infrações englobam problemas com o alinhamento de uma equipa ou os seus Pokémon utilizados.

5.4.2.1 Menor

Penalização recomendada: **Avisos**

Exemplos de **Erros de Equipa ou papeis: Menor** podem incluir:

- A falta de anúncio de substituição de um membro da equipa por um dos suplentes sem anúncio prévio que não resulte em qualquer vantagem para a equipa. Exemplos de situações onde possivelmente não foi ganha vantagem competitiva incluem o seguinte exemplo:
 - Os jogadores que trocaram de lugar jogam exatamente os mesmos Papeis e Pokémon.*

*Repetição nesta infração avançara para uma **Desvantagem de Tempo**.

5.4.2.2 Maior

Penalização recomendada: **Derrota**

Em todos os casos em que os Pokémon do jogador diferirem dos registados para sua utilização, devem ser proibidos de ser utilizados e a penalização apropriada deve ser aplicada caso um Pokémon diferente dos registados seja utilizado num jogo. Caso existam mais do que um membro da equipa a cometer esta infração a sanção deve ser escalada para **Erros de Equipa ou papeis: Severo**. Se o erro for detetado antes de uma partida começar deve ser dado ao jogador a oportunidade de mudar a sua escolha para uma das listadas inicialmente.

Se um erro for encontrado depois de uma ronda estar completa mas antes de a ronda seguinte ter sido anunciada qualquer penalização de **Derrota** deve ser aplicada ao jogo que já foi completado, mudando o resultado.

Exemplos de **Erros de Equipa ou papeis: Maior** podem incluir:

- Um Pokémon a ser utilizado difere de todas as opções registadas pelo jogador em questão.
- Uma substituição não anunciada antes dos pairings para um jogador que possui Pokémon ou roles diferentes do jogador que foi substituído (é importante todas as substituições serem feitas e anunciadas antes de a equipa saber com que equipa vai jogar para evitar que haja desvantagem para equipas que não possuam suplentes e o match up não possa ser ajustado de forma conveniente todos os jogos).

5.4.2.3 Severo

Penalização recomendada: **Desqualificação**

Exemplos de **Erros de Equipa ou papeis: Severo** podem incluir:

- Toda uma equipa ficar sem internet, sem provas de uma falha de internet na zona de cada um dos jogadores para com as suas operadoras.
- Qualquer indicação de que o jogador está a utilizar Hardware onde o jogo não saiu oficialmente.
- Qualquer indicação de que o jogador possa estar a utilizar ferramentas exteriores que lhe deem vantagem no jogo.

5.4.3 Erros de Procedimento

Uma equipa que cause um erro na operação de um evento, tal como, reportar mal uma ronda, jogar contra a equipa errada, não avisar um Juiz que vão desistir do evento, ou outros erros do mesmo tipo, precisam de ser lembradas sobre os procedimentos e regras dos eventos da PBL. Tal como noutros casos ou infrações acidentais, é comum dar-se apenas um **Aviso** de forma a lembrar os procedimentos corretos. Infrações repetidas podem resultar em penalizações mais altas.

5.4.3.1 *Menor*

Penalização recomendada: **Avisos**

Esta categoria cobre pequenos erros que não tenham impacto na organização de um evento. Se a situação poder ser corrigida antes de que hajam atrasos ou qualquer interrupção, a correção deverá ser feita imediatamente e nunca deve ser dada uma penalização maior que um **Aviso** para uma primeira infração. Se a situação não for reportada ao ponto de causar um atraso ou interrupção no torneio a organização pode considerar escalar a penalização.

Exemplos de **Erros de Procedimento: Menor** podem incluir:

- Interromper o Staff do torneio durante algum anúncio aos jogadores ou regulamentação em progressão
- Esquecerem-se de marcar o vencedor da ronda
- Entrar em zonas exclusivas ao Staff do torneio (seja online devido a permissões do Discord ou em eventos ao vivo)

5.4.3.2 *Maior*

Penalização recomendada: **Avisos** (Podendo ser escalado à descrição da pessoa responsável)

Ocasionalmente, são cometidos erros que têm um impacto muito maior na organização do torneio. Alguns podem causar um grande atraso no evento; outros podem causar inconveniências significativas para os outros jogadores. Dependendo dos casos, a penalidade para esta infração pode ser escalada para uma Derrota para uma primeira ofensa.

Exemplos de **Erros de Procedimento: Maior** podem incluir:

- Marcar incorretamente o vencedor da ronda mas corrigir ou detetar o mesmo antes do lançamento da ronda seguinte
- Chegar atrasado para uma partida (Menos de 5 minutos)

5.4.3.3 Severo

Penalização recomendada: **Derrota**

Esta categoria está reservada para infrações que tenham um impacto significativo no evento ou que sejam o resultado de uma quebra no protocolo do evento.

Exemplos de **Erros de Procedimento: Severo** podem incluir:

- Reportar um resultado da ronda incorretamente e apenas ser corrigido após a ronda seguinte ser anunciada (é responsabilidade das equipas reportarem os seus resultados e verificarem se tudo se encontra correto)
- Chegar atrasado a uma partida (mais de 5 minutos)
- Falha em reportar uma desistência de um evento antes de ficarem offline ou saírem do recinto (esta penalização deve ser dada e reportada mesmo que a equipa não esteja lá para a receber)
- Jogar contra a equipa errada (em eventos ao vivo em que haja zonas delineadas a equipa na zona errada receberá a penalização, se for numa plataforma online que também tenha zonas delineadas acontecerá o mesmo)

5.4.4 Conduta Antidesportiva

Este grupo de penalizações cobre ações inapropriadas pelos jogadores ou espectadores num evento, quer online ou presencial. Esta categoria assume sempre que as ações cometidas são intencionais. Um jogador ou equipa não precisa de estar ativamente envolvida numa partida para receber uma penalização por conduta antidesportiva. Embora os jogadores e espectadores devam apreciar a experiência do torneio também se devem lembrar que as suas ações podem ter um impacto negativo nos restantes participantes.

5.4.4.1 Menor

Penalização recomendada: **Avisos**

É esperado que os jogadores se comportem de uma maneira respeitosa para com todas as pessoas presentes no espaço de um torneio. Jogadores que não se comportem apropriadamente necessitam de ser lembrados com a atribuição de uma penalização. Infrações nesta categoria não possuem um impacto em ninguém do evento ou a sua organização.

Exemplos de **Conduta Antidesportiva: Menor** podem incluir:

- Dizer asneiras na zona do torneio
- Deixar lixo espalhado em eventos ao vivo
- Serem “Brutos” com o discurso ou de forma física em eventos ao vivo
- Causar alguma interrupção num combate que esteja a decorrer

5.4.4.2 *Maior*

Penalização recomendada: **Derrota**

Infrações nesta categoria têm um impacto direto nas operações de um evento ou podem causar um baixo nível de angústia emocional às pessoas em redor.

Exemplos de **Conduta Antidesportiva: Maior** podem incluir:

- Deixar uma grande quantidade de lixo na zona de um evento ao vivo
- Spam intenso num chat que esteja a ser utilizado para o evento
- Tentar manipular uma partida por distração ou intimidação (como dizer que não prestam e o jogo vai ser fácil)
- Recusarem-se a assinar a folha de jogo num evento ao vivo

5.4.4.3 *Severa*

Penalização recomendada: **Desqualificação**

Infrações nesta categoria possuem um impacto bastante sério na organização ou integridade de um evento, causa um grande nível de angústia emocional a todos em seu redor ou podem envolver altercações físicas em eventos ao vivo.

Exemplos de **Conduta Antidesportiva: Severa** podem incluir:

- Determinar o resultado de um combate por meios aleatórios, pelo uso de subornos, coerção ou por qualquer outro meio que não esteja contemplado neste guia.
- Agressão
- Uso de profanidades ou ameaças ao Staff do evento
- Roubo
- Utilização de calúnias ou insultos
- Mentir ao Staff do evento

Powerd By:

