



CAMPEONATO MUNDIAL DE BRAWL STARS 2025

MANUAL DE COMPETIÇÃO

1. INTRODUÇÃO	4
2. VISÃO GERAL	4
2.1. Definição dos termos	4
2.2. Direitos	5
2.3. Confidencialidade	6
2.4. Termos de Uso	6
3. QUALIFICAÇÕES, REQUISITOS E RESTRIÇÕES À PARTICIPAÇÃO	6
3.1. Limitações de idade	6
3.2. Requisitos das contas	6
3.3. Restrições regionais	7
3.3.1. Regiões de terceiros	7
3.3.2. Países participantes e regiões principais recomendadas	8
3.4. Posse de vaga	9
3.5. Versão do jogo	9
3.6. Localização do servidor	10
4. ESTRUTURA DO TORNEIO	10
4.1. Fases e formato	10
4.2. Limitações na escalação	12
4.3. Distribuição de vagas para as classificatórias	14
4.4. Distribuição de pontos	16
4.5. Classificação regional	19
4.6. Cronograma do torneio	19
4.6.2. Desafios do Campeonato	19
4.6.3. Classificatórias mensais	20
4.6.4. Finais mensais	21
4.7. Fusos horários	22
4.8. Eventos presenciais	22
5. PROCESSOS DAS DISPUTAS	23
5.1. Modos de jogo e mapas	23
5.2. Escolhas de Brawlers e proibições	24
5.3. Estrutura do processo das disputas	25
5.4. Tabela	28
5.5. Não comparecimento	29
5.6. Empates	31
5.7. Problemas técnicos	31
6. PRÊMIOS E INCENTIVOS	31
6.1. Desafio do campeonato	31
6.2. Classificatórias mensais	31
6.3. Finais mensais	31
6.4. Copa Brawl	32

6.5. Classificatória final	33
6.6. Final mundial	33
6.7. Pagamento de prêmio em dinheiro	34
6.8. Elegibilidade de premiação	35
7. COMUNICAÇÃO E SUPORTE	35
7.1. Meio de comunicação	35
7.2. Suporte	35
8. MARCAS E PATROCINADORES DE JOGADORES E EQUIPES	36
8.1.1. Troca de marca (rebranding)	36
8.2. Restrições de patrocínio	37
9. OBRIGAÇÕES DE MÍDIA E CONTEÚDO	37
9.1. Questionário para jogadores	37
9.2. Dia da Imprensa on-line	38
10. CÓDIGO DE CONDUTA	38
10.1. Compartilhamento de contas	38
10.2. Integridade competitiva	38
10.3. Investigação do comportamento de jogadores	38
10.4. Jogo sujo	39
11. PENALIDADES	42
12. DISPOSITIVOS	43
12.1. Aprovados	43
12.2. Não permitidos	43
12.3. Webcams	43
13. CARÁTER DEFINITIVO DAS DECISÕES	43
13.1. Discrepâncias entre idiomas	44

1. INTRODUÇÃO

Os termos e condições abaixo servem como documento guia oficial ("regulamento") do campeonato mundial de Brawl Stars 2025 ("torneio" ou "CMBS") e serão válidos para todas as etapas, desafio do campeonato ("DdC"), classificatória mensal ("CM"), final mensal ("FM"), copa Brawl ("CB"), classificatória final ("CF") e final mundial ("Mundial"). Todos os participantes ("jogadores" e/ou "equipes") devem seguir as exigências estabelecidas e devem entender que a violação de regras poderá resultar em desclassificação imediata e/ou na perda do prêmio em dinheiro conquistado.

Ao participar do torneio, você concorda com as condições a seguir:

Supercell Oy ("Supercell") e os organizadores do torneio (em conjunto referidos como "**equipe de administração**") podem, ao seu próprio critério:

- (a) atualizar, corrigir ou complementar estas regras a qualquer momento e
- (b) 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. **Equipe.** Refere-se a um grupo de três (3) jogadores que se uniram em um (1) grupo para participar da competição.
- 2.1.2. **Jogador.** Refere-se ao indivíduo que está competindo no torneio como membro de uma equipe.
- 2.1.3. **Partida.** Refere-se a uma batalha única que é jogada até ser determinado um vencedor.
- 2.1.4. **Série.** Cada série é no formato melhor de 3. A primeira equipe a ganhar duas (2) partidas no mapa será a vencedora da série.
- 2.1.5. **Disputa.** Refere-se a um conjunto de séries entre duas (2) equipes participantes. As disputas podem ser em um formato Md1, Md3, Md5 ou Md7.
- 2.1.6. **Temporada.** Cada temporada dura aproximadamente um (1) mês e consiste de um Desafio do Campeonato global, uma (1) classificatória mensal por região e uma (1) final mensal por região.

- 2.1.7. **Segmentação.** O CMBS 2025 ocorrerá em dois (2) segmentos. O primeiro (1º) engloba a competição entre janeiro e maio, e o segundo (2º) engloba a competição entre junho e novembro.
- 2.1.8. **Evento presencial.** Refere-se a qualquer evento presencial em que ocorra transmissão.
- 2.1.9. **Região.** Haverá quatro (4) regiões principais e duas (2) sub-regiões no CMBS 2025. Disputas das classificatórias e das finais mensais serão fixadas no servidor determinado da região.
- 2.1.10. **Terceiros.** Refere-se às duas (2) sub-regiões que serão gerenciadas por outros administradores do torneio. As sub-regiões serão gerenciadas de maneira diferente das quatro (4) regiões principais abrangidas por este regulamento.
- 2.1.11. **Classificação regional.** Acompanha a pontuação obtida por cada equipe no torneio ao longo do ano. A equipe ou as equipes no topo da classificação regional se classificarão para a copa Brawl, para a classificatória final ou para a final mundial. O número de vagas varia conforme a região.
- 2.1.12. **Chave de eliminação dupla.** Formato em que a equipe é eliminada do torneio ao perder duas (2) disputas. A tabela é composta por (2) partes: a chave dos vencedores, que inclui as equipes que nunca perderam uma partida, e a chave de eliminação, onde todas as equipes já perderam uma (1) partida. Se uma equipe que estiver na chave dos vencedores perder uma partida, ela passará para a chave de eliminação. Se uma equipe da chave de eliminação perder mais uma (1) partida, ela será eliminada.
- 2.1.13. **Eliminação simples.** Formato em que a equipe é eliminada do torneio ao perder uma (1) disputa.
- 2.1.14. **Capitão da equipe.** Equipes classificadas para a classificatória mensal precisarão designar um capitão da equipe. O capitão será o principal ponto de contato com a equipe de administração do torneio a respeito de todas as questões referentes à equipe.
- 2.1.14.1. Caso uma organização parceira feche contrato com uma equipe, a organização parceira poderá indicar o capitão da equipe. Caso a organização parceira tenha um gerente, esse gerente será o ponto de contato principal com a equipe de administração do torneio.

2.2. Direitos

Todos os direitos de transmissão do torneio são propriedade da Supercell. Os direitos de transmissão da Supercell incluem, entre outros: streaming de vídeo,

transmissão televisiva, transmissões comentadas, replays, demos e bots de pontuação ao vivo.

2.3. Confidencialidade

O conteúdo de reclamações, tíquetes de assistência, conversas ou de quaisquer outras correspondências com a equipe de administração é considerado estritamente confidencial. A publicação de tais materiais é proibida sem consentimento por escrito prévio da equipe de administração do torneio. Ao participar do torneio, todos os jogadores concordam em seguir este regulamento com rigor, inclusive esta cláusula de confidencialidade.

2.4. Termos de Uso

Todos os participantes estão sujeitos às condições dos Termos de Uso definidos a seguir pela equipe de administração.

3. QUALIFICAÇÕES, REQUISITOS E RESTRIÇÕES À PARTICIPAÇÃO

Todos os jogadores devem cumprir os requisitos abaixo para estarem qualificados a participar do torneio. Caso uma equipe não tenha as qualificações para participar, a próxima equipe mais bem classificada tomará seu lugar.

3.1. Limitações de idade

Todos os jogadores devem ter, no mínimo, dezesseis (16) anos de idade completos na data de encerramento das inscrições para participarem da classificatória mensal e da final mensal. As inscrições terminam 30 minutos antes do início do check-in pré-torneio. Confira a **seção 4.6.3** para saber o horário exato para a sua região.

Jogadores participando do torneio devem comprovar sua identidade. A equipe de administração se reserva o direito de verificar os dados dos jogadores a qualquer momento, se julgar necessário.

- 3.1.1. Jogadores que não fornecerem comprovante de idade poderão ser desclassificados imediatamente e impedidos de competir até que o comprovante seja fornecido.

3.2. Requisitos das contas

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

Todos os jogadores devem ser os únicos donos da conta Brawl Stars e do Supercell ID com que participam do torneio. Em todas as fases do torneio, só é possível

competir 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 Brawl Stars.

- 3.2.1. Os jogadores devem usar a mesma conta durante todo o torneio.
- 3.2.2. Os jogadores aptos a participar precisarão preencher um formulário de inscrição. Eles devem preencher todos os campos obrigatórios do formulário de inscrição para serem avaliados.
- 3.2.3. Se um jogador for considerado culpado por violar qualquer aspecto dos Termos de Uso da Supercell em qualquer uma de suas contas após 30 de janeiro, ele poderá ser penalizado e banido de eventos futuros do campeonato mundial de Brawl Stars.

3.3. Restrições regionais

As finais mensais e as classificatórias mensais serão divididas em quatro (4) regiões principais. Os jogadores competirão exclusivamente em suas regiões de escolha durante essas duas (2) etapas. Além das quatro (4) regiões principais, haverá duas (2) sub-regiões de terceiros.

3.3.1. Regiões de terceiros

Os jogadores localizados nos países a seguir podem optar por participar das sub-regiões de terceiros do campeonato mundial de Brawl Stars. Os jogadores poderão competir nas regiões principais OU nas sub-regiões de terceiros do campeonato mundial de Brawl Stars. Se um jogador for descoberto jogando em ambas, poderá ser desclassificado.

Siga as instruções veiculadas nos canais oficiais de Brawl Stars para saber mais sobre como competir nas sub-regiões de terceiros.

Observação: apenas os jogadores que residem em sub-regiões de terceiros podem escolher competir nessas sub-regiões.

3.3.1.1. Sul Asiático, incluindo Ásia Central e Península Arábica: Afeganistão, Barein, Bangladesh, Butão, Índia, Cazaquistão, Kuwait, Quirguistão, Mongólia, Nepal, Omã, Paquistão, Catar, Arábia Saudita, Sri Lanka, Tajiquistão, Turcomenistão, Emirados Árabes Unidos (UAE), Uzbequistão, Iêmen.

3.3.1.2. Sudeste Asiático (SEA): Austrália, Brunei, Camboja, Fiji, Indonésia, Kiribati, Laos, Malásia, Maldivas, Ilhas Marshall, Micronésia, Mianmar, Nauru, Nova Zelândia, Palau, Papua Nova

Guiné, Filipinas, Samoa, Singapura, Ilhas Salomão, Tailândia, Timor-Leste, Tonga, Tuvalu, Vanuatu.

3.3.2. Países participantes e regiões principais recomendadas

Abaixo está a lista de países que podem competir no campeonato mundial de Brawl Stars 2025 e a região que recomendamos para cada país. As recomendações se baseiam na proximidade geográfica de cada país em relação ao servidor de cada região.

Observação: os jogadores podem jogar em uma região diferente da recomendada. No entanto, possíveis problemas de conexão serão por conta e risco do jogador.

Equipes que desejarem mudar de região devem desfazer a equipe, abrir mão de quaisquer pontos obtidos e criar uma nova equipe na nova região escolhida.

- 3.3.2.1. **Leste Asiático (EA)** - Cook Islands, Hong Kong, Japan, Macau, South Korea, Taiwan
- 3.3.2.2. **Europa, Oriente Médio e África (EMEA):** Albânia, Argélia, Andorra, Armênia, Áustria, Azerbaijão, Bélgica, Benin, Bósnia-Herzegovina, Botsuana, Bulgária, Burkina Faso, Burundi, Camarões, Cabo Verde, República Centro-Africana, Chade, Comores, Congo (República Democrática do), Costa do Marfim, Croácia, Chipre, República Tcheca, Dinamarca, Djibouti, Egito, Guiné Equatorial, Eritreia, Estônia, Eswatíni, Etiópia, Ilhas Faroé, Finlândia, França, Gabão, Gâmbia, Geórgia, Alemanha, Gana, Gibraltar, Grécia, Groenlândia, Guiné, Guiné-Bissau, Hungria, Islândia, Iraque, Irlanda, Ilha de Man, Israel, Itália, Jersey, Jordânia, Quênia, Kuwait, Letônia, Líbano, Lesoto, Libéria, Líbia, Liechtenstein, Lituânia, Luxemburgo, Madagascar, Malawi, Mali, Malta, Maurícia, Mauritânia, Maurício, Moldávia, Mônaco, Montenegro, Marrocos, Moçambique, Namíbia, Países Baixos, Níger, Nigéria, Macedônia do Norte, Noruega, Territórios Palestinos, Polônia, Portugal, Romênia, Ruanda, San Marino, São Tomé e Príncipe, Senegal, Sérvia, Eslováquia, Eslovênia, Somália, África do Sul, Espanha, Sudão, Suécia, Suíça, Tanzânia, Togo, Tunísia, Turquia, Uganda, Ucrânia, Reino Unido, Cidade do Vaticano, Saara Ocidental, Zâmbia, Zimbábue
- 3.3.2.3. **América do Norte (NA)** - Antígua e Barbuda, Bahamas, Barbados, Belize, Bermudas, Canadá, Costa Rica, Cuba, El Salvador, Estados Unidos da América, Granada, Guatemala, Haiti, Honduras, Ilhas Cayman, Jamaica, Martinica, México, Nicarágua,



Panamá, Porto Rico, República Dominicana, Santa Lúcia, São Cristóvão e Névis, Trinidad e Tobago

3.3.2.4. **América do Sul (SA)** - Argentina, Aruba, Bolívia, Brasil, Chile, Colômbia, Equador, Guiana, Guiana Francesa, Paraguai, Peru, Suriname, Uruguai, Venezuela

3.3.2.5. **China continental** - China continental

3.4. Posse de vaga

Todos os pontos e vagas obtidos no torneio pertencem à equipe, e não à organização proprietária da equipe (se for o caso). A equipe deve respeitar as regras da escalação indicadas na **seção 4.2 (Limitações na escalação)** para manter a vaga e os pontos obtidos nas classificatórias mensais e nas finais mensais.

3.4.1. A única exceção da regra 3.4 se aplica às organizações parceiras. Caso uma equipe feche contrato com uma organização parceira, a equipe concorda que a organização parceira é a detentora de todo e qualquer ponto obtido pela equipe. Além disso, a organização parceira também é a detentora de qualquer vaga obtida pela equipe.

3.4.2. Organizações podem deter e controlar, no máximo, duas (2) equipes participantes no torneio. Caso uma organização tenha duas (2) equipes no torneio, seus nomes e logotipos deverão ser claramente diferenciados, por exemplo: "El Primo Vermelho" / "El Primo Azul".

3.4.2.1. Caso uma organização tenha duas (2) equipes no torneio, as equipes podem estar na mesma região ou em duas (2) regiões diferentes.

3.4.2.2. As organizações devem informar a equipe de administração do torneio caso controlem duas (2) equipes no torneio.

3.4.2.3. Organizações representativas oficiais devem informar à equipe de administração do torneio caso pretendam adquirir uma equipe adicional já participante do torneio por meio do e-mail **brawlstars_admin@efg.gg**.

3.5. Versão do jogo

3.5.1. On-line em telefones móveis ou tablets.

3.5.2. Os jogadores deverão usar a versão mais atualizada do jogo disponível no servidor público.

3.6. Localização do servidor

3.6.1. Disputas das classificatórias e das finais mensais serão alocadas no servidor determinado da região. Confira a lista a seguir com a localização dos servidores de cada região:

REGIÃO	Localização do servidor
América do Norte	Dallas, Texas (EUA)
América do Sul	São Paulo (Brasil)
EMEA	Frankfurt (Alemanha)
Leste Asiático	Tóquio (Japão)
Sul Asiático, incluindo Ásia Central e Península Arábica	Mumbai (Índia)
Sudeste Asiático	Singapura (Singapura)

4. ESTRUTURA DO TORNEIO

4.1. Fases e formato

O torneio é composto de seis (6) temporadas.

4.1.1. Desafio do Campeonato

4.1.1.1. O desafio do campeonato será realizado como um evento global no jogo.

4.1.1.2. Os jogadores terão três (3) dias para completar o Desafio do Campeonato. Para conseguir uma vaga na classificatória mensal, o participante deve completar o Desafio do Campeonato com quinze (15) vitórias antes de acumular quatro (4) derrotas.

4.1.1.2.1. Todas as disputas serão compostas de uma série Md1 com uma partida no formato Md1.

4.1.1.2.2. Os participantes jogarão em cinco (5) dos seis (6) modos de jogo abaixo:

- Caça-estrelas
- Fute-brawl
- Pique-gema



- Roubo
- Zona Estratégica
- Nocaute

4.1.1.2.2.1. Os modos de jogo disponíveis estarão sujeitos a mudanças ao longo do ano da competição. Quaisquer modificações serão anunciadas no servidor do Discord.

4.1.1.3. Os jogadores podem participar desta fase individualmente ou em uma equipe pré-formada. Quem participar em equipe não precisará continuar com os mesmos colegas de equipe na classificatória mensal.

4.1.2. Classificatória mensal

4.1.2.1. As classificatórias mensais ocorrerão na plataforma do torneio no aplicativo do jogo, sob o ícone "E-SPORTS".

4.1.2.2. Cada região realizará sua própria classificatória mensal, e apenas jogadores classificados pelo desafio do campeonato dentro do jogo ou que tenham alcançado a divisão pro no ranqueado e que cumpram os requisitos de participação descritos na **seção 3 (Qualificações, requisitos e restrições à participação)** estarão aptos a participar.

4.1.2.3. Salvo exceções, a classificatória mensal ocorrerá sempre no fim de semana após o desafio do campeonato.

4.1.2.4. Cada classificatória mensal acontecerá ao longo de dois (2) dias, por até oito (8) horas por dia.

4.1.2.4.1.1. O Dia Um (1) da classificatória mensal será disputado em uma chave de eliminação simples.

O Dia Dois (2) da classificatória mensal será disputado em uma chave de eliminação dupla com 32 equipes.

4.1.2.4.1.1.1. Dezesseis (16) equipes se classificam no Dia Um (1).

Dezesseis (16) equipes se classificam automaticamente pelos pontos do placar.

4.1.2.4.1.1.1.1. As dezesseis (16) equipes automaticamente classificadas para o Dia 2 não podem competir no Dia 1.



As dezesseis (16) equipes automaticamente classificadas para o Dia 2 receberão, de forma automática, os pontos que não obtiveram por não participar no Dia 1.

- 4.1.2.5. Os jogadores devem fazer parte de uma equipe de três (3) jogadores antes do começo da classificatória mensal. Jogadores individuais ou duplas não poderão participar da classificatória mensal.
 - 4.1.2.5.1. No torneio e nas finais mensais, as equipes devem seguir as regras da escalação presentes na **seção 4.2** (Limitações na escalação) para manter os pontos conquistados.
- 4.1.2.6. As 8 melhores equipes classificadas na classificatória mensal de cada região avançarão para a final mensal.

4.1.3. Finais mensais

- 4.1.3.1. As finais mensais ocorrerão na plataforma do torneio dentro do aplicativo do jogo, sob o ícone "E-SPORTS".
- 4.1.3.2. As equipes vão competir numa chave de eliminação simples.
 - 4.1.3.2.1. Todas as disputas exibidas na transmissão da final mensal serão melhor de 5. Com isso, serão jogadas, no mínimo, seis (6) partidas e, no máximo, quinze (15) partidas em cada disputa.

4.2. Limitações na escalação

Espera-se que as equipes montem e mantenham as suas escalações.

- 4.2.1. As equipes podem remover jogadores quando quiserem, desde que sempre mantenham pelo menos um (1) jogador da escalação original, mesmo entre as temporadas.
- 4.2.2. Durante o ano do torneio, as equipes podem realizar três (3) alterações na escalação: uma (1) no primeiro segmento do torneio e duas (2) no segundo.
 - 4.2.2.1. O primeiro segmento do torneio começa em 31 de janeiro e termina em 29 de maio. O segundo segmento do torneio começa em 30 de maio e termina depois da final mundial no fim de novembro.

4.2.2.2. Caso a equipe não realize nenhuma mudança na escalação no primeiro segmento do torneio, essa permissão não será levada para o segundo segmento, e a equipe só poderá agregar dois (2) novos jogadores à escalação no segundo segmento do torneio.

4.2.2.3. Apenas jogadores que completarem o desafio do campeonato mais recente e se registrarem na aba de E-SPORTS no ano competitivo de 2025 poderão entrar numa equipe.

4.2.3. Equipes podem realizar mudanças na escalação até 30 minutos antes do início do check-in pré-torneio da classificatória mensal. Confira a **seção 4.6.3** para saber o horário exato para a sua região.

4.2.4. As solicitações de alteração de escalação de equipes que se classificaram para as finais mensais devem ser realizadas até as 23h59 (horário regional local) da segunda-feira subsequente às classificatórias mensais.

4.2.4.1. A equipe de administração do torneio se reserva o direito de aprovar ou negar solicitações de modificação de escalação entre a classificatória mensal e a final mensal, em conformidade com o regulamento descrito na **seção 4.2.5** que versa sobre substituições de emergência.

4.2.5. Substituições de emergência

Caso ocorra uma emergência e seja necessário um jogador substituto, o capitão da equipe deve notificar a equipe de administração pelo Discord a respeito da emergência assim que a disputa atual terminar. Jogadores substitutos não poderão entrar entre partidas ou séries.

Caso seja aprovado, o substituto competirá pelo restante da classificatória mensal ou da final mensal, e o jogador original não poderá entrar novamente.

4.2.5.1. O substituto deve ter completado com sucesso o Desafio do Campeonato mais recente e não pode fazer parte de uma equipe existente.

4.2.5.2. O substituto de emergência não será contado no número máximo de jogadores novos permitidos conforme a **seção 4.2.2**.

4.2.5.3. Quando o evento em que o substituto de emergência participou terminar, o jogador original tomará o lugar do substituto de emergência.

4.2.6. Mudanças de capitão da equipe

A equipe de administração do torneio pede que as equipes mantenham o mesmo capitão ao longo do torneio para manter a consistência do ponto de contato. Caso uma equipe queira designar outro capitão por algum motivo, o capitão atual deve enviar um e-mail para a equipe de administração do torneio **brawlstars_admin@efg.gg** e solicitar a troca indicando o novo jogador. A equipe de administração se reserva o direito de aprovar ou negar solicitações de mudança do capitão da equipe a seu próprio critério.

- 4.2.6.1. Caso uma organização parceira feche contrato com uma equipe, a organização parceira se reserva o direito de indicar outro capitão para a equipe.
- 4.2.6.2. Caso todos os integrantes da equipe, exceto o capitão, queiram trocar de capitão de equipe por unanimidade, todos os integrantes devem enviar um e-mail para **brawlstars_admin@efg.gg** e solicitar a mudança do título de capitão da equipe para outro jogador. A equipe de administração se reserva o direito de aprovar ou negar solicitações de mudança do capitão da equipe a seu próprio critério.

4.2.7. Dissolução de equipe

Pontos obtidos rumo à copa Brawl, classificatória final e final mundial não podem ser transferidos. Caso a equipe se desfaça, ela abrirá mão de todos os pontos, que não serão redistribuídos. A dissolução da equipe pode ser iniciada pelo capitão desde que ele seja o último jogador presente na escalação.

- 4.2.7.1. Apenas a organização parceira pode iniciar a dissolução da equipe com contrato assinado com ela.
 - 4.2.7.1.1. Se um capitão iniciar a dissolução da equipe sem a aprovação e/ou conhecimento da organização parceira, a equipe de administração do torneio se reserva o direito de desfazer a dissolução e restituir quaisquer pontos perdidos.

4.3. Distribuição de vagas para as classificatórias

4.3.1. Desafio do Campeonato

Não há limite no número de equipes e jogadores que podem entrar no desafio do campeonato.

4.3.2. Classificatória mensal

A chave de eliminação simples de cada região será restrita a 1024 equipes.

A chave de eliminação simples da região EMEA será restrita a 4096 equipes.

4.3.3. Finais mensais

As 8 melhores equipes na classificatória mensal de cada região estarão qualificadas para participar da final mensal respectiva da região.

4.3.4. Eventos presenciais

Cada região principal e sub-região terá um número garantido de vagas: um total de oito (8) vagas na copa Brawl, um total de dezesseis (16) vagas na classificatória final e um total de dezesseis (16) vagas na final mundial. A alocação de vagas da copa Brawl será determinada pelas posições da classificação competitiva no fim do primeiro (1º) segmento do torneio.

Por exemplo, no fim da última final mensal, as duas melhores equipes da região América do Sul ganharão uma vaga na final mundial, e a terceira e quarta melhores equipes ganharão uma vaga na classificatória final. A classificatória final será um evento presencial à parte em que as 16 equipes selecionadas competirão para determinar as 4 equipes que avançarão para a final mundial.

Região	Alocação de vagas diretas na final mundial	Alocação de vagas na classificatória final	Alocação de vagas na copa Brawl
América do Norte	3	1	2
América do Sul	2	2	1
Europa, Oriente Médio e África	4	3	2
Leste Asiático	2	2	1
Sul Asiático, incluindo Ásia Central e Península Arábica	0	1	1
Sudeste Asiático	0	2	
China continental	0	3	1
A definir	0	1	0
Copa Brawl	1	1	0

Região	Alocação de vagas diretas na final mundial	Alocação de vagas na classificatória final	Alocação de vagas na copa Brawl
América do Norte	3	1	2
Classificatória final	4	0	0
TOTAL	16	16 (4 melhores avançam para a final mundial)	8

Europa, Oriente Médio e África garantiram seus lugares com as vagas extras da final mundial da Copa Brawl.

Europa, Oriente Médio, África e Leste Asiático garantiram seus lugares com as duas vagas extras da classificatória final da Copa Brawl.

4.4. Distribuição de pontos

Para se classificar para a copa Brawl, classificatória final ou final mundial, as equipes obtêm pontos ao longo da participação nas classificatórias mensais e finais mensais de suas regiões. Esses pontos são acumulados ao longo de seis (6) temporadas.

Torneios parceiros de terceiros podem vir a conceder pontos para o campeonato mundial de Brawl Stars. Consulte a [seção 4.4.5](#) para mais informações.

- 4.4.1. A distribuição de pontos nas classificatórias mensais do primeiro segmento do CMBS 2025 se dará da seguinte forma:

Dia 1 da classificatória mensal	
Chave de eliminação simples	2 pontos por vitória

Dia 2 da classificatória mensal	
Vitórias no ramo dos vencedores	2 pontos por vitória

Vitórias no ramo dos perdedores	1 ponto por vitória
--	---------------------

- 4.4.2. A distribuição de pontos nas classificatórias mensais do segundo segmento do CMBS 2025 se dará da seguinte forma:

Dia 1 da classificatória mensal	
Chave de eliminação simples	4 pontos por vitória

Dia 2 da classificatória mensal	
Vitórias no ramo dos vencedores	4 pontos por vitória
Vitórias no ramo dos perdedores	2 pontos por vitória

- 4.4.3. A distribuição de pontos nas finais mensais do primeiro segmento do CMBS 2025 se dará da seguinte forma:

Classificação final	Pontos obtidos
1º lugar	50 pontos
2º lugar	35 pontos
3º e 4º lugares	20 pontos
5º a 8º lugar	10 pontos

- 4.4.4. A distribuição de pontos nas finais mensais do segundo segmento do CMBS 2025 se dará da seguinte forma:

Classificação final	Pontos obtidos
1º lugar	100 pontos



2º lugar	70 pontos
3º e 4º lugares	40 pontos
5º a 8º lugar	20 pontos

4.4.5. Pontos de terceiros do CMBS para as regiões principais

4.4.5.1. Para eventos de terceiros que concedem pontos do CMBS, as seguintes regras e restrições se aplicam:

4.4.5.1.1. Se um evento de terceiros estiver restrito a uma região, apenas as equipes que competirem na mesma região do CMBS receberão pontos no evento em questão.

4.4.5.1.2. As equipes que competirem tanto no CMBS quanto no evento de terceiros devem usar a mesma escalação, com um (1) desvio permitido. Isso significa que para equipes de quatro (4), três (3) jogadores devem ser os mesmos tanto na escalação do CMBS quanto na escalação do evento de terceiros; caso contrário, a equipe não será elegível para receber os pontos do CMBS.

4.4.5.1.3. Os pontos do CMBS serão concedidos a critério da equipe de administração do torneio.

4.4.5.1.4. Todas as equipes e jogadores que competirem no evento de terceiros devem seguir os Termos de Uso da Supercell. A equipe de administração do torneio do CMBS se reserva o direito de revogar pontos caso uma equipe ganhe pontos do CMBS de forma ilícita.

Caso eventos de terceiros que concedam pontos do CMBS sejam anunciados, informações adicionais serão compartilhadas.

4.5. Classificação regional

A pontuação da classificação regional é uma lista cumulativa de todos os pontos obtidos em todas as classificatórias e finais mensais por cada equipe. Caso haja

empate na pontuação de alguma equipe, os seguintes critérios de desempate serão considerados, em ordem de prioridade:

- 4.5.1. **Resultado na disputa direta entre os empatados.** Se duas (2) equipes empatarem na classificação, será levado em consideração o histórico de disputas diretas em toda a temporada do CMBS de 2025. O histórico de confronto direto não será usado se três (3) equipes ou mais estiverem empatadas.
- 4.5.2. **Número total de classificação em primeiro lugar em finais mensais.** A equipe com mais vitórias nas finais mensais terá uma classificação melhor.
- 4.5.3. **Classificação geral em finais mensais.** Classificação geral em todas as finais mensais realizadas ao longo do ano.
- 4.5.4. **Percentual total de vitórias em disputas.** O percentual total de vitórias em disputas é calculado dividindo o total de partidas vencidas no Dia Dois (2) das classificatórias mensais e finais mensais pelo total de partidas jogadas. Por exemplo, se a equipe Azul venceu quinze (15) de vinte (20) partidas, seu percentual total de vitórias em disputas é 75%.
- 4.5.5. **Percentual total de vitórias em séries.** O percentual total de vitórias em séries é calculado dividindo o total de séries vencidas no Dia Dois (2) das classificatórias mensais e finais mensais pelo total de séries jogadas. Por exemplo, se a equipe Azul venceu trinta (30) de sessenta (60) séries, seu percentual total de vitórias em séries é 50%.
- 4.5.6. **Percentual de vitórias em partidas.** O percentual total de vitórias em partidas é calculado dividindo o total de partidas vencidas no Dia Dois (2) das classificatórias mensais e finais mensais pelo total de partidas jogadas.

4.6. **Cronograma do torneio**

- 4.6.1. O cronograma abaixo é temporário, e poderá haver ajustes de data e horário a qualquer momento.

4.6.2. **Desafios do Campeonato**

Os Desafios do Campeonato serão eventos globais dentro do jogo.

Desafio do Campeonato	Datas de 2025
Desafio do Campeonato de fevereiro	31 de janeiro a 2 de fevereiro
Desafio do Campeonato de março	28 de fevereiro a 2 de março



Desafio do Campeonato de abril	4 a 6 de abril
Desafio do Campeonato de junho	30 de maio a 1º de junho
Desafio do Campeonato de julho	27 a 29 de junho
Desafio do campeonato de agosto	25 a 27 de julho

4.6.3. Classificatórias mensais

Cada região começará as classificatórias mensais nas datas abaixo:

Classificatória mensal	Datas de 2025
Classificatória mensal de fevereiro	8 a 9 de fevereiro
Classificatória mensal de março	8 a 9 de março
Classificatória mensal de abril	12 a 13 de abril
Classificatória mensal de junho	7 a 8 de junho
Classificatória mensal de julho	5 a 6 de julho
Classificatória mensal de agosto	2 a 3 de agosto

As classificatórias mensais e seus horários de check-in serão nos seguintes horários, a cada dia, para cada região principal (variações no horário de início serão comunicadas aos jogadores antes do começo do torneio, através do Discord):

Região	Encerramento do cadastro	Período de check-in pré-torneio	Início
Leste Asiático	10h no horário de Tóquio (JST)	10h30 a 11h30 no horário de Tóquio (JST)	12h no horário de Tóquio (JST)
EMEA	10h no horário de Frankfurt (CEST)	10h30 a 11h30 no horário de Frankfurt (CEST)	12h no horário de Frankfurt (CEST)
América do Norte	12h no horário de Virgínia (EDT)	12h30 a 13h30 no horário de Virgínia (EDT)	14h no horário de Virgínia (EDT)

América do Sul	10h no horário de Brasília (BRT)	10h a 11h30 no horário de Brasília (BRT)	12h no horário de Brasília (BRT)
----------------	----------------------------------	--	----------------------------------

O check-in pré-torneio será encerrado mais cedo se o número máximo de equipes de uma região específica for atingido. Depois disso, nenhuma equipe poderá fazer o check-in. O número máximo de equipes está disponível na **seção 4.3.2**.

4.6.4. Finais mensais

As finais mensais serão jogadas no mesmo mês das classificatórias mensais. O organizador do torneio transmitirá todas as disputas das finais mensais em event.brawlstars.com

Toda comunicação por voz realizada no jogo durante as disputas das finais mensais será gravada. Por aparecerem na transmissão, os jogadores consentem em ter suas comunicações por voz gravadas.

Todas as disputas serão melhor de 5.

As equipes devem estar disponíveis com uma (1) hora de antecedência em relação ao horário de início das suas finais mensais.

Veja a seguir a data e o horário das finais mensais da temporada de 2025 para cada região:

Região e horário de transmissão (caso haja horário de verão, ele também será aplicado)	Datas de 2025	
	Primeiro segmento	Segundo segmento
Leste Asiático 15h no horário de Tóquio (JST)	15 de fevereiro 15 de março 19 de abril	14 de junho 12 de julho 9 de agosto
EMEA 14h no horário de Frankfurt (CEST)	16 de fevereiro 16 de março 20 de abril	15 de junho 13 de julho 10 de agosto
América do Sul 15h no horário de Brasília (BRT)	22 de fevereiro 22 de março 26 de abril	21 de junho 19 de julho 16 de agosto

América do Norte 15h no horário de Virgínia (EDT)	23 de fevereiro 23 de março 27 de abril	22 de junho 20 de julho 17 de agosto
---	---	--

4.7. Fusos horários

As classificatórias mensais e as finais mensais acontecerão conforme o fuso horário padrão de cada região:

Região	Fuso horário (caso haja horário de verão, ele também será aplicado)
Leste Asiático	Horário de Tóquio (JST)
EMEA	Horário de verão de Frankfurt (CEST)
América do Norte	Horário de verão de Virgínia (EDT)
América do Sul	Horário de Brasília (BRT)

4.8. Eventos presenciais

Todo evento presencial oficial do campeonato mundial de Brawl Stars, incluindo, por exemplo, a copa Brawl, a classificatória final e a final mundial, seguirão as instruções descritas a seguir:

4.8.1. Transporte e acomodação

Para cada equipe, em eventos presenciais, o organizador do torneio cobrirá os custos de viagem e de acomodação de:

- 3 jogadores
- Uma (1) pessoa adicional, como técnico ou gerente da equipe

4.8.2. Acesso de jogadores e funcionários

Em eventos presenciais, os seguintes funcionários serão autorizados a acomodar a equipe nos bastidores:

- 1 técnico
- 1 gerente de equipe
- 1 profissional de mídia

Caso outros membros da equipe estejam autorizados a entrar nos bastidores de um evento específico, a equipe participante será informada com antecedência pelo organizador do torneio.

4.8.3. Comunicação por voz

A comunicação por voz realizada no jogo durante as disputas de eventos presenciais será gravada e disponibilizada às organizações parceiras quando o evento terminar.

4.8.4. Eventos presenciais

4.8.4.1. [COPA BRAWL 2025 MANUAL DE COMPETIÇÃO](#)

[Classificatória Final de 2025 MANUAL DE COMPETIÇÃO](#)

[FINAL MUNDIAL DE 2025 MANUAL DE COMPETIÇÃO](#)

4.8.5. Definição da escalação

4.8.5.1. Quando uma equipe se classificar para um evento presencial, a escalação será considerada definida, e mudanças não poderão ser feitas. Não é possível excluir jogadores sem a autorização da equipe de administração do torneio.

A administração do torneio notificará as equipes classificadas para um evento presencial.

5. PROCESSOS DAS DISPUTAS

5.1. Modos de jogo e mapas

Todos os modos de jogo e mapas serão pré-selecionados pela equipe de administração do torneio e informados aos participantes por meio de anúncios nas mídias sociais ou no Discord.

Nas classificatórias mensais, nas finais mensais, na Copa Brawl, na classificatória final e na final mundial, a equipe de administração do torneio fará anúncios via Discord para as equipes classificadas a respeito dos modos de jogo e mapas a serem usados no dia de disputa.

5.2. Escolhas de Brawlers e proibições

Durante as classificatórias e as finais mensais, antes do início de cada série, os jogadores podem banir o Brawler de sua preferência. Você verá o que os seus aliados estão escolhendo e, quando eles proibirem um determinado Brawler, você não poderá proibir o mesmo. As proibições individuais serão feitas às cegas, ou seja, a equipe inimiga não poderá ver as suas proibições.



Isso significa que os adversários podem proibir os mesmos Brawlers. Isso significa que o mínimo de Brawlers banidos por série é três (3) e o máximo é seis (6). Os jogadores de uma mesma equipe poderão trocar Brawlers entre si depois da seleção e antes do início da disputa.

5.2.1. Lançamento de novos Brawlers

Brawlers lançados há menos de duas (2) semanas de qualquer evento do campeonato mundial de Brawl Stars serão restritos e não estarão disponíveis para o jogo competitivo. No entanto, os novos Brawlers estarão disponíveis durante o Desafio do Campeonato.

- 5.2.1.1. A equipe que selecionar algum Brawler restrito estará sujeita a uma (1) derrota de série como penalidade.
- 5.2.1.2. A equipe de administração pode impor restrições adicionais para eventos específicos. Caso uma restrição adicional seja aplicada, a equipe de administração notificará as equipes adequadamente.

5.2.2. Desfazer a sala de espera

Caso uma das equipes desfaça a sala de espera na tela de seleção, as equipes retomarão o processo com as mesmas escolhas e proibições que tinham sido feitas quando a sala de espera foi desfeita.

Para que a mesma equipe que iniciou a fase de escolha e proibição também comece o processo na nova sala de espera, as equipes deverão recomeçar o processo até que a equipe correta comece.

Durante a classificatória mensal, as equipes devem avisar aos administradores caso os oponentes escolham ou proíbam qualquer Brawler diferente na nova sala de espera. A equipe que fizer a denúncia deve desfazer a sala de espera na fase das escolhas assim que o Brawler incorreto for selecionado e, também, abrir um tiquete no Discord. A equipe que escolheu ou proibiu o Brawler diferente na fase da sala de espera terá derrota em uma série. Caso a partida avance e o jogo em si comece, nenhuma penalidade será aplicada, e valerá o resultado da partida.

Caso alguma equipe não tenha certeza de quais foram as escolhas e proibições na sala original, ela deverá abrir um tiquete no Discord para que a equipe de administração possa confirmar essas informações.

5.3. Estrutura do processo das disputas

5.3.1. Desafio do Campeonato

Todas as disputas ocorrerão dentro do aplicativo do jogo e estarão disponíveis no ícone "Novo evento" no meio da parte de baixo da tela.

- 5.3.1.1. Apenas disputas jogadas no evento serão consideradas para os requisitos de classificação para a fase seguinte.
- 5.3.1.2. Cada disputa será uma série Md1 em uma partida Md1, ou seja, o resultado de cada partida vale como o resultado de uma (1) disputa.
- 5.3.1.3. Jogadores terão três (3) dias para completar as exigências de classificação.

5.3.2. Classificatória mensal

Todas as disputas serão realizadas na plataforma do torneio do jogo, disponível na parte direita da tela principal, no novo ícone "E-SPORTS".

5.3.2.1. Check-in pré-torneio

No primeiro dia de disputas, o capitão de cada equipe deve fazer o check-in para confirmar sua participação na classificatória mensal. O período de check-in começa uma hora e trinta minutos (1h30) antes do início das disputas do dia e dura uma hora (1h). *Por exemplo, se a classificatória mensal vai começar às 12h, o período de check-in vai das 10h30 às 11h30 da manhã.*

O check-in pré-torneio será encerrado antes do horário estabelecido na **seção 4.6.3**, caso o limite regional descrito na **seção 4.3.2** seja atingido mais cedo.

Se o capitão da equipe não fizer o check-in, a equipe não será adicionada à tabela e estará desqualificada da classificatória mensal em questão. Depois que o capitão de uma equipe fizer o check-in, basta a equipe esperar o início das disputas do dia.

5.3.2.2. Check-in da rodada

Todos os jogadores na equipe receberão uma notificação na forma de uma caixa pop-up de check-in roxa quando cada rodada estiver pronta para ser jogada. **Mantenha a plataforma do torneio aberta, pois o check-in só será disponibilizado dentro dela.**

Cada equipe tem até cinco (5) minutos para completar seu check-in após o começo da rodada. Se nenhum dos jogadores fizer o check-in em até cinco (5) minutos do envio dos convites,



as equipes estarão sujeitas a penalidades, incluindo derrota na disputa.

Se nenhuma equipe tiver três (3) jogadores registrados dentro de cinco (5) minutos após o início da rodada, a equipe que tiver mais jogadores registrados será automaticamente considerada vitoriosa. Se ambas as equipes tiverem o mesmo número de jogadores registrados, como um (1) ou dois (2) jogadores em cada equipe, o sistema determinará a equipe vencedora no cara ou coroa.

5.3.2.3. As duas equipes receberão um convite para entrar na sala de espera. As equipes devem entrar na sala de espera e estar prontas em até 5 minutos do convite para a sala de espera. Se os jogadores da equipe não entrarem e ficarem prontos em até cinco (5) minutos do envio dos convites, as equipes estarão sujeitas a penalidades, incluindo derrota na disputa.

5.3.2.4. Ingresso na sala de espera

Todas as disputas do Dia Um (1) serão compostas de uma série melhor de três (Md3) com partidas no formato melhor de três (Md3). Ou seja, cada série é composta por três (3) partidas, e uma equipe deve vencer duas (2) partidas para vencer a série. As equipes, então, deverão vencer 2 (duas) das 3 (três) séries para vencer a disputa.

Todas as disputas do Dia Dois (2) serão compostas de uma série melhor de cinco (Md5) com partidas no formato melhor de três (Md3). Ou seja, cada série é composta por três (3) partidas, e uma equipe deve vencer duas (2) partidas para vencer a série. As equipes, então, deverão vencer 3 (três) das 5 (cinco) séries para vencer a disputa.

5.3.3. Finais mensais

Todas as disputas serão realizadas na plataforma do torneio dentro do jogo. Ele ficará na parte direita da tela principal, no novo ícone "E-SPORTS".

5.3.3.1. Os capitães das equipes deverão entrar no clube da final mensal para que as disputas possam ser observadas e transmitidas.

5.3.3.2. Todos os capitães de equipe devem fazer o check-in de suas equipes via Discord em seus canais designados de partida, uma (1) hora antes do início do dia de disputas. Para fazer isso, basta

acessar o canal da disputa e digitar "<team name> fazendo check-in".

- 5.3.3.3. Os processos da disputa seguem o mesmo formato das classificatórias mensais, mas **as equipes não devem se preparar e iniciar a disputa antes de serem instruídas pela administração do torneio.**
- 5.3.3.4. A equipe de administração do torneio usará o Discord como principal meio de comunicação com os jogadores classificados para essa fase.
- 5.3.3.5. As finais mensais contarão com transmissão oficial.
- 5.3.3.6. A equipe de administração pode acrescentar procedimentos ou exigências a essas regras a fim de facilitar a transmissão das finais mensais. Quaisquer regras ou solicitações adicionais serão comunicadas pela equipe de administração via Discord antes das finais mensais.

5.3.4. Eventos presenciais

- 5.3.4.1. Mais informações sobre a copa Brawl, a classificatória final e a final mundial serão disponibilizadas no futuro.

5.3.5. Intervalos

- 5.3.5.1. As equipes terão os seguintes intervalos de descanso entre partidas, séries e disputas nas classificatórias mensais.

5.3.5.1.1. Entre partidas: até trinta (30) segundos

5.3.5.1.2. Entre séries: até dois (2) minutos

5.3.5.1.3. Entre disputas: até cinco (5) minutos

- 5.3.5.2. As equipes terão os seguintes intervalos de descanso entre partidas, séries e disputa nas finais mensais.

5.3.5.2.1. Entre partidas: até trinta (30) segundos

5.3.5.2.2. Entre séries: até um (1) minuto

5.3.5.2.3. Entre disputas: pelo menos dois (2) minutos

O tempo de intervalo pode variar conforme as necessidades da transmissão, mas as equipes sempre terão pelo menos dois (2) minutos.



5.3.5.3. Redução na premiação em dinheiro, dedução da pontuação no campeonato e/ou perda da disputa são punições aplicáveis a equipes que se atrasarem ou não comparecerem, conforme descrito na **seção 11 (Penalidades)**.

5.3.5.4. Eventos presenciais

Os intervalos dos eventos presenciais serão ajustados para acomodar a transmissão conforme a necessidade.

5.3.6. Reinício da disputa

Não serão permitidos reinícios das disputas, exceto se houver problemas na plataforma do torneio ou no servidor do jogo. Nesses casos, o jogador deve fazer uma captura de tela da mensagem de erro recebida e enviá-la à equipe de administração do torneio, solicitando o reinício da disputa. A aprovação do reinício da disputa fica a critério da equipe de administração do torneio.

5.3.7. Contestação de disputas

Jogadores devem comunicar contestações ou pedidos à equipe de administração por meio do Discord até cinco (5) minutos depois de concluída a disputa ou antes do começo da próxima rodada, o que vier primeiro.

5.3.7.1. A equipe de administração pode ignorar ou não analisar quaisquer disputas ou solicitações feitas fora do intervalo ou canais especificados na seção 5.3.7.

5.4. **Tabela**

5.4.1. A tabela da primeira classificatória mensal e da primeira final mensal do ano serão organizadas com base nos pontos do campeonato de 2024. Isso se aplica às tabelas do Dia Um (1) e do Dia Dois (2).

Para refletir as contribuições individuais de 2024, a parcela de cada jogador nos pontos do campeonato da sua equipe de 2024 será dividida por três (3) nos eventos iniciais de 2025.

Para acomodar as mudanças na escalação, somente os dois (2) jogadores com mais pontos no campeonato serão considerados na nova organização da tabela da equipe.

Exemplo de cálculo da organização da tabela:

Equipe do Jogador 1 em 2024: 300 pontos → **100 pontos individuais**

Equipe do Jogador 2 em 2024: 400 pontos → **133 pontos individuais**

Equipe do Jogador 3 em 2024: 500 pontos → **167 pontos individuais**

Nova pontuação da equipe para a organização da tabela: $133 + 166 = 300$ pontos.

Observação: em caso de empate, o primeiro critério de desempate será os pontos do terceiro (3º) jogador da equipe. Se ainda assim houver um empate, os critérios de desempate descritos na **seção 4.5 (classificação regional)** serão aplicados, começando pela **seção 4.5.2**. O critério de desempate será uma combinação de todos os três (3) jogadores da equipe.

- 5.4.2. A tabela das dezesseis (16) equipes que se classificarem automaticamente para a chave de eliminação dupla do Dia Dois (2) será organizada de acordo com a média de pontos obtidas no campeonato mundial de Brawl Stars 2025.
- 5.4.3. Depois da primeira classificatória mensal, a tabela de todas as classificatórias mensais será montada considerando a pontuação das equipes ao longo do CMBS 2025. Isso vale tanto para o Dia Um (1) quanto para o Dia Dois (2) da classificatória mensal.
- 5.4.4. Para as finais mensais, as quatro (4) equipes mais bem colocadas da chave dos vencedores do Dia Dois (2) serão colocadas no Grupo A, e as quatro (4) equipes mais bem colocadas da chave de eliminação do Dia Dois (2) serão colocadas no Grupo B. As equipes do Grupo A enfrentarão as equipes do Grupo B, de acordo com a sua posição no grupo.

Por exemplo: a equipe com a maior pontuação do Grupo A enfrentará a equipe com a menor pontuação do Grupo B.

Os critérios de desempate da classificação regional serão aplicados se várias equipes tiverem a mesma pontuação em um mesmo grupo.

Se uma equipe já tiver enfrentado outra equipe na terceira (3ª) rodada da chave dos vencedores no Dia Dois (2) da classificatória mensal, ela não poderá enfrentá-la novamente na primeira (1ª) rodada das finais mensais. Nesse caso, será selecionada a próxima equipe elegível de acordo com a pontuação.

5.5. Não comparecimento

5.5.1. Check-in pré-torneio

Os capitães de equipe devem completar o check-in pré-torneio até 30 minutos antes do início do torneio. Falha em completar essa etapa resultará na eliminação da classificatória mensal. Consulte a **seção 4.6.3** para saber quando termina o check-in pré-torneio de cada região.

5.5.2. Check-in da rodada

Todos os jogadores das equipes devem ter completado o check-in na disputa em até cinco (5) minutos após o início da rodada. Falha em completar o check-in até cinco (5) minutos pode resultar em derrota na disputa.

5.5.3. Check-in e preparação na sala de espera

A equipe deve entrar e estar pronta em até cinco (5) minutos do convite para a sala de espera. Se os jogadores da equipe não entrarem e ficarem prontos em até 5 minutos do envio dos convites, as equipes estarão sujeitas a penalidades, incluindo derrota na disputa.

Se um jogador estiver competindo em outro torneio ao mesmo tempo que a classificatória mensal ou a final mensal, e seu envolvimento no outro torneio impedir que a disputa comece no horário programado, sua equipe será considerada derrotada.

5.5.4. Abandono de disputa / não comparecimento

5.5.4.1. Classificatória mensal

Caso uma equipe abandone ou não compareça numa disputa durante a classificatória mensal, ela poderá iniciar a próxima disputa assim que estiver disponível.

5.5.4.2. Final mensal, copa Brawl, classificatória final e final mundial

Equipes que abandonarem ou não comparecerem a partidas, séries ou disputas durante as finais mensais ou final mundial estarão sujeitas à diminuição do prêmio em dinheiro e à perda de pontos do campeonato como penalidade.

5.5.5. Finais mensais

Cada equipe terá até um (1) minuto de atraso possível por disputa antes que punições adicionais possam ser aplicadas, entre elas a desclassificação na disputa. Outras punições por atraso podem ser aplicadas antes da desclassificação. O tempo de atraso começa a ser considerado assim que o horário inicial previsto da disputa, informado pela equipe de administração do torneio, passar.

5.6. Empates

No caso improvável de uma disputa terminar em "EMPATE", a disputa em questão será jogada novamente e não contará para a pontuação final da série. A série continuará até que uma (1) equipe vença duas (2) partidas na série.

5.7. Problemas técnicos

Os jogadores são responsáveis por sua própria conexão ao jogo. Os jogadores devem resolver eventuais problemas antes do começo da disputa. Problemas de equipamento ou de conexão que impeçam que o jogador compita podem levar à perda automática da disputa. Acordos entre as equipes para postergar o início de uma disputa devem ser previamente aprovados pela equipe de administração. A equipe de administração do torneio se reserva o direito de rejeitar quaisquer pedidos de troca de horário de disputas.

6. PRÊMIOS E INCENTIVOS

6.1. Desafio do campeonato

Jogadores que completarem o Desafio do Campeonato com quinze (15) vitórias e, no máximo, três (3) derrotas e tiverem dezesseis (16) anos ou mais receberão uma vaga para participar na classificatória mensal da sua região.

6.2. Classificatórias mensais

As 8 melhores equipes na classificatória mensal de cada região avançarão para a final mensal.

6.3. Finais mensais

Equipes que se classificarem para a final mensal receberão prêmio em dinheiro conforme sua classificação e região (os valores listados são a premiação total para a equipe):

Leste Asiático	
Posição	Prêmio em dinheiro
1	US\$ 12.000
2	US\$ 7.000
3 - 4	US\$ 4.000 por equipe
5 - 8	US\$ 2.000 por equipe
Total	US\$ 35.000

EMEA	
Posição	Prêmio em dinheiro
1	US\$ 12.000
2	US\$ 8.000
3 - 4	US\$ 5.500 por equipe
5 a 8	US\$ 3.500 por equipe
Total	US\$ 45.000



América do Norte		América do Sul	
Posição	Prêmio em dinheiro	Posição	Prêmio em dinheiro
1	US\$ 12.000	1	US\$ 10.000
2	US\$ 8.000	2	US\$ 6.000
3 - 4	US\$ 5.000 por equipe	3 - 4	US\$ 3.000 por equipe
5 - 8	US\$ 2.500 por equipe	5 - 8	US\$ 2.000 por equipe
Total	US\$ 40.000	Total	US\$ 30.000

6.4. Copa Brawl

A premiação e a distribuição dos prêmios da copa Brawl se darão da seguinte forma:

Copa Brawl	
Posição	Prêmio em dinheiro
1	US\$ 15.000
2	US\$ 10.000
3	US\$ 6.500
4	US\$ 4.500
5 - 8	US\$ 3.500 por equipe
Total	US\$ 50.000

- 6.4.1. Além disso, a equipe que ficar em primeiro lugar receberá uma vaga adicional na final mundial para a sua região. A equipe que ficar em segundo lugar receberá uma vaga adicional na classificatória final para a sua região.

Se as equipes que ficaram em primeiro e segundo lugar forem da mesma região, a vaga da classificatória final será concedida à equipe que ficou em terceiro lugar.

6.5. Classificatória final

O prêmio e a distribuição da classificatória final de Brawl Stars 2025 se darão da seguinte forma:

Classificatória final	
Posição	Prêmio em dinheiro
1-4	Vaga na final mundial
5 a 8	US\$ 6.000 por equipe
9 - 12	US\$ 4.000 por equipe
13-16	US\$ 2.500 por equipe
Total	US\$ 50.000

6.6. Final mundial

O prêmio e a distribuição da final mundial do campeonato mundial de Brawl Stars 2025 se darão da seguinte forma:

Final mundial	
Posição	Prêmio em dinheiro
1	US\$ 400.000
2	US\$ 200 mil
3 - 4	US\$ 80.000 por equipe
5 a 8	US\$ 30.000 por equipe
9 - 16	US\$ 15.000 por equipe

Total	US\$ 1 milhão
--------------	----------------------

6.7. Pagamento de prêmio em dinheiro

- 6.7.1. Caso uma equipe ganhe um prêmio, o capitão do time será contatado com relação ao processo de pagamento.
 - 6.7.1.1. Caso uma equipe com contrato assinado com uma organização parceira se qualifique para qualquer premiação, a organização parceira receberá o prêmio, exceto se acordado de maneira diferente com a equipe de administração do torneio.
- 6.7.2. Após a conclusão da final mensal, as equipes deverão enviar os dados para pagamento dentro do prazo de sete (7) dias. O não fornecimento dessas informações resultará em atraso no pagamento dos prêmios.
- 6.7.3. Os capitães de equipe e organizações parceiras são responsáveis por fornecer informações de pagamento corretas. Caso as informações de pagamento estejam incompletas ou incorretas, o procedimento será adiado até que os dados corretos sejam enviados. Em caso de litígio com o capitão da sua equipe a respeito da premiação ou outras questões, você exonera a equipe de administração do torneio (e os nossos diretores, agentes, subsidiários, joint ventures e funcionários) de ações, demandas e indenizações (por dano direto e indireto) de qualquer tipo e natureza, conhecidos e desconhecidos, decorrentes ou de qualquer modo relacionados a tais disputas.
- 6.7.4. Cada jogador é responsável por todos os custos e despesas associados ao prêmio ganho que não são aqui especificados. Impostos e tributos nacionais, estatais, municipais ou locais, como imposto de renda, associados ao recebimento ou uso de prêmios são de inteira responsabilidade do jogador.
- 6.7.5. Todos os prêmios serão entregues dentro de 90 dias após a equipe de administração 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.
- 6.7.6. 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.

6.8. Elegibilidade de premiação

- 6.8.1. 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.

- 6.8.2. Via de regra, os prêmios serão enviados em US\$. Se o banco de um jogador não aceitar US\$, informe a administração do torneio ao submeter o formulário de premiação.

7. COMUNICAÇÃO E SUPORTE

7.1. Meio de comunicação

- 7.1.1. Todos os jogadores registrados na classificatória mensal serão convidados a entrar no Discord. Os capitães de equipe devem permanecer no servidor do Discord para garantir que as informações mais recentes sobre o torneio sejam transmitidas a eles.
- 7.1.2. O Discord será a plataforma principal de comunicação com a equipe de administração do torneio para obter respostas imediatas a respeito de problemas/questões urgentes do torneio.

7.2. Suporte

- 7.2.1. Notificações específicas do torneio, como lembretes de início da rodada e de check-in serão publicadas no Discord durante o torneio.
- 7.2.2. O servidor do Discord do torneio estará disponível somente para os competidores e disponibilizará anúncios, serviços gerais de ajuda, perguntas frequentes, um link para o regulamento, formulários relevantes e canais de busca de equipes para jogadores e equipes.
- 7.2.2.1. A equipe de administração estará disponível para responder perguntas sobre regras, cronograma e contestações através do sistema de tíquetes.

8. MARCAS E PATROCINADORES DE JOGADORES E EQUIPES

Os administradores se reservam 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.

- 8.1. Equipes e jogadores devem ser consistentes em termos do nome da equipe e dos apelidos dos jogadores ao longo da competição. Quando a equipe conseguir pontos de classificação, a seguinte regra passa a ser aplicada:

8.1.1. Troca de marca (rebranding)

8.1.1.1. Os jogadores não poderão alterar o nome dentro do jogo para a transmissão durante o torneio.

8.1.1.1.1. Jogadores terão direito a uma (1) troca de nome de transmissão durante o ano.

8.1.1.2. As equipes podem realizar duas (2) trocas de marca no total durante o torneio, sendo uma (1) em cada metade do ano.

8.1.1.2.1. Caso uma equipe não patrocinada passe a receber o patrocínio de uma organização e use seu nome, essa mudança contará como uma troca de marca.

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

8.1.1.3. Caso uma equipe independente passe a ser patrocinada, adote o nome da organização, seja dispensada e, mais tarde, seja patrocinada por outra organização, será preciso esperar até a segunda metade do torneio para trocar de nome para o da nova organização.

8.1.1.4. As solicitações de troca de marca por parte da equipe realizadas entre as classificatórias mensais e as finais mensais devem ser enviadas para a apreciação da equipe de administração até as 23h59 (horário regional local) da segunda-feira subsequente à classificatória mensal.

8.1.1.4.1. Em circunstâncias especiais, a equipe de administração se reserva o direito de aprovar solicitações de troca de marca realizadas após o prazo, como determina a **seção 8.1.1.4**.

8.2. 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, tais como:

- Álcool
- Substâncias ilícitas



- Sites de apostas e jogos de azar
- Criptomoedas, criptomercados ou quaisquer produtos e serviços relacionados a criptomoedas
- Produtos de tabaco
- Armas
- Pornografia
- Produtos de concorrentes diretos
- Outras empresas de jogos, editoras e/ou plataformas

8.2.1. Organizações interessadas em formar uma equipe de Brawl Stars devem ser integralmente aprovadas pelo organizador do torneio antes de darem prosseguimento. A equipe de administração se reserva o direito de negar a participação no torneio a organizações que estejam em conflito com qualquer restrição de patrocínio mencionada anteriormente.

9. OBRIGAÇÕES DE MÍDIA E CONTEÚDO

Todos os jogadores classificados para jogar na final mensal e qualquer evento presencial deverão participar das atividades de mídia caso sejam solicitados. Entre essas atividades estão:

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

9.1. Questionário para jogadores

9.1.1. Ao se classificarem para a final mensal e qualquer evento presencial, as equipes receberão formulários a serem preenchidos para confirmar que os jogadores cumprem os requisitos de participação e para dar à equipe de administração do torneio as informações necessárias para os preparativos do evento. Os formulários devem ser completados até as 23h59 (horário regional local) 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 evento.

9.2. Dia da Imprensa on-line

9.2.1. Após se classificarem para as finais mensais, as equipes podem ser selecionadas para participar do Dia da Imprensa On-line. O Dia da Imprensa On-line acontecerá na primeira terça-feira após a classificatória mensal. Se uma equipe for selecionada para participar do Dia da Imprensa On-line, a presença

dela será obrigatória e o não comparecimento acarretará em penalidades, como a perda do prêmio em dinheiro e a desclassificação no evento.

10. CÓDIGO DE CONDUTA

Todos os participantes estão sujeitos às exigências da Política de Jogo Limpo e Seguro e também devem obedecer aos Termos de Uso estabelecidos pela proprietária do torneio, a Supercell.

10.1. Compartilhamento de contas

10.1.1. Os jogadores não podem compartilhar suas contas com outros jogadores, integrantes de sua equipe, amigos, familiares ou qualquer outro indivíduo antes, durante ou depois da competição. Essa ação pode resultar na desclassificação do torneio.

10.2. Integridade competitiva

10.2.1. Espera-se que as equipes deem o seu melhor a todo momento, em qualquer partida do torneio, e evitem comportamento contrário ao espírito esportivo, honestidade e/ou jogo limpo.

10.3. Investigação do comportamento de jogadores

10.3.1. Se a equipe de administração determinar que uma equipe ou um jogador violou os Termos de Uso de Brawl Stars ou as regras estabelecidas neste conjunto de regras, a equipe de administração do torneio pode aplicar penalidades a seu próprio critério. Se a equipe de administração entrar em contato a respeito de uma investigação, o jogador tem a obrigação de falar a verdade. Se um jogador retiver informações ou enganar os administradores, dificultando a investigação, a equipe e/ou o jogador estarão sujeitos a punição.

10.4. Jogo sujo

Os seguintes comportamentos são considerados injustos e estão sujeitos a penalidades, inclusive a uma possível desclassificação. A decisão final fica a critério da equipe de administração do torneio.

10.4.1. Conluio

Conluio é definido como um acordo entre jogadores ou equipes para alterar intencionalmente os resultados de uma disputa. Equipes que participarem de tais situações serão investigadas. A equipe que violar esta regra estará sujeita a banimento do torneio pelo resto do ano, perda de pontos e confiscação de todos os prêmios em dinheiro obtidos.

- 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 limitar a conexão de outros participantes ao jogo 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 benefícios 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, visite a página da Política de Jogo Limpo e Seguro e os Termos de Uso da Supercell.
- 10.4.3. Hacking
- Hackear é definido como qualquer alteração feita ao cliente de jogo Brawl Stars por qualquer 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 apropriado e explícito.
- 10.4.6. Conduta não profissional
- 10.4.6.1. Assédio

Assédio é definido como atos sistemáticos, hostis e repetidos que ocorrem em um período considerável.

10.4.6.2. Assédio sexual

Assédio sexual é definido como avanços sexuais indesejados. O julgamento é feito com base no que uma pessoa sensata consideraria como conduta indesejável ou ofensiva. Não há tolerância para qualquer ameaça, coerção sexual ou promessa de vantagens em troca de favores sexuais.

10.4.6.3. 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.

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

10.4.7. Declarações sobre o campeonato mundial de Brawl Stars, a Supercell e o Brawl Stars

Nenhum integrante de equipe 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 Brawl Stars, o que será determinado exclusivamente a critério do torneio.

10.4.8. Atividades criminosas

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

10.4.9. Comportamento imoral

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

10.4.10. Confidencialidade

Um integrante de equipe não pode compartilhar nenhuma informação confidencial fornecida pela equipe de administração ou por qualquer afiliado da Supercell, por nenhum método de comunicação, incluindo todas as redes sociais.

10.4.11. Suborno

Nenhum jogador pode oferecer presentes ou recompensas a um jogador, treinador, empresário, equipe de administração, 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.

10.4.12. Disputas contratuais

No caso de uma disputa contratual entre um jogador e sua equipe ou organizador, a resolução do assunto é de exclusiva responsabilidade das partes envolvidas. A administração do torneio não vai intervir, solucionar nem atuar como mediadora nesse tipo de disputa sob nenhuma circunstância. A equipe de administração não se responsabiliza por assuntos contratuais, que devem ser tratados de forma independente.

10.4.13. Presentes

Nenhum integrante de equipe 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 partidas

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

10.4.16. Solicitações de documentos ou outras solicitações

Documentos, documentações diversas e outros itens, considerados necessários, podem ser solicitados em vários momentos do torneio pela equipe de administração do torneio. Se a documentação não foi preenchida conforme o padrão da equipe de administração, a equipe pode sofrer penalidades. Penalidades podem ser impostas se os itens solicitados não forem 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

Qualquer pessoa flagrada participando ou tentando participar de qualquer ato que a equipe de administração do torneio acredite, sob seus próprios critérios, constituir jogo sujo ou qualquer outra infração deste regulamento será sujeita a penalidades. Mediante a descoberta de qualquer integrante de uma equipe cometendo violações das regras listadas acima, a equipe de administração pode, sem limitação de autoridade, aplicar as seguintes penalidades:

- Advertência
- Dedução(ões) do prêmio em dinheiro
- Dedução(ões) de pontos do campeonato
- Suspensão ou suspensões
- Desclassificação
- Banimento no torneio pelo resto do ano

Infrações recorrentes estão sujeitas a penalidades crescentes até, e incluindo, desclassificação de participações futuras em torneios de Brawl Stars. Vale ressaltar que as penalidades nem sempre serão impostas de forma sucessiva. A equipe de administração do torneio, a seu próprio critério, pode, por exemplo, desclassificar um jogador pela primeira ofensa, se a ação do jogador em questão for considerada grave pela equipe de administração.

12. DISPOSITIVOS

12.1. Aprovados

12.1.1. Telefones móveis

12.1.2. Tablets

12.2. Não permitidos

12.2.1. Emuladores

12.2.2. PC

12.3. Webcams

12.3.1. Durante as finais mensais, os três (3) jogadores da equipe deverão usar suas próprias webcams para aparecerem nas transmissões de todas as suas partidas.

12.3.1.1. É de responsabilidade de cada equipe assegurar que os três (3) jogadores possuam uma webcam funcionando.

12.3.1.2. As equipes que falharem em garantir que os três (3) jogadores usem uma webcam estão sujeitas a deduções do prêmio. Infrações recorrentes estão sujeitas a penalidades crescentes até, e inclusive, a desclassificação de participações futuras em torneios de Brawl Stars.

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

13. CARÁTER DEFINITIVO DAS DECISÕES

O caráter definitivo de todas as decisões referentes à interpretação deste regulamento, elegibilidade do jogador e da equipe, cronogramas, execução do torneio e eventos relacionados, assim como punições por má conduta, cabem somente à equipe de administração do torneio, cujas decisões são irrevogáveis. As decisões da equipe de administração do torneio em relação a estas regras não podem ser recorridas e não dão margem a qualquer reparação monetária por danos ou a qualquer outra exigência legal de compensação. Estas regras podem ser corrigidas, modificadas ou complementadas ocasionalmente pela equipe de administração do torneio para garantir, entre outras coisas, o jogo limpo e a integridade do torneio.

13.1. Discrepâncias entre idiomas

Caso haja discrepâncias entre a versão em inglês e a versão em outro idioma do regulamento, a versão em inglês prevalecerá.