Play! Pokémon Standards of Conduct

BRPT VERSION

Data da última revisão**:** 4 de dezembro de 2024

Índice

1 Introdução 2
2 Espírito esportivo 2
2.1 Princípios do espírito esportivo 2
3 Conduta da comunidade 3
3.1 Atividade ilegal 4
3.2 Assédio e bullying 4
3.3 Violação grave das Normas da Comunidade 5
4 Conduta de Professores Pokémon 5
4.1 Valores Fundamentais de Professores 5
4.2 Confidencialidade 7
5 Ação disciplinar 7
5.1 Tipos de ação disciplinar 7
5.2 Processo de recurso 9
5.3 Reportar incidentes 9
6 Resumo das mudanças 10

1 Introdução

Pokémon é um jogo de habilidade que é apreciado por suas estratégias complexas, seus personagens divertidos e pela sua atmosfera de competição amigável. Para garantir que essa atmosfera seja mantida, o Play! Pokémon desenvolveu as seguintes Normas de Conduta para todo mundo que participa do programa Play! Pokémon, seja como jogador, Professor ou participante de eventos.

Todos os membros do programa Play! Pokémon são responsáveis por se familiarizar com estas Normas e por promover e sempre exemplificá-las durante a sua participação.

Estas Normas se aplicam independentemente da forma que alguém participa no Play! Pokémon. Por exemplo, quando uma plataforma virtual é utilizada, estas Normas também são válidas para todas as interações virtuais com outras pessoas que estão participando.

2 Espírito esportivo

Embora um dos objetivos de um torneio de Pokémon seja determinar o nível de quem está competindo, outro é garantir que cada participante se divirta. É essa a atitude que o Play! Pokémon deseja promover em torneios Play! Pokémon.

A adesão ao espírito esportivo ajuda a garantir que todo mundo, incluindo jogadores, espectadores e funcionários do evento, possa aproveitar e participar ao máximo de cada torneio Play! Pokémon.

O espírito esportivo deve guiar a conduta de quem compete, assim como dos Professores ao interpretarem e aplicarem as regras.

2.1 Princípios do espírito esportivo

2.1.1 Diversão

Pokémon é um jogo, e os jogos devem ser divertidos para todas as partes envolvidas. Quando um jogo deixa de ser divertido, quem joga encontra outras coisas para fazer. Ao contribuir para uma atmosfera segura e amigável, quem participa pode ser uma peça essencial para que outras pessoas presentes aproveitem suas experiências.

- Quem estiver competindo deve evitar causar atrasos desnecessários aos jogos ou assumir comportamentos que possam impactar de maneira negativa a experiência das outras pessoas presentes.

2.1.2 Jogo justo

Quem estiver competindo deve agir de maneira justa e honesta durante todos os jogos. Acima de tudo, um competidor deve preferir perder a vencer trapaceando.

- Caso alguém que esteja competindo note que um erro foi cometido durante o jogo, isso deve ser informado aos oponentes ou a um Juiz imediatamente.
- Quem estiver competindo não deve tentar utilizar as regras e políticas do torneio para ganhar vantagem, mas sim para garantir um jogo justo.

2.1.3 Respeito

Quem estiver competindo deve agir de maneira empática e cordial, além de lembrar de dar às pessoas ao seu redor o mesmo tratamento que gostaria de receber.

- Quem estiver competindo deve retribuir quaisquer gestos de boa vontade no início da partida.
- Quem estiver competindo deve tomar cuidado para não deixar que seus sentimentos pessoais a respeito de ações e resultados de jogos influenciem a maneira como tratam seus oponentes.
- Quem estiver competindo deve usar o nome atual de pessoas transgênero, ou seja, evitar "deadnaming" ou desrespeitar a identidade de gênero de seus oponentes, das outras pessoas competindo ou de quem estiver assistindo.

2.1.4 Comunidade

Quem está participando deve compreender que, ao comparecer a um torneio Play! Pokémon, a pessoa está fazendo parte de um ambiente inclusivo composto de indivíduos de todos os níveis de habilidade e experiência. Suas ações devem contribuir para a perpetuação desse ambiente e, consequentemente, para o crescimento da comunidade.

- Quem está começando nas competições e é inexperiente deve receber acolhimento e apoio.
- Encorajamos a discussão de estratégias, o compartilhamento de dicas e a crítica construtiva de decisões de jogo depois que a partida tiver sido concluída.
- Nenhum tipo de bullying ou assédio será tolerado em eventos Play! Pokémon.

3 Conduta da comunidade

Esta seção se aplica ao comportamento em todos os eventos Play! Pokémon, assim como a questões externas levantadas que podem gerar dúvidas a respeito da adequação de um indivíduo para a sua permanência como membro dos programas Play! Pokémon.

O Play! Pokémon não monitora e não monitorará ativamente a atividade de qualquer membro do programa em qualquer plataforma ou ambiente externo aos dos eventos Play! Pokémon.

No entanto, qualquer reclamação levantada a respeito da conduta de um membro do programa fora desses limites pode ser considerada para ação disciplinar caso represente riscos aos valores do Play! Pokémon, ou caso possa prejudicar a habilidade de um indivíduo sensato de aproveitar e participar inteiramente do programa.

Por exemplo, faria sentido presumir que um indivíduo sensato se sentisse desconfortável participando de um torneio ao lado de alguém associado com qualquer um dos comportamentos abaixo.

3.1 **Atividade ilegal**

Membros do programa não devem promover ou participar de qualquer atividade ilegal, ou disponibilizar conteúdo que encoraje ou forneça instruções para a prática de qualquer atividade ilegal a terceiros.

Exemplos podem incluir:

- Praticar ou exaltar o uso de drogas, a violência sexual, o aliciamento de menores ou o roubo de informações.
- Passar-se por funcionário ou representante da TPCi (The Pokémon Company International).
- Falsificar ou distribuir produtos falsificados.

Os membros do programa que testemunharem tais atividades ocorrendo durante um evento Play! Pokémon devem contatar as autoridades locais, além de reportar as atividades ao Play! Pokémon.

3.2 **Assédio e bullying**

Os membros do programa não devem assediar, praticar bullying, ameaçar, abusar ou afligir terceiros, incluindo, mas não somente, outros membros do Play! Pokémon.

Exemplos podem incluir:

- O uso de linguagem, mensagens, símbolos, imagens, ilustrações ou links discriminatórios com base em raça, religião, origem étnica, nacionalidade, gênero, deficiência, orientação sexual, identidade de gênero ou condição financeira.
- O uso de qualquer linguagem, símbolos ou imagens que possam violar a Política de Inclusão do Play! Pokémon
- O assédio a uma pessoa específica, seja por ataques pessoais, contato repetitivo e indesejado, ameaças de divulgação de informações pessoais ("doxing") ou a divulgação real de quaisquer informações pessoais ou privadas de terceiros sem consentimento explícito.
- Ameaças ou imagens de violência, lesão ou retaliação.
- "Trollar" ou atiçar a comunidade com declarações inflamatórias, especialmente com o objetivo de incitar o ódio e a desordem.

Além dos exemplos listados acima, quem estiver participando deve exercer o bom senso ao decidir quando e onde discutir assuntos controversos e deve estar ciente de que piadas entre amigos podem ser rapidamente tiradas de contexto dentro de um ambiente diverso e multicultural.

Para mais informações a respeito do comprometimento do Play! Pokémon em garantir um programa comunitário diverso e não discriminatório, consulte a Política de Inclusão do Play! Pokémon.

3.3 Violação grave das Normas da Comunidade

Os membros do programa não devem se envolver em outras atividades que possam prejudicar razoavelmente a capacidade de terceiros de aproveitar ao máximo a sua experiência dentro do programa Play! Pokémon.

Exemplos podem incluir:

- A distribuição ou uso de conteúdo obsceno, pornográfico, sexualmente explícito ou contendo violência explícita e gratuita.
- A troca predatória, ou seja, visar e/ou pressionar participantes jovens ou inexperientes do programa para conseguir trocas ao seu favor.
- A distribuição, promoção, ou envolvimento em modificações de software de videogames, ou "hacking".
- Trapacear, defraudar ou envolver outra pessoa do programa sob falsas pretensões.

4 Conduta de Professores Pokémon

Os Professores Pokémon devem cumprir um padrão mais alto de conduta do que outros membros do programa.

É importante que os valores fundamentais de Professores sejam respeitados durante toda a duração do envolvimento do Professor com o Play! Pokémon.

4.1 Valores Fundamentais de Professores

4.1.1 Honestidade

É essencial para a integridade do Programa de Professores que seus participantes tenham uma reputação de honestidade e credibilidade. Se quem participa das competições não puder confiar na honestidade de um Professor, não poderá confiar que as decisões de um Professor serão corretas e seus eventos serão justos.

Além disso, a The Pokémon Company International (TPCi) poderá esporadicamente contatar Professores para ajudar em investigações de participantes ou local do evento. Se um Professor tiver um histórico de desonestidade, a integridade de uma investigação pode ser comprometida.

4.1.2 Integridade

Um Professor deve proceder com justiça e imparcialidade, seja julgando um torneio ou resolvendo uma disputa. Sentimentos pessoais podem afetar um julgamento, portanto, um Professor não deve levar esses sentimentos em consideração ao resolver questões entre pessoas que estão competindo, responsáveis, staff do local do evento ou as outras pessoas presentes.

4.1.3 Responsabilidade

Muitíssima responsabilidade é confiada aos Professores. Por exemplo, como Juiz, um Professor é responsável por garantir a precisão das decisões da melhor forma possível. Professores devem tomar todas as medidas possíveis para garantir que se atualizem com os mais recentes desenvolvimentos a respeito das regras do Play! Pokémon.

Como Organizador, um Professor deve garantir que todas as informações de um evento sejam reportadas de maneira precisa e pontual, e que todos os prêmios e recompensas por participação do evento sejam distribuídos de acordo com as diretrizes do evento.

Publicações e comentários discutindo decisões e penalidades não hipotéticos devem ser feitos de maneira responsável e devem evitar declarações conclusivas.

4.1.4 Profissionalismo

Professores devem agir de maneira profissional quando estiverem participando ativamente de atividades da Pokémon. Por exemplo, linguagem imprópria, comportamento indevido, fumar, consumir álcool e outras atividades parecidas são inaceitáveis, e deve-se tratar com respeito todas as pessoas participantes, independentemente de raça, religião, gênero, orientação sexual ou capacidade física ou mental.

Em eventos, Professores também devem evitar a discussão pública de decisões ou conversas sensíveis que possam causar vergonha ou desgaste emocional às partes envolvidas. Em geral, ao se discutir decisões, é preciso tomar cuidado para garantir que as pessoas envolvidas permaneçam anônimas.

Por fim, publicações e comentários que critiquem publicamente a decisão tomada por um outro Professor muito raramente ajudam a situação, e muitas vezes são feitas por desconhecimento do contexto no qual a decisão foi tomada. Discordâncias entre Professores devem ser resolvidas de maneira privada e profissional.

4.1.5 Eventos de apreciação aos Professores

Esperamos que os Professores continuem a demonstrar os princípios comportamentais listados nos documentos de “Valores Fundamentais de Professores” e “Espírito esportivo”, mesmo em eventos de apreciação, como a Copa de Professores ou festas do staff.

Afinal, Professores trabalham duro durante o ano todo e merecem aproveitar os eventos de apreciação. Perder com dignidade, divertir-se em formatos casuais de maneira apropriada e continuar a tratar os outros Professores com respeito em festas depois dos eventos são comportamentos obrigatórios.

4.2 Confidencialidade

Ao auxiliar em um evento Play! Pokémon, Professores podem receber informações que não são de conhecimento público. Publicações e comentários que revelem essas informações antes que o Play! Pokémon tenha decidido torná-las públicas constituem uma quebra de confidencialidade e podem justificar uma ação disciplinar.

Tais exemplos incluem:

- Vazar datas de eventos de Campeonatos Regionais antes que elas se tornem públicas.
- Publicar fotos do interior de um local do evento de um Campeonato Internacional antes que as portas estejam abertas ao público.
- Divulgar quaisquer informações ou documentos compartilhados pela TPCi de maneira confidencial.

5 Ação disciplinar

A elegibilidade para participar dos programas Play! Pokémon é um privilégio, não um direito. O acesso continuado a esse privilégio depende da capacidade de um membro de agir de acordo com os melhores interesses do ambiente amigável, acolhedor e inclusivo que o Play! Pokémon busca promover. O Play! Pokémon pode decidir tomar ações disciplinares contra qualquer pessoa cujo comportamento entre em conflito com esses valores.

Quando uma ação disciplinar for tomada, a pessoa do programa que for afetada será informada, por e-mail, do seguinte:

- Número do caso
- A duração de tempo do efeito da ação disciplinar
- A data em que o efeito da ação disciplinar entrará em vigor
- Uma cópia das Diretrizes para Recurso de Ações Disciplinares (se elegível para recurso)

A equipe de Conformidade de Regras do Play! Pokémon tem a última palavra sobre a decisão de negar elegibilidade de qualquer membro para participar dos programas Play! Pokémon.

5.1 Tipos de ação disciplinar

Exceto por advertências, que não têm duração, a duração mínima de cada ação é de 30 dias. Não há duração máxima.

5.1.1 **Advertência por escrito**

O Play! Pokémon envia uma advertência por escrito à pessoa participante cujo comportamento identificado não é aceitável dentro do programa. Isso pode ser precedido por um e-mail investigando o motivo do comportamento.

5.1.2 **Suspensão do Programa de Professor**

A pessoa suspensa do Programa de Professores perde todas as funções associadas, incluindo a capacidade de sancionar e realizar torneios.

Uma lista de pessoas suspensas do Programa de Professores pode ser acessada no site oficial da Pokémon através do painel Play! Pokémon do usuário.

5.1.2.1 Rescisão de convites para eventos

O Play! Pokémon pode rescindir um convite de um Professor solicitado para um evento em situações em que se determine que a elegibilidade continuada do Professor em participar voluntariamente como funcionário no evento possa passar a impressão errada a outras pessoas do programa. Um convite pode ser rescindido por causa de, ou no lugar de, uma ação disciplinar.

5.1.3 **Suspensão do Programa Play! Pokémon**

As pessoas suspensas integralmente do Play! Pokémon não podem participar ou comparecer a quaisquer eventos Play! Pokémon como espectadoras, competidoras, Juízas ou em qualquer outra capacidade. Uma lista de pessoas suspensas do Play! Pokémon pode ser acessada no site oficial da Pokémon através do painel Play! Pokémon do usuário.

Caso uma pessoa participante suspensa atrapalhe um evento ao tentar participar ou se recusar a ir embora, o incidente deverá ser reportado ao Play! Pokémon. Em seguida, uma extensão à suspensão existente poderá ser aplicada.

Ocasionalmente, uma pessoa participante do programa poderá receber uma suspensão vitalícia sem possibilidade de recurso. Essa sanção é recebida quando alguém prejudica de maneira irreparável a percepção do Play! Pokémon quanto à capacidade dessa pessoa de retornar a um status de regularidade.

5.1.3.1 Rescisão de auxílio-viagem

Em situações excepcionais, a pessoa que for afetada por uma ação disciplinar poderá se tornar inelegível a participar de eventos Play! Pokémon para os quais tenha convites ou auxílio-viagem. Por exemplo, se a suspensão de uma pessoa se estender até a data em que o evento ocorrerá.

A pessoa participante perderá o direito a quaisquer convites e/ou auxílio-viagem para eventos que ocorram no período em que estiver suspensa, embora o Play! Pokémon possa não buscar reverter qualquer cumprimento das condições acima que tenha ocorrido antes da ação disciplinar.

5.2 Processo de recurso

A menos que tenha recebido uma suspensão vitalícia de participação nos programas Play! Pokémon, a pessoa participante do programa tem o direito de apresentar um recurso contra a ação disciplinar através da equipe do Atendimento ao Consumidor do Play! Pokémon. O recurso será encaminhado ao Play! Pokémon para consideração.

Após submeter um recurso, a pessoa suspensa do programa deverá continuar a aderir às condições da suspensão até receber a notificação de que o seu recurso foi bem-sucedido.

5.2.1 Elementos necessários para recurso

As seguintes informações devem ser incluídas no recurso:

- ID de Jogador
- O número do caso (que pode ser encontrado no assunto do e-mail da Notificação de Ação Disciplinar)
- Caso a pessoa tenha sido suspensa do Programa de Professores, ela deverá incluir o número de ID de Jogador de um Professor que possa ser contatado para fornecer uma segunda opinião sobre a sua adequação para retornar ao programa.

O corpo do texto do recurso da pessoa não deve exceder 500 palavras. Documentos adicionais (como capturas de tela, testemunho de terceiros) devem ser anexados e não contam no limite total de palavras.

5.2.2 Em caso de negação

A pessoa será notificada caso o seu recurso seja negado.

A pessoa será informada da data em que poderá submeter um novo recurso ou será lembrada de que não poderá submeter recursos adicionais, o que for relevante de acordo com a extensão da suspensão ativa da pessoa.

5.3 Reportar incidentes

Membros do programa são encorajados a reportar incidentes de comportamentos que violem as Normas de Conduta do Play! Pokémon, contatando a equipe do Atendimento ao Consumidor do Play! Pokémon.

A identidade da pessoa que reportou o incidente não será revelada em quaisquer comunicações subsequentes com terceiros.

6 Resumo das mudanças

Data da versão anterior: 15 de agosto de 2024

Data da versão atual: 4 de dezembro de 2024

1. Introdução		
Seção	**Pág. #**	**Mudança**
Document o completo	**-**	O termo “Jogador” foi substituído por “Participante” ou “Quem estiver competindo” quando aplicável.
Document o completo	**-**	O termo “Jogo Organizado” foi substituído por “Play! Pokémon”

2. Espírito esportivo		
Seção	**Pág. #**	**Mudança**
2.1.3	**3**	Alterou-se o item do aperto de mão para declarar: “retribuir quaisquer gestos de boa vontade no início da partida”

3. Conduta da Comunidade		
Seção	**Pág. #**	**Mudança**

4. Conduta de Professores Pokémon		
Seção	**Pág. #**	**Mudança**

5. Ações disciplinares		
Seção	**Pág. #**	**Mudança**