

Manual da Play! Pokémon: Pokémon UNITE

BRPT VERSION

Data da última revisão: 1 de janeiro de 2026



Sumário

1	Elegibilidade.....	4
1.1	Introdução	4
1.2	Requisitos de elegibilidade individual	4
1.3	Requisitos de Elegibilidade para Equipes	4
1.3.1	Proibições de participação para equipes.....	5
1.3.2	Substituição de equipes.....	5
1.4	Regras e restrições de participação	5
1.5	Registro	6
1.5.1	Registro em Torneios Online.....	6
1.5.2	Registro em Torneios Presenciais	6
1.5.3	Registro em Torneios por Convite	6
1.6	Função dos funcionários do torneio	6
2	Como jogar.....	7
2.1	Calendário	7
3	Formato e estrutura	7
3.1	Formatos do torneio	8
3.1.1	Chaves de Eliminação Única	8
3.1.2	Chave de Eliminação Dupla.....	8
3.1.3	Round Robin de Rodada Única e de Rodada Dupla	8
3.1.4	Formato Suíço.....	9
3.1.5	Eliminatórias	10
3.2	Estruturas da Competição	10
3.2.1	Ligas Regionais;.....	10
3.2.2	Qualificatória Aberta de Liga	11
3.2.3	Qualificatórias de Última Chance	11
3.2.4	Campeonatos Internacionais	12
3.2.5	Campeonato Mundial Pokémon (CMP).....	13

4	Processos de Partida e Jogabilidade.....	14
4.1	Procedimentos de partida.....	15
4.1.1	Criação do lobby de jogo.....	15
4.1.2	Ativação de reservas.....	15
4.1.3	Seleção de lado.....	16
4.1.4	Início e registro de partida.....	16
4.2	Restrições de jogabilidade.....	17
4.2.1	Emblemas de Pokémon +.....	17
4.3	Problemas no fluxo da partida e interrupção de jogo.....	17
4.3.1	Conduta dos competidores durante a interrupção.....	17
4.3.2	Recriação de partidas.....	18
4.3.3	Erro de seleção.....	18
4.3.4	Pausa.....	18
4.3.5	Carregamento lento.....	18
4.3.6	Encerramento prematuro da partida.....	18
4.3.7	Desconexão inesperada.....	19
4.3.8	Desconexão intencional.....	19
4.3.9	Queda do servidor.....	19
4.3.10	Bugs.....	19
4.4	Procedimento de recriação do jogo.....	20
4.4.1	Vitória concedida.....	21
4.4.2	Disputas.....	22
4.5	Processos em eventos presenciais.....	22
4.5.1	Área de partida.....	22
4.5.2	Área de Treinamento dos Competidores.....	22
4.5.3	Tempo de preparação.....	23
4.5.4	Ordem dos assentos.....	23
4.5.5	Criação do lobby de jogo.....	23
4.5.6	Requisitos para equipamentos fornecidos pelos competidores.....	23

4.5.7	Restrições para equipamentos fornecidos pela administração.....	24
4.5.8	Controles de áudio	25
4.5.9	Uso dos equipamentos	25
4.6	Procedimentos pós-jogo	26
4.7	Procedimentos pós-partida.....	26
5	Gestão da equipe e da lista de jogadores.....	27
5.1	Capitães da equipe.....	27
5.2	Bloqueio da lista.....	27
5.2.1	Alterações emergenciais na lista	28
5.2.2	Reservas.....	28
5.3	Mudança de nome da equipe ou dos competidores	29
5.3.1	Adequação dos nomes	29
6	Expectativas e requisitos para transmissão	30
6.1	Requisitos de vestimenta dos competidores	30
6.2	Requisitos de envio	31
7	Premiação.....	31
7.1	Recompensas digitais no jogo	31
7.2	Prêmios em dinheiro.....	31
7.2.1	Prêmios para reservas	31
7.3	Auxílios-viagem	32
8	Penalidades no <i>Pokémon UNITE</i>	32
9	Resumo das mudanças.....	33
	Apêndice A	34
	Zona regional.....	34

1 Elegibilidade

1.1 Introdução

A Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE* é uma competição global em que equipes formadas por cinco jogadores disputam diversos eventos qualificatórios de *Pokémon UNITE* ao longo da temporada competitiva, com o objetivo de conquistar prêmios em dinheiro e uma vaga no palco do Campeonato Mundial Pokémon. Como os eventos são disputados em equipe, há requisitos de elegibilidade tanto para os competidores individuais quanto para as equipes participantes.

1.2 Requisitos de elegibilidade individual

A Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE* está aberta a todos os competidores que atendam aos seguintes requisitos de elegibilidade:

- Ter 16 anos ou mais antes do início de um evento (18 anos ou mais no caso do Brasil);
- Possuir uma conta ativa na Central de Treinadores de Pokémon em situação regular, bem como um ID de Jogador vinculado à conta;
- Possuir uma conta ativa na plataforma Start.gg em situação regular;
- Possuir uma conta ativa na plataforma Discord em situação regular.
- Para torneios realizados online, o competidor deve residir em uma das seguintes Zonas Regionais (ver também o Apêndice A):
 - Brasil (BR)
 - Europa (EU)
 - América Latina - Norte (LA-N)
 - América Latina - Sul (LA-S)
 - América do Norte (NA)
 - Oceania (OC)

Atenção: esta restrição não se aplica a eventos presenciais.

- Estar em conformidade com os requisitos de elegibilidade para participação no *Pokémon UNITE*, conforme descrito na seção 2.1.5 do [Manual de Regras dos Torneios Play! Pokémon](#).

A Play! Pokémon e a Administração do Evento se reservam o direito, a seu exclusivo critério, de remover a elegibilidade de um competidor a qualquer momento.

1.3 Requisitos de Elegibilidade para Equipes

A Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE* está aberta a equipes que atendam aos seguintes requisitos de elegibilidade:

- Cumprir os requisitos listados na seção 1.2;
- Ter uma formação mínima de cinco competidores;
 - Para eventos abertos online e eventos abertos presenciais, é opcional incluir um competidor reserva adicional na formação da equipe;
 - Para eventos de Liga online e eventos presenciais por convite, é obrigatório incluir um competidor reserva adicional na formação da equipe;
- Todos os membros da equipe devem residir na mesma Zona Regional.

1.3.1 Proibições de participação para equipes

Uma equipe pode ser impedida de participar de um evento presencial por diversos motivos, incluindo, mas não se limitando aos itens seguintes:

- Um dos membros da equipe está impossibilitado de viajar para o evento devido a restrições de viagem ou à falta de documentação necessária;
- A equipe não consegue cumprir os requisitos de formação até o prazo estabelecido para o evento;
- A equipe não confirma a intenção de participar do evento até a data especificada pela Administração do Evento;

A Administração do Evento se reserva o direito, a seu exclusivo critério, de revogar a elegibilidade de uma equipe para participar.

1.3.2 Substituição de equipes

Caso uma equipe classificada para um torneio seja considerada inelegível, opte por não participar ou esteja impossibilitada de competir por qualquer outro motivo, a Administração do Evento poderá substituí-la por outra equipe de sua escolha. A Administração do Evento fará esforços para substituir a equipe pela próxima equipe qualificada disponível. Para isso, poderá considerar resultados anteriores em torneios, responsividade ou outros fatores relevantes na determinação da equipe substituta.

A Administração do Evento também se reserva o direito de não substituir uma equipe.

1.4 Regras e restrições de participação

As seguintes regras e restrições se aplicam a todas as Zonas Regionais:

- Os competidores só poderão participar na Zona Regional em que residem.
- Os competidores só poderão disputar partidas em um dos dispositivos autorizados para torneios, sujeitos a alterações a critério da The Pokémon Company International (TPCi):
 - Nintendo Switch
 - Nintendo Switch 2
 - Apple iOS (somente dispositivos móveis)

- Google Android (somente dispositivos móveis)
- A Administração do Evento se reserva o direito de proibir o uso de Pokémon recém-lançados.
- Alterações de nome de competidor ou de equipe no *Pokémon UNITE*, no Discord e na plataforma Start.gg não serão permitidas sem autorização expressa da Administração do Evento.
- Durante um torneio, o competidor só poderá fazer parte de uma única equipe em qualquer momento.

1.5 Registro

Para participar da Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE*, os competidores devem [aderir ao programa Play! Pokémon](#) e possuir uma [ID de Jogador vinculado à sua conta da Central de Treinadores de Pokémon](#).

Os competidores também devem criar uma conta e se registrar em uma competição por meio da plataforma [Start.gg](#). Ao longo de uma temporada da Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE*, são realizados diversos torneios. Caso uma equipe deseje participar de mais de um torneio durante a temporada, será necessário realizar o registro individualmente para cada torneio.

1.5.1 Registro em Torneios Online

Para mais informações sobre como registrar uma equipe de *Pokémon UNITE* em eventos online, acesse a página oficial da [Série de Campeonatos de Pokémon UNITE](#).

1.5.2 Registro em Torneios Presenciais

Para mais informações sobre como registrar uma equipe de *Pokémon UNITE* em eventos presenciais, acesse a página oficial da [Série de Campeonatos Pokémon](#):

1.5.3 Registro em Torneios por Convite

As equipes devem confirmar sua intenção de participar de um torneio por convite até a data especificada e comunicada pela Administração do Evento para aquele evento específico. Essa confirmação deverá ser realizada por meio de um portal de registro fornecido pela Administração do Evento. Caso uma equipe classificada não confirme sua intenção de participação, ela poderá ser desclassificada daquele torneio.

Alguns eventos podem exigir que o capitão da equipe realize o registro em nome da equipe. Para mais informações sobre capitães de equipe, consulte a seção 5.1.

1.6 Função dos funcionários do torneio

As responsabilidades da equipe de organização incluem, mas não se limitam a:

- Verificar a formação ativa da equipe antes de cada partida;

- Inspecionar e monitorar os periféricos dos competidores e as áreas de jogo;
- Anunciar o início da partida;
- Aplicar penalidades em resposta a violações das regras durante a partida;
- Confirmar o encerramento da partida e os resultados.

2 Como jogar

Na Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE*, uma equipe é composta por pelo menos cinco competidores, com a possibilidade de incluir um competidor reserva. Duas equipes competem entre si em batalhas para coletar Energia Aeos e usá-la para marcar pontos. A equipe que tiver acumulado o maior número de pontos ao final da batalha será declarada vencedora.

- **Energia Aeos** pode ser coletada ao derrotar Pokémon selvagens ou Pokémon da equipe oponente.
 - Pokémon derrotados deixam cair Energia Aeos e ficam temporariamente impossibilitados de batalhar.
 - Os jogadores devem depositar a Energia Aeos nas áreas do gol da equipe oponente para marcar pontos.
- Se, ao final da batalha, ambas as equipes tiverem acumulado a mesma quantidade de pontos, será declarada vencedora a equipe que atingiu primeiro o número empatado de pontos.

A Administração do Evento anunciará previamente informações importantes sobre cada torneio, como a versão da atualização do jogo utilizada e uma possível lista de recursos restritos. As equipes devem revisar e cumprir todas as informações publicadas sobre o torneio. Atrasos na execução do torneio causados por problemas de versão ou uso de recursos restritos podem resultar em penalidades.

2.1 Calendário

Para obter informações atualizadas sobre o calendário do evento da temporada competitiva atual da [Série de Campeonatos de Pokémon UNITE](#), acesse a página oficial.

Atenção: caso, por qualquer motivo, um torneio ou parte de um torneio não possa ocorrer nas datas planejadas, a The Pokémon Company International (TPCi) reserva-se o direito de modificar essas datas e comunicará as alterações aos competidores antes do início do torneio.

3 Formato e estrutura

Esta seção apresenta os diversos formatos de torneio e estruturas competitivas utilizados ao longo da Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE*. Esses formatos e estruturas podem utilizar o Registro da Partida de uma equipe para determinar sua colocação durante o torneio. O Registro da Partida de uma equipe é o número de partidas vencidas e perdidas ao longo do torneio.

3.1 Formatos do torneio

Os formatos do torneio serão anunciados antes do início do período de registro de cada evento. Um ou mais dos formatos descritos abaixo poderão ser utilizados em um evento, e esses formatos estão sujeitos a alterações a qualquer momento.

3.1.1 Chaves de Eliminação Única

Em uma chave de Eliminação Única, cada partida será disputada em uma série de Melhor de Três, salvo instruções contrárias da Administração do Evento. A equipe vencedora avança para a próxima rodada da chave. Caso uma equipe perca uma partida, ela será eliminada do torneio. Essa etapa do torneio prossegue até sua conclusão, com um número determinado de equipes restantes.

3.1.2 Chave de Eliminação Dupla

Em uma chave de Eliminação Dupla, cada partida será disputada em uma série de Melhor de Três, salvo instruções contrárias da Administração do Evento. A equipe vencedora avança para a próxima rodada da chave dos vencedores, enquanto a equipe perdedora será movida para a chave dos perdedores. Caso uma equipe perca uma partida na chave dos perdedores, ela será eliminada do torneio. Essa etapa do torneio prossegue até sua conclusão, com um número determinado de equipes restantes.

3.1.3 Round Robin de Rodada Única e de Rodada Dupla

No formato de Rodada Única, as equipes são distribuídas em grupos, e cada equipe enfrentará todas as outras equipes do seu grupo uma única vez.

No formato de Rodada Dupla, as equipes também são distribuídas em grupos, mas cada equipe enfrentará todas as outras equipes do seu grupo duas vezes.

Cada partida será disputada em uma série de Melhor de Três, salvo instruções contrárias da Administração do Evento. A colocação final no grupo será determinada com base no Registro de Partida das equipes (vitórias e derrotas). Caso duas ou mais equipes tenham o mesmo registro, a colocação será definida conforme os critérios descritos a seguir.

Primeiro desempate	Pontualidade
Equipes que chegaram atrasadas ao torneio serão classificadas abaixo das equipes que chegaram no horário.	
Segundo desempate	Comparação de porcentagem de vitórias em partidas
Se duas ou mais equipes tiverem o mesmo Registro da Partida, elas serão classificadas com base na comparação da porcentagem de vitórias em partidas (partidas vencidas contra equipes empatadas/partidas jogadas contra equipes empatadas).	

Terceiro desempate	Porcentagem geral de vitórias em partidas
Se duas ou mais equipes tiverem a mesma porcentagem de vitórias em partidas, elas serão classificadas com base na porcentagem geral de vitórias em partidas (partidas vencidas/partidas jogadas).	
Quarto desempate	Distribuição no torneio
Se os métodos anteriores não forem suficientes para desempatar, o desempate será feito com base na distribuição inicial da equipe no torneio.	
Quinto desempate	Partida Red Robin Melhor de Um
Se os métodos anteriores não forem suficientes para desempatar, as equipes empatadas serão agendadas para jogar uma partida de desempate em formato Round Robin, melhor de um.	
Sexto desempate	Média de pontos marcados
As equipes serão classificadas com base na média de pontos marcados ao longo do torneio.	

3.1.4 Formato Suíço

No Formato Suíço, a cada rodada, as equipes são emparelhadas com outras que possuem Registros de Partidas iguais ou semelhantes, até que reste apenas uma equipe invicta. Após a rodada final das Rodadas Suíças, a classificação é determinada com base no Registro de Partida. Se duas ou mais equipes tiverem registros idênticos, serão aplicados critérios de desempate para definir a classificação final de cada equipe. Após todas as equipes serem classificadas pelo Registro de Partida, os critérios de desempate são aplicados na seguinte ordem:

Primeiro desempate	Pontualidade
Equipes que chegaram atrasadas ao torneio serão classificadas abaixo das equipes que chegaram no horário.	
Segundo desempate	Porcentagem de vitórias dos oponentes (Op Win %)
Os competidores empatados são ranqueados por ordem do percentual de vitória dos oponentes (Op Win %), do maior para o menor.	
Terceiro desempate	Porcentagem de vitórias dos oponentes dos oponentes (Op Op Win %)
Se o empate persistir, as equipes serão classificadas com base na porcentagem média de vitórias dos oponentes de seus oponentes, da maior para a menor. Essa porcentagem é calculada como a média da Op Win % de todos os oponentes enfrentados pela equipe.	
Desempate final	Cara a cara

Se duas equipes estiverem empatadas na classificação final e **tiverem se enfrentado durante o torneio**, a equipe que venceu a partida cara a cara será classificada acima da equipe derrotada.

Se duas equipes estiverem empatadas na classificação final e **não tiverem se enfrentado durante o torneio**, elas deverão disputar uma partida única (melhor de um). A equipe vencedora será classificada acima da perdedora.

3.1.5 Eliminatórias

Ao final de uma etapa da Liga Regional, são realizadas partidas eliminatórias para determinar as equipes com melhor colocação na temporada. As cinco melhores equipes do *Split* são posicionadas com base em seus Registros de Partida, sendo que as equipes com melhor colocação recebem *Byes* na rodada. As partidas eliminatórias seguem o formato de Eliminação Única em séries de Melhor de Cinco.

As partidas eliminatórias seguem:

1ª Partida: 4ª colocada contra a 5ª colocada

2ª Partida: 3ª colocada contra vencedora da 1ª Partida

3ª Partida: 2ª colocada contra vencedora da 2ª Partida

4ª Partida: 1ª colocada contra vencedora da 3ª Partida

3.2 Estruturas da Competição

A Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE* inclui as seguintes competições principais, que estão sujeitas a alterações a qualquer momento. Alguns torneios podem apresentar múltiplos formatos, definidos como fases distintas de um mesmo evento ou Liga.

3.2.1 Ligas Regionais;

As Ligas Regionais são compostas por equipes convidadas ou classificadas que competem entre si regularmente ao longo da temporada competitiva, por uma chance de qualificação no Campeonato Mundial Pokémon.

- **Temporada Regular:** torneio no formato rodada dupla realizado ao longo da temporada competitiva. As cinco equipes com melhor colocação avançam para as **Eliminatórias** e se qualificam para competir na Liga Regional do ano seguinte.
- **Eliminatórias:** partidas no formato Eliminação Única em séries de Melhor de Cinco. As duas melhores equipes recebem convite para o Campeonato Mundial Pokémon daquele ano, sendo que a equipe com melhor colocação recebe uma posição de chave superior.
- **Finais Regionais:** última partida da chave **eliminatória**.

As Ligas Regionais da Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE* incluem as seguintes divisões:

- Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE* Europa
- Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE* América Latina
- Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE* América do Norte

3.2.2 Qualificatória Aberta de Liga

As Qualificatórias Abertas de Liga são torneios online realizados antes das Ligas Regionais, oferecendo às equipes a oportunidade de se classificar para a Liga Regional correspondente. As Qualificatórias Abertas de Liga são abertas a todas as equipes elegíveis e não exigem convite ou qualificação prévia.

As Qualificatórias Abertas de Liga são compostas por duas fases:

- **Qualificatória Aberta:** chave de Eliminação Dupla que avança até restarem oito equipes. O número máximo de equipes por Zona Regional (BR, EU, LA-N, LA-S e NA) é de 256.
- **Finais:** as oito melhores equipes das Qualificatórias Abertas competem em uma chave de Eliminação Dupla contínua até restar apenas uma equipe.

3.2.2.1 Qualificatória Aberta de Liga da Temporada de Campeonatos de 2026

Para as Ligas Regionais realizadas na Temporada de Campeonatos 2026, as classificações finais nas Classificatórias Abertas de Liga determinarão a qualificação para as respectivas Ligas Regionais da seguinte forma:

- **Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE* Europa**
 - As três melhores equipes da Qualificatória Aberta de Liga se classificam automaticamente para a Liga Regional da Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE* Europa.
- **Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE* América Latina**
 - A melhor equipe de cada Zona Regional (Brasil, América Latina Norte e América Latina Sul) se classifica automaticamente para a Liga Regional da Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE* América Latina.
- **Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE* América do Norte**
 - As três melhores equipes da Qualificatória Aberta de Liga se classificam automaticamente para a Liga Regional da Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE* América do Norte.

A Administração do Evento reserva-se o direito de alterar o número de equipes classificadas para qualquer Liga Regional a qualquer momento.

3.2.3 Qualificatórias de Última Chance

As Qualificatórias de Última Chance são os últimos torneios online que oferecem às equipes a oportunidade de se classificar para o Campeonato Mundial da temporada competitiva. Um convite para o Campeonato Mundial será concedido às melhores equipes de cada Qualificatória de Última Chance (consulte a seção 3.2.5.1 para mais

informações). Equipes que já estiverem classificadas para o Campeonato Mundial daquela temporada não poderão competir nos eventos de Qualificatórias de Última Chance.

As partidas serão Melhor de Três, exceto para Final dos Vencedores, Final dos Perdedores e a Grande Final, que serão Melhor de Cinco.

Há um torneio de Qualificatórias de Última Chance para cada uma das seguintes Zonas Regionais:

- BR
- EU
- LA-N
- LA-S
- NA
- OC

As Qualificatórias de Última Chance são compostas por duas fases:

- **Qualificatória Aberta:** chave de Eliminação Dupla que avança até restarem quatro equipes. Número máximo de equipes por Zona Regional: 256 (BR, EU, LA-N, LA-S e NA) e 64 (OC).
- **Finais:** as quatro melhores equipes da Qualificatória Aberta competem em uma chave Eliminação Dupla contínua até restar apenas uma equipe. Todas as partidas da fase final serão disputadas em séries de Melhor de Cinco.

3.2.4 Campeonatos Internacionais

Nos Campeonatos Internacionais, as equipes competem por prêmios em dinheiro e pela classificação para eventos futuros da temporada competitiva.

Todas as partidas serão Melhor de Três, exceto pelas Semifinais e Finais, que serão Melhor de Cinco.

Os Campeonatos Internacionais são compostos por três fases:

- **Qualificatória Aberta:** as equipes serão distribuídas em grupos. Cada grupo jogará até que as equipes estejam claramente classificadas. As melhores equipes de cada grupo avançam para a próxima fase.
- **Fase de Chaves:** as equipes classificadas da fase anterior serão posicionadas em uma chave de Eliminação Única, que prossegue até restarem duas equipes. As partidas de Semifinal serão disputadas em séries de Melhor de Cinco.
- **Finais:** as duas melhores equipes da fase de chave competirão em uma partida final de Melhor de Cinco para determinar a campeã.

Os Campeonatos Internacionais possuem os seguintes limites de registro:

- **Campeonato Internacional Pokémon da América Latina (LAIC):**
 - Máximo de 32 equipes
- **Campeonato Internacional da Europa (EUIC) – Copa de Aeos:**

- Máximo de 32 equipes
- **Campeonato Internacional Pokémon da América do Norte (NAIC) – Última Chance:**
 - Máximo de 32 equipes

Equipes convidadas: a TPCi poderá, a seu critério, convidar equipes de outras Zonas Regionais para participar dos Campeonatos Internacionais. As equipes convidadas contam para o total máximo de equipes permitido em cada evento.

3.2.4.1 Qualificações

A equipe vencedora de cada Campeonato Internacional receberá uma classificação para eventos futuros da temporada competitiva, conforme indicado abaixo:

Nome do Evento	Classificação Obtida
LAIC	Evento por Convite (ainda será anunciado)
EUIC – Copa de Aeos	Campeonato Mundial Pokémon
NAIC – Última Chance	Campeonato Mundial Pokémon

3.2.5 Campeonato Mundial Pokémon (CMP)

O Campeonato Mundial Pokémon (CMP) reúne as melhores equipes da temporada competitiva! Para competir, as equipes devem receber um convite conquistado ao longo da temporada.

O CMP é composto por três fases:

- **Fase de Grupos:** as equipes competem em partidas de Melhor de Três no formato de Rodada Única contra outras equipes dentro de seus respectivos grupos. As melhores equipes de cada grupo avançam para a próxima fase.
- **Fase de Chaves:** as equipes classificadas na fase de grupos são posicionadas em uma chave de Eliminação Única, de partidas definidas com base na colocação obtida na fase anterior. Todas as partidas serão disputadas em séries de Melhor de Três, exceto as Semifinais, que serão de Melhor de Cinco. As equipes vencedoras das semifinais avançam para a final.
- **Finais:** as duas equipes finalistas competem em uma partida Melhor de Cinco. A equipe vencedora será considerada a campeã mundial de *Pokémon UNITE* da temporada competitiva.

3.2.5.1 Métodos de classificação

As equipes devem se classificar para o Campeonato Mundial Pokémon a partir da Zona Regional em que competem. A classificação pode ocorrer nas seguintes circunstâncias:

Nome do Evento – Número de Equipes	Qualificação
Liga Regional da Série de Campeonatos de <i>Pokémon UNITE</i> (EU) – 2 equipes	Equipe em 1º lugar nas finais regionais* Equipe em 2º lugar nas finais regionais*
Liga Regional da Série de Campeonatos de <i>Pokémon UNITE</i> (LA) – 2 equipes	Equipe em 1º lugar nas finais regionais* Equipe em 2º lugar nas finais regionais*

Liga Regional da Série de Campeonatos de <i>Pokémon UNITE</i> (NA) – 2 equipes	Equipe em 1º lugar nas finais regionais* Equipe em 2º lugar nas finais regionais*
Qualificatórias de Última Chance (BR) – 2 equipes	Equipe em 1º lugar nas Qualificatórias de Última Chance* Equipe em 2º lugar nas Qualificatórias de Última Chance*
Qualificatórias de Última Chance (EU) – 1 equipe	Equipe em 1º lugar nas Qualificatórias de Última Chance*
Qualificatórias de Última Chance (LA-N) – 2 equipes	Equipe em 1º lugar nas Qualificatórias de Última Chance* Equipe em 2º lugar nas Qualificatórias de Última Chance*
Qualificatórias de Última Chance (LA-S) – 1 equipe	Equipe em 1º lugar nas Qualificatórias de Última Chance*
Qualificatórias de Última Chance (NA) – 1 equipe	Equipe em 1º lugar nas Qualificatórias de Última Chance*
Qualificatórias de Última Chance (OC) – 1 equipe	Equipe em 1º lugar nas Qualificatórias de Última Chance*
Copa de Aeos (EUIIC) – 1 equipe	Equipe em 1º lugar na Copa de Aeos
Última Chance (NAIC) – 1 equipe	Equipe em 1º lugar na Última Chance*
Ásia-Pacífico - Leste (AP-E), Ásia-Pacífico - Oeste (AP-W), Índia (IN), Japão (JP), Coreia (KR)	Será anunciado separadamente

*Inclui auxílio-viagem

“Equipes qualificadas” são aquelas que receberam convite para o Campeonato Mundial Pokémon (CMP) por meio dos métodos de classificação apresentados na tabela anterior. A lista de equipes classificadas está sujeita a alterações.

4 Processos de Partida e Jogabilidade

Todas as partidas da Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE* serão disputadas por meio do modo de lobby personalizado para torneios do *Pokémon UNITE*. As configurações de jogo e de partida devem seguir as diretrizes abaixo, salvo instruções contrárias da Administração do Evento.

Os competidores devem resolver qualquer problema relacionado à configuração da partida de forma rápida, garantindo que as partidas comecem no horário programado. Atrasos causados por problemas de configuração podem ser permitidos, mas, se esses atrasos interferirem no andamento do torneio, poderão resultar em penalidades por atraso. Para mais informações sobre penalidades, consulte o [Guia de Penalidades](#) do Play! Pokémon.

4.1 Procedimentos de partida

Há diversas regras e procedimentos estabelecidos para garantir que as partidas da Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE* ocorram de forma organizada, justa e pontual. Os competidores devem familiarizar-se com essas regras e procedimentos (listados abaixo) para evitar atrasos desnecessários.

4.1.1 Criação do lobby de jogo

Para eventos online, a equipe posicionada no topo da chave (considerada a “equipe organizadora”) será responsável por criar o lobby e compartilhar o ID do Lobby com os oponentes por meio do chat da partida na plataforma Start.gg. Para eventos presenciais, a Administração do Evento será responsável por criar o ID do Lobby e compartilhá-lo com os competidores. Todos os lobbies criados para partidas agendadas contra adversários devem ser considerados partidas oficiais de torneio, salvo instruções contrárias da Administração do Evento.

Todas as competições utilizarão o modo de lobby personalizado para torneios, com as seguintes configurações **ativadas**, salvo instruções contrárias da Administração do Evento:

- Todos os Itens de Segurar de grau máximo;
- Todos os Itens de Segurar desbloqueados;
- Todas as Licenças Unite desbloqueadas;
- Todos os itens de batalha desbloqueados;
- A seleção de servidor deve estar definida como Auto, a menos que a Administração do Evento instrua o contrário.

Outras regras e procedimentos a serem observados ao criar uma sala de partida incluem:

- Todas as partidas devem usar o modo Seleção Preliminar.
- Cada partida será uma série de Melhor de Três, a menos que a Administração do Evento instrua o contrário.
- Cada equipe deve fazer o check-in durante o período designado antes do início de cada torneio. A falha em realizar o check-in pode resultar em desclassificação.
- Cada equipe terá cinco minutos após o início da partida para iniciar ou entrar na sala de jogo. A falha em iniciar ou entrar na sala dentro desse período pode resultar em derrota na partida.
- Partidas transmitidas devem seguir os horários definidos pela Administração do Evento, que podem ser diferentes das diretrizes acima.

4.1.2 Ativação de reservas

Antes do início de uma partida, as equipes podem solicitar alterações em sua escalação ativando o reserva da equipe. Uma vez ativado, esse competidor passa a fazer parte da escalação ativa para aquela partida e não poderá ser substituído até que a partida seja concluída.

Após o envio do ID do Lobby para ambas as equipes, se a equipe com uma posição inferior optar por ativar seu reserva, o capitão da equipe deve informar a solicitação de alteração de escalação, bem como qual membro da

escalação titular será substituído.

- Para torneios online, a solicitação deve ser feita no chat da partida no Start.gg
- Para torneios presenciais, a solicitação deve ser feita ao membro da equipe do torneio que forneceu o ID do Lobby.

Em seguida, se a outra equipe também optar por ativar seu reserva, seu capitão deve informar a solicitação de alteração de escalação conforme descrito acima.

Após a partida, o titular removido retorna à escalação ativa.

4.1.2.1 Ativação de reservas para o resto do evento

Em circunstâncias excepcionais, as equipes podem solicitar que um reserva permaneça na escalação ativa pelo restante do evento. Essa solicitação deve ser feita à Administração do Evento entre partidas.

4.1.3 Seleção de lado

Diversos métodos de seleção de lado serão utilizados ao longo das competições. Esses incluem:

- **Aleatória (Sem Distribuição):** a seleção de lado para as partidas será determinada por uma jogada de moeda realizado pela Administração do Evento. As equipes serão atribuídas aleatoriamente como “cara” ou “coroa”, e a vencedora escolherá o lado para o Jogo 1. Para cada jogo subsequente na mesma partida, a equipe derrotada no jogo anterior escolherá o lado para o próximo jogo. Em caso de chave de redefinição, a seleção de lado para o Jogo 1 será determinada aleatoriamente.
- **Com Distribuição:** a equipe com distribuição superior escolherá o lado para o Jogo 1. Em caso de empate no posicionamento ou chave de redefinição nas Finais, a seleção de lado para o Jogo 1 será feita por cara ou coroa aleatório. Para cada jogo subsequente na mesma partida, a equipe derrotada no jogo anterior escolherá o lado para o próximo jogo.

Entre os jogos, as equipes terão dois minutos a partir do momento em que o tempo do jogo anterior atingir 00:00 para escolher o lado do próximo jogo. A equipe deve informar sua escolha aos oponentes **ou** ao membro designado da equipe do torneio, conforme instruções da Administração do Evento.

4.1.4 Início e registro de partida

Para eventos online, a equipe organizadora deve usar o chat da partida no Start.gg para verificar se a equipe oponente está pronta para iniciar a partida. A equipe organizadora iniciará a partida assim que todos os competidores tiverem entrado no lobby.

Ao final de cada jogo, tanto a equipe vencedora quanto a perdedora devem registrar os resultados no Start.gg. Os competidores são incentivados a tirar e enviar capturas de tela de seus jogos no Start.gg como evidência dos resultados, caso haja alguma disputa.

Para eventos presenciais, os capitães de ambas as equipes devem verificar os resultados do jogo com a equipe do torneio ao final de cada partida.

4.2 Restrições de jogabilidade

Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento antes ou durante um evento. Essas restrições podem ser motivadas por bugs conhecidos no jogo ou por qualquer outro motivo que possa afetar a integridade da partida. O não cumprimento dessas restrições pode resultar em penalidades, a critério da Administração do Evento.

4.2.1 Emblemas de Pokémon +

A menos que especificado de outra forma pela Administração do Evento, **Emblemas de Pokémon + estão proibidos em todas as partidas de torneio**. A equipe organizadora será responsável por garantir que os Emblemas de Pokémon + estejam desativados antes do início da partida, por meio das configurações do lobby. Ambas as equipes serão responsáveis por reportar qualquer uso de Emblemas de Pokémon +.

Se um Emblemas de Pokémon + for reportado após a conclusão de uma partida ou jogo, não será concedido replay, e os resultados permanecerão válidos.

4.3 Problemas no fluxo da partida e interrupção de jogo

Durante a competição, podem ocorrer situações que justifiquem uma interrupção de jogo. Isso acontece quando a Administração do Evento exige uma pausa no jogo para lidar com problemas que afetam o fluxo natural da partida. Essas interrupções podem incluir, mas não se limitam a: desconexões, falhas de equipamento ou outros fatores ambientais que possam impactar o jogo. A Administração do Evento investigará o motivo da interrupção e determinará a ação apropriada.

4.3.1 Conduta dos competidores durante a interrupção

Quando ocorrer um problema no fluxo da partida, os competidores devem informar imediatamente à Administração do Evento, levantando a mão. A Administração decidirá se o problema justifica uma interrupção e comunicará diretamente aos competidores caso ela ocorra. Para evitar dúvidas, os competidores devem continuar jogando normalmente até que sejam instruídos explicitamente pela Administração do Evento a parar.

Durante a interrupção, os competidores não devem interferir na investigação da Administração. Não é permitido sair da estação de competição sem autorização expressa da equipe do evento.

Para garantir justiça e integridade entre todas as equipes, não é permitido se comunicar com outros competidores durante uma interrupção. A comunicação com a equipe do evento é permitida apenas quando solicitada para auxiliar na identificação e resolução do problema. Caso a interrupção se prolongue, a equipe do evento poderá permitir que as equipes conversem antes da retomada da partida para discutir as condições do

jogo.

4.3.2 Recriação de partidas

Em caso de problemas no andamento da partida, pode ser necessário recriar o jogo. Se uma partida precisar ser recriada, todos os competidores deverão selecionar os mesmos Pokémon, Itens de Segurar e Itens de Batalha escolhidos durante o processo de seleção de equipe válido anterior.

4.3.3 Erro de seleção

Após o início da partida, as escolhas feitas pelos competidores são consideradas finais. Não será permitida a recriação da partida em caso de seleção involuntária ou equivocada de Pokémon, Item de Segurar ou Item de Batalha.

Durante a recriação de uma partida por outro motivo, caso um competidor selecione erroneamente um Pokémon, Item de Segurar ou Item de Batalha diferente do originalmente escolhido, a partida deverá ser recriada com as seleções corretas. A equipe poderá estar sujeita a penalidade por atraso, conforme a gravidade do ocorrido e a critério da Administração do Evento.

4.3.4 Pausa

A pausa é definida como a interrupção de uma partida ativa em um momento específico, permitindo que a Administração do Evento tome medidas para resolver problemas no andamento da partida. As pausas só podem ser ativadas pela Administração do Evento, e interromper o jogo sem autorização expressa poderá resultar em penalidade para a equipe infratora.

4.3.5 Carregamento lento

Se ocorrer qualquer falha ou desconexão que interrompa o processo de carregamento e impeça o competidor de entrar na partida depois do início, a partida poderá ser recriada ou pausada, mas somente após análise e aprovação da Administração do Evento.

4.3.6 Encerramento prematuro da partida

Encerrar uma partida fora do fluxo normal do jogo, sem autorização expressa da Administração do Evento, pode resultar em perda da partida. As formas de encerramento prematuro incluem:

- Encerrar a partida como organizador;
- Desistência da equipe;
- Qualquer outra ação que cause o término antecipado da partida.

4.3.6.1 Abandono de jogo

Espera-se que os competidores joguem sempre com o máximo de empenho. Abandono de partidas ou jogos durante um torneio, incluindo aquelas realizadas por meio da função de rendição no jogo, podem ser consideradas como conduta antidesportiva e resultar na aplicação de penalidades apropriadas.

4.3.7 Desconexão inesperada

Quando um competidor perde a conexão com o jogo devido a problemas relacionados ao cliente do jogo, plataforma, rede ou dispositivo, isso é considerado uma desconexão inesperada. Ao ocorrer uma desconexão não intencional, os competidores devem notificar imediatamente a Administração do Evento para que medidas corretivas possam ser tomadas, como pausar ou recriar o jogo. Caso a Administração do Evento não seja notificada sobre a desconexão inesperada, não será obrigatório aplicar medidas corretivas, e a equipe deverá aceitar o resultado da partida em que a desconexão ocorreu.

4.3.8 Desconexão intencional

Quando um competidor perde a conexão com o jogo por ação própria (por exemplo, ao fechar o aplicativo), isso é considerado uma desconexão intencional. Qualquer ação do competidor que leve à desconexão será considerada intencional, independentemente da intenção real, e poderá estar sujeita a penalidades, a critério da Administração do Evento.

4.3.9 Queda do servidor

Uma queda do servidor ocorre quando todos os competidores perdem a conexão com o jogo devido a problemas no servidor do jogo ou à instabilidade da internet no local do evento. Em caso de queda do servidor, a Administração do Evento investigará o ocorrido e determinará se o jogo deverá ser recriado ou retomado.

4.3.10 Bugs

Bugs são erros, falhas ou defeitos que produzem resultados incorretos ou inesperados, ou que fazem com que o jogo ou o dispositivo de hardware se comportem de maneira não intencional. Os bugs podem ter diferentes níveis de impacto na integridade de uma partida. Alguns podem interromper o fluxo natural do jogo, enquanto outros têm pouco ou nenhum impacto nos jogos em andamento.

Embora bugs desconhecidos possam ocorrer durante uma partida, alguns bugs podem já ser conhecidos pela Administração do Evento e comunicados aos competidores antes do início do jogo. O uso intencional de bugs é considerado trapaça e pode resultar em desclassificação e penalidades posteriores ao evento, conforme descrito no [Guia de Penalidades](#) do Play! Pokémon.

A gravidade dos bugs é classificada nas categorias abaixo.

4.3.10.1 Pequenos bugs

Pequenos bugs (incluindo falhas de hardware) são, no pior dos casos, inconvenientes para os competidores. Esses bugs podem alterar estatísticas do jogo ou mecânicas de jogabilidade de forma não ideal, mas ainda permitem que a partida continue normalmente, se necessário.

4.3.10.2 Bugs graves

Um bug grave não altera significativamente a integridade competitiva do jogo. Esses bugs geralmente são conhecidos pela Administração do Evento e comunicados aos competidores antes do início da partida. Isso pode significar que existem medidas de mitigação disponíveis (como reiniciar o cliente do jogo ou o dispositivo) para lidar com o bug, mesmo que ele seja difícil de contornar durante a partida. Alternativamente, o impacto de um bug grave pode ser mitigado por meio de outras funções dentro do jogo.

Bugs graves incluem efeitos ou interações que não podem ser evitados ou mitigados por nenhum outro meio, exceto pela desativação do Pokémon, Holowear, Item de Segurar ou Item de Batalha causador do problema. Não será permitida a recriação do jogo nesses casos, e o jogo deverá prosseguir normalmente.

4.3.10.3 Bugs severos

Um bug severo prejudica significativamente a capacidade de um competidor de competir, altera de forma relevante as estatísticas do jogo ou as mecânicas de jogabilidade, ou impacta de maneira significativa a integridade da partida. Se um bug severo ocorrer, a Administração do Evento poderá autorizar a recriação do jogo.

A Administração do Evento não autorizará a recriação do jogo se for determinado que o bug foi proposital, ou que houve intenção, por parte de um competidor ou da equipe. Caso um competidor cause a recorrência do bug após a recriação do jogo, a Administração do Evento poderá forçar a continuidade sem possibilidade de nova recriação.

4.4 Procedimento de recriação do jogo

Em determinados casos, a Administração do Evento poderá considerar a recriação de um jogo ativo se uma ou mais equipes forem significativamente prejudicadas por circunstâncias fora do fluxo normal do jogo, como bugs severos, fatores ambientais ou outros problemas técnicos. Uma “desvantagem significativa” é qualquer fator que comprometa a capacidade de uma equipe competir em condições justas e equilibradas com seus oponentes, independentemente da habilidade individual da equipe. A ocorrência de uma desvantagem significativa causada por fatores externos ao jogo é um pré-requisito para que a Administração do Evento considere a recriação do jogo.

Quando a recriação de um jogo for proposta, o seguinte procedimento deverá ser seguido:

1. Encerramento do Jogo:

- A Administração do Evento determinará se uma ou ambas as equipes foram significativamente prejudicadas por uma circunstância fora do fluxo normal do jogo. Qualquer equipe que tenha sido significativamente prejudicada poderá receber a oferta de recriação do jogo. Se qualquer uma das equipes prejudicadas aceitar a recriação, o jogo será imediatamente reiniciado, conforme descrito nesta seção.

2. Desativação das funcionalidades do jogo:

- Se um jogo for recriado devido a um bug relacionado à seleção de um Pokémon específico ou a uma configuração do jogo, essa configuração poderá deixar de ser permitida, ou o Pokémon poderá ser considerado inelegível para o restante das partidas do dia, a menos que o bug possa ser vinculado de forma conclusiva a um elemento específico do jogo que possa ser totalmente removido ou evitado (como um Holowear específico).

3. Início de jogo controlado:

- Os competidores devem selecionar os mesmos Pokémon, Itens de Segurar e Itens de Batalha escolhidos durante o processo válido de seleção de equipe anterior.

4.4.1 Vitória concedida

Se uma dificuldade técnica justificar a recriação de um jogo, a Administração do Evento poderá, alternativamente, conceder a vitória do jogo a uma equipe. Isso ocorrerá se a Administração do Evento determinar que, dado o estado atual, uma equipe não pode evitar a derrota.

Os seguintes critérios podem ser utilizados (mas não são obrigatórios) para determinar esse grau de certeza razoável:

- **Diferença de pontuação:** a diferença de pontos entre as equipes é superior a 500.
- **Diferença de Objetivos:** a equipe com mais de 500 pontos de vantagem possui mais áreas do gol intactas do que a equipe adversária.
- **Diferença de Pokémon:** a diferença no número de Pokémon aptos para batalha entre as equipes é de pelo menos quatro (4), com os tempos de nocaute dos Pokémon incapacitados sendo maiores que o tempo restante do jogo.
- **Diferença de Estado de Jogo:** a equipe com mais membros aptos para batalha possui mais de 200 Energias Aeos prontas para pontuar, com menos de 2 minutos restantes no jogo.
- **Vitória Inevitável:** no momento da dificuldade técnica, não há cenário possível que, segundo avaliação da Administração do Evento, pudesse resultar em outro desfecho que não a vitória da equipe em questão.

4.4.2 Disputas

Os competidores podem contestar os resultados de uma partida ou jogo caso acreditem que tenha ocorrido algum erro, mas devem fazê-lo dentro do período de disputa estabelecido. Os resultados da partida ou do jogo serão considerados finais caso nenhuma disputa pendente esteja registrada dentro desse período. O período de disputa se encerra no momento em que ocorrer qualquer uma das seguintes situações:

- (a) Início do próximo jogo dentro da mesma partida;
- (b) Início de uma partida subsequente de torneio envolvendo qualquer uma das equipes dos jogos ou partidas em questão;
- (c) 10 minutos após o término da partida.

A Administração do Evento terá a palavra final sobre qualquer disputa, e a decisão tomada será definitiva.

4.5 Processos em eventos presenciais

4.5.1 Área de partida

A área de partida é o espaço imediatamente ao redor das mesas destinadas às partidas do torneio. Durante a realização das partidas, somente os membros ativos da equipe estão autorizados a permanecer nesta área. Outras pessoas só poderão permanecer nesse espaço com autorização da Administração do Evento. O descumprimento desta política poderá resultar em penalidades.

4.5.1.1 Dispositivos sem fio

Dispositivos pessoais sem fio (**exceto** aqueles utilizados para partidas oficiais), como celulares, tablets e relógios, não são permitidos na área de partida antes, durante ou após o jogo ativo, incluindo os intervalos entre partidas com múltiplos jogos e recriações, caso estejam acessíveis aos competidores.

Os dispositivos sem fio podem ser guardados na mochila pessoal do competidor. A Administração do Evento informará aos competidores onde suas mochilas devem ser armazenadas durante as partidas oficiais.

4.5.2 Área de Treinamento dos Competidores

Alguns eventos podem contar com uma Área de Treinamento dos Competidores (ATC). A ATC terá espaços designados para cada equipe praticar antes do início de suas partidas oficiais. A ATC é reservada exclusivamente para competidores ativos. A Administração do Evento informará previamente quais eventos contarão com uma ATC disponível, antes do início do período de registro.

4.5.3 Tempo de preparação

A Administração do Evento informará às equipes o horário e a duração programados para a preparação como parte do cronograma da partida. A Administração do Evento pode alterar o cronograma a qualquer momento. O tempo de preparação é considerado iniciado assim que os competidores entram na área da partida. A partir desse momento, não é permitido sair da área sem autorização da Administração do Evento ou da equipe responsável no local. A preparação inclui os seguintes elementos:

- Verificação da qualidade de todos os equipamentos fornecidos para jogos competitivos;
- Conexão e calibração de periféricos;
- Verificação do funcionamento adequado dos sistemas de chat por voz;
- Configuração de movimentos personalizados dos Pokémon e seleção de Itens de Segurar no jogo;
- Ajuste das configurações do jogo.

A Administração do Evento estará disponível para auxiliar no processo de preparação e para solucionar quaisquer problemas encontrados durante o período de preparação pré-partida. Caso ocorra algum problema, os competidores devem notificar imediatamente a equipe responsável. A Administração do Evento não se responsabiliza por falhas em equipamentos fornecidos pelos próprios competidores.

Antes do início da partida, cada competidor deve confirmar com a equipe que sua preparação está concluída. Após a confirmação de todos os 10 competidores de que a preparação foi finalizada, não será permitido sair da área de partida ou acessar a Área de Treinamento dos Competidores sem autorização da Administração do Evento.

4.5.4 Ordem dos assentos

Os competidores poderão ser solicitados a informar à Administração do Evento a ordem dos assentos preferida da equipe antes do início do torneio. Alterações nessa ordem devem ser solicitadas e serão avaliadas a critério da Administração do Evento. Durante as partidas, os competidores devem sentar-se na ordem especificada pela equipe responsável no local.

4.5.5 Criação do lobby de jogo

A Administração do Evento será responsável por decidir como o lobby oficial de jogo será criado. Os competidores serão orientados a entrar no lobby de jogo conforme as instruções fornecidas.

4.5.6 Requisitos para equipamentos fornecidos pelos competidores

Aprovação de equipamentos:

- Todos os equipamentos fornecidos pelos competidores devem ser submetidos previamente à Administração do Evento para aprovação. Equipamentos não aprovados, ou que forem considerados pela Administração do Evento como capazes de oferecer vantagem competitiva injusta, não serão permitidos.

Caso o equipamento de um competidor não seja aprovado, o competidor deverá utilizar os equipamentos fornecidos pela Administração do Evento.

Higienização:

- Todos os equipamentos devem ser desinfetados antes de serem levados para a área de partida e mantidos limpos.

Segurança:

- A Administração do Evento poderá proibir o uso de qualquer equipamento individual por motivos relacionados à segurança do torneio, à segurança física ou à eficiência e eficácia operacional.

Propriedade Intelectual:

- Nenhum equipamento fornecido pelos competidores poderá ser levado para a área de partida se apresentar ou exibir nome, imagem ou logotipo de qualquer empresa ou marca que não tenha sido aprovada pela TPCi e pela Administração do Evento.

A Administração do Evento reserva-se o direito de restringir o uso de dispositivos em todas as atividades relacionadas à competição, por qualquer motivo e a qualquer momento. Os competidores estão autorizados a utilizar dispositivos pessoais na Área de Treinamento dos Competidores, mas não na área de partida. O uso de dispositivos pessoais em partidas oficiais só será permitido mediante autorização expressa da Administração do Evento.

4.5.6.1 Controles fornecidos pelos competidores

Os competidores estão autorizados a levar e utilizar os seguintes controles licenciados oficialmente pela Nintendo durante partidas presenciais oficiais:

- Controle Pro do Nintendo Switch
- Controle Pro do Nintendo Switch 2
- Controles Joy-Con do Nintendo Switch
- Controles Joy-Con 2 do Nintendo Switch 2
- Alça do Joy-Con do Nintendo Switch
- Alça do Joy-Con 2 do Nintendo Switch 2
- Suporte para Joy-Con do Nintendo Switch
- Suporte para Joy-Con 2 do Nintendo Switch 2

4.5.7 Restrições para equipamentos fornecidos pela administração

Nenhum competidor, sob nenhuma circunstância, poderá conectar, adaptar, modificar, baixar conteúdo, instalar programas, alterar fisicamente ou utilizar os equipamentos fornecidos pela Administração do Evento para

qualquer atividade que não seja o Torneio Competitivo. Os equipamentos fornecidos não devem ser manipulados de nenhuma forma, e qualquer tentativa de fazê-lo resultará na desclassificação da equipe. Quaisquer problemas com os equipamentos fornecidos devem ser comunicados imediatamente à equipe responsável. Os competidores não devem tentar solucionar problemas por conta própria relacionados aos equipamentos fornecidos pela Administração do Evento.

4.5.7.1 Equipamentos fornecidos pela administração

A Administração do Evento poderá fornecer os seguintes tipos de equipamentos para partidas presenciais de torneio:

- Base do Nintendo Switch 2
- Monitores
- Dispositivos móveis
- Headset, fones de ouvido ou microfones
- Mesas e cadeiras

A Administração do Evento poderá exigir que os competidores utilizem os dispositivos oficiais fornecidos para o torneio. Nesse caso, os competidores poderão escolher entre utilizar um console Nintendo Switch 2 ou um dispositivo móvel, tanto para os treinos quanto para as partidas oficiais.

4.5.8 Controles de áudio

Os competidores deverão manter níveis mínimos de “ruído branco” em seus headsets. A Administração do Evento poderá impedir que os competidores reduzam esses níveis caso os oficiais determinem que fontes externas de som poderiam ser facilmente discerníveis. Os headsets devem ser colocados diretamente sobre as orelhas dos competidores e permanecer nessa posição durante todos os jogos.

O microfone acoplado ao headset deve estar próximo à boca do competidor e poderá ser ajustado pela Administração do Evento caso esteja fora de posição. Os competidores não têm permissão para obstruir os fones de ouvido de nenhuma forma, nem para ajustar qualquer item, incluindo bonés, cachecóis ou outras peças de roupa, entre os fones e suas orelhas.

4.5.9 Uso dos equipamentos

Os competidores não podem tocar ou manusear o equipamento de outro integrante da equipe durante jogos competitivos oficiais, seja ele de propriedade do colega ou fornecido pela Administração do Evento. Caso precisem de ajuda com seu equipamento, os competidores devem solicitar assistência à Administração do Evento.

4.6 Procedimentos pós-jogo

Resultados:

- A Administração do Evento será responsável por confirmar e registrar os resultados dos jogos.

Notas técnicas e resolução de problemas:

- Os competidores devem identificar e relatar quaisquer problemas técnicos à Administração do Evento.

Resultados por desistência:

- Partidas vencidas por desistência serão registradas com o placar mínimo necessário para que uma equipe vença a partida (2–0 em séries de Melhor de Três, 3–0 em séries de Melhor de Cinco). Nenhum outro dado ou estatística será registrado para partidas decididas por desistência.

4.7 Procedimentos pós-partida

Resultados:

- A Administração do Evento será responsável por confirmar e registrar os resultados da partida.

Próxima partida e intervalo:

- A Administração do Evento informará aos competidores sua colocação atual na competição, incluindo a próxima partida agendada e o horário exato em que devem estar prontos para retornar à área de jogo. Caso algum competidor não esteja em seu assento nesse horário exato, sua equipe poderá ser penalizada por atrasar o andamento do torneio.

Notas técnicas e resolução de problemas:

- Os competidores devem identificar e relatar quaisquer problemas técnicos à Administração do Evento.

Responsabilidades pós-partida:

- Os competidores serão informados sobre quaisquer obrigações pós-partida, incluindo, mas não se limitando a:
 - Participações em transmissões;
 - Entrevistas ao vivo nos bastidores para transmissão oficial do evento;
 - Entrevistas pós-jogos gravadas para transmissões futuras;
 - Entrevistas com a imprensa ou outros veículos de mídia;
 - As equipes poderão ser solicitadas a disponibilizar um competidor titular para essas entrevistas, independentemente de vitória ou derrota, com um mínimo de uma entrevista por equipe (aproximadamente 10 minutos por competidor ou treinador).
 - Discussões adicionais sobre a partida poderão ocorrer imediatamente após seu término.

As equipes devem cumprir essas responsabilidades pós-partida sempre que forem solicitadas, salvo em casos de dispensa expressa pela Administração do Evento.

5 Gestão da equipe e da lista de jogadores

Os competidores devem se registrar nos eventos como uma equipe. Uma equipe é composta por cinco competidores (considerados a “lista inicial” da equipe) e um reserva, que concordam em competir juntos no Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE*. Cada competidor pode fazer parte de apenas uma equipe por vez durante o torneio, e todos os integrantes da equipe devem residir na mesma Zona Regional.

Pelo menos um competidor da lista inicial registrada pela equipe em sua primeira participação deve permanecer na equipe durante toda a temporada competitiva do ano vigente. O descumprimento dessa regra pode fazer com que a lista seja considerada uma nova equipe, o que pode resultar na perda do status e do nome da equipe.

As seções a seguir definem os diferentes papéis dentro de uma equipe, bem como as regras relacionadas à alteração da lista de jogadores.

5.1 Capitães da equipe

Cada equipe deve ter um capitão designado, que atuará como principal ponto de contato nas comunicações com a Administração do Evento ou com a equipe responsável. Espera-se que os capitães representem todos os membros de sua equipe de forma verdadeira e da melhor maneira possível.

O capitão da equipe deve ser um dos integrantes da lista inicial e estar em conformidade com o programa Play! Pokémon. Caso o capitão passe a ocupar a posição de reserva, a equipe deverá designar imediatamente um novo capitão.

Os capitães de equipe são os primeiros e principais pontos de contato para o registro de equipe. Alguns eventos podem exigir que o capitão realize o registro em nome de sua equipe. É responsabilidade do capitão garantir que todos os integrantes da lista da equipe tenham concluído o processo de registro (incluindo o pagamento de taxas de inscrição, se aplicável).

Os capitães de equipe têm permissão para solicitar alterações na lista de jogadores em nome da equipe, desde que o bloqueio da lista não esteja em vigor.

5.2 Bloqueio da lista

Após o encerramento do período de registro para um evento, o bloqueio da lista entrará em vigor. Enquanto o bloqueio estiver ativo, alterações na lista de jogadores não serão permitidas sem aprovação explícita da Administração do Evento.

Uma equipe que se classificar em qualquer fase de um torneio deverá manter a mesma lista de jogadores, salvo se alterações forem aprovadas pela Administração do Evento. Caso a equipe não se classifique para a próxima fase do torneio, o bloqueio da lista deixará de estar em vigor para essa equipe.

O bloqueio da lista estará em vigor para equipes que se classificarem para os seguintes eventos:

- Ligas Regionais;
- Campeonato Mundial Pokémon (independentemente do método de qualificação em qualquer momento da temporada competitiva);
- Eventos por convite (a serem anunciados).

O bloqueio da lista também será aplicado a equipes que receberem Auxílios-viagem.

A Administração do Evento reserva-se o direito de alterar as regras de bloqueio da lista a qualquer momento.

5.2.1 Alterações emergenciais na lista

Solicitações para modificar a lista de jogadores devido a circunstâncias excepcionais serão aprovadas apenas se um dos integrantes estiver impossibilitado de competir. Todas as alterações emergenciais na lista, independentemente da situação, devem ser aprovadas pela Administração do Evento. Mesmo quando aprovadas, algumas alterações emergenciais podem estar sujeitas a penalidades adicionais.

Alterações na lista de jogadores poderão ser solicitadas por motivos justificáveis, incluindo, mas não se limitando a:

- Um competidor da lista adoece e fica impossibilitado de participar do torneio em qualquer momento;
- Um competidor da lista não consegue viajar para o evento (esse competidor poderá estar sujeito a penalidades);
- Um competidor da lista enfrenta circunstâncias que são analisadas e consideradas aceitáveis pela Administração do Evento;
- Outras situações em que a Administração do Evento considerar necessário permitir uma alteração na lista.

As solicitações de alteração na lista devem ser enviadas à Administração do Evento assim que qualquer uma das situações acima for identificada. A não comunicação imediata pode resultar na perda da próxima partida ou jogo da equipe, ou até na desclassificação do torneio.

5.2.2 Reservas

A reserva de uma equipe é definida como o sexto competidor da lista, que pode ser ativado para substituir um membro da lista antes do início de uma partida durante o torneio. Reservas podem ser ativadas e adicionadas à lista da equipe em qualquer fase do torneio.

Após o término de uma partida em que a reserva foi ativada, a lista inicial da equipe voltará a ser a lista ativa, e o competidor reserva será removido da lista ativa.

Com revisão e aprovação da Administração do Evento, uma equipe poderá ativar seu competidor reserva como inicial.

5.2.2.1 Requisitos mínimos para reservas

Os requisitos mínimos para que um competidor seja elegível como reserva podem variar entre os eventos e serão anunciados pela Administração do Evento quando aplicável. Esses requisitos podem incluir:

- O competidor não participou de outra lista ativa durante a atual temporada competitiva da Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE*;
- O competidor não faz parte de outra equipe classificada para o evento;
- O competidor não pertence a outra equipe em geral;
- O competidor reside na mesma Zona Regional que os demais membros da equipe;
- As contas do competidor exigidas para competir estão em conformidade;
- O competidor tem condições de viajar e participar do evento.

Uma equipe classificada poderá ser desclassificada do evento caso seu reserva não atenda a esses requisitos.

5.2.2.2 Reservas em eventos presenciais

Ao participar de um evento presencial, **as equipes deverão selecionar um competidor reserva para sua lista, caso ainda não tenham um registrado**. A não realização dessa seleção pode resultar na perda da elegibilidade da equipe classificada para competir.

5.3 Mudança de nome da equipe ou dos competidores

Após o registro inicial de uma equipe ou competidor em um evento da Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE*, não será permitido alterar o nome da equipe ou de qualquer competidor durante toda a participação competitiva, salvo aprovação específica do programa Play! Pokémon ou da Administração do Evento. Alterações não autorizadas podem resultar em medidas disciplinares, incluindo suspensão da temporada atual da Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE* e do programa Play! Pokémon.

Nomes de equipe e de competidores que estejam vinculados a organizações patrocinadoras ou parceiras poderão exigir revisão e aprovação adicionais por parte da Administração do Evento.

A Administração do Evento também poderá instruir equipes ou competidores a alterarem seus nomes a qualquer momento.

5.3.1 Adequação dos nomes

Os nomes de equipe e de competidores devem ser apropriados para todos os públicos e não podem conter palavrões ou linguagem ofensiva. Além disso, os nomes devem seguir as seguintes convenções:

- Os nomes podem conter propriedade intelectual da Pokémon. A TPCi reserva-se o direito de restringir o uso da propriedade intelectual da Pokémon por qualquer motivo. Essas restrições podem incluir, mas não estão limitadas ao seguinte:
 - Passar-se por um funcionário da TPCi ou da Administração do Evento;
 - Depreciar a propriedade intelectual da Pokémon, um funcionário da TPCi ou da Administração do Evento.
- Os nomes não podem conter outra propriedade intelectual. A propriedade intelectual pode incluir, mas não está limitada ao seguinte:
 - Nomes da marca;
 - Títulos ou nomes de personagens de outra mídia;
- Os nomes devem ser facilmente compreendidos e pronunciados pela Administração do Evento e pelos apresentadores;
- Os nomes não devem ser semelhantes a, nem contradizer, o nome de outra equipe ou competidor;
- Os nomes não devem imitar outra equipe ou competidor;

A adequação de um nome será determinada a critério exclusivo da Administração do Evento.

Para mais informações, consulte a [Política de Nome de Usuário de Treinador e Nome de Equipe](#).

6 Expectativas e requisitos para transmissão

As partidas da Série de Campeonatos de *Pokémon UNITE* podem ser selecionadas para exibição na transmissão oficial do *Pokémon UNITE*. Devido à complexidade envolvida na realização de uma transmissão, os competidores escolhidos para jogar em partidas transmitidas poderão ter expectativas e requisitos adicionais. Esses requisitos incluem, mas não se limitam a:

- Estar online e pronto para jogar até 30 minutos antes do início da partida agendada;
- Convidar espectadores, observadores ou outras contas designadas para o lobby da partida;
- Utilizar o servidor de comunicação designado pela Administração do Evento para coordenação da equipe ou outras instruções;
- Participar de ensaios técnicos, ensaios gerais e entrevistas antes ou depois da partida;
- Iniciar e organizar as partidas conforme as instruções ou horários definidos pela Administração do Evento;
- Cumprir quaisquer outras instruções fornecidas pela Administração do Evento.

6.1 Requisitos de vestimenta dos competidores

Todos os competidores, incluindo os reservas, devem usar camisa com mangas (camisetas pretas, cinzas ou brancas por baixo são permitidas), calças e sapatos fechados durante toda a participação em competições transmitidas ou aparições oficiais, incluindo eventos presenciais. Para eventos em que a Administração do Evento fornecer vestimenta, os competidores deverão usar a roupa fornecida, salvo aprovação contrária. Para mais informações, consulte a [Política de Vestimenta e Cosplay do Play! Pokémon](#).

Qualquer vestimenta que contenha nome, imagem ou logotipo de uma empresa que não esteja oficialmente licenciada pela marca Pokémon é proibida, salvo aprovação prévia da Administração do Evento. Para mais informações, consulte a [Política de Patrocínio em Eventos Premier](#).

A Administração do Evento terá autoridade final sobre a aprovação de todas as vestimentas e reserva-se o direito de proibir qualquer roupa considerada ofensiva ou inadequada.

6.2 Requisitos de envio

Os competidores poderão ser solicitados a enviar fotografias, áudios ou vídeos que poderão ser exibidos em transmissões oficiais. Esses materiais devem seguir as diretrizes estabelecidas na [Política de Vestimenta e Cosplay do Play! Pokémon](#).

Caso o material enviado por um competidor viole a política mencionada acima, o competidor poderá estar sujeito a medidas disciplinares.

7 Premiação

7.1 Recompensas digitais no jogo

Os competidores podem receber recompensas digitais no jogo por sua participação ou classificação ao longo da temporada competitiva. Essas recompensas não possuem valor monetário real e não podem ser trocadas por dinheiro.

7.2 Prêmios em dinheiro

Os competidores elegíveis receberão um valor em dinheiro conforme indicado nas tabelas disponíveis na página oficial da [Série de Campeonatos de Pokémon UNITE](#). Todos os prêmios serão pagos em dólares americanos. O pagamento será feito individualmente aos membros da equipe, conforme indicado nas colunas de distribuição individual. O valor em dinheiro será destinado apenas aos integrantes da lista inicial da equipe.

7.2.1 Prêmios para reservas

Caso um competidor reserva seja ativado como inicial e participe de todas os jogos programados para sua equipe, ele receberá integralmente o valor individual do prêmio em dinheiro, conforme a colocação final da equipe.

- O competidor da lista inicial que for removido ou não participar das partidas não será elegível para receber qualquer prêmio em dinheiro ou taxa de participação.
- O competidor reserva que participou das partidas não será elegível para receber taxa de participação.
- Todos os prêmios serão pagos em dólares americanos.

7.3 Auxílios-viagem

As equipes que se classificarem para o Campeonato Mundial Pokémon receberão Auxílios-viagem para participar do evento. Esses prêmios serão concedidos à lista inicial da equipe (cinco competidores) e a um (1) reserva. Outros torneios que ofereçam Auxílios-viagem poderão ser anunciados ao longo da temporada competitiva.

O uso do Auxílios-viagem para qualquer finalidade que não seja relacionada ao deslocamento até o evento poderá resultar em medidas disciplinares, incluindo suspensão do programa Play! Pokémon.

Os competidores elegíveis para receber o Auxílios-viagem receberão um valor bruto, conforme os critérios descritos na página de informações [sobre o Auxílio-viagem](#). Qualquer competidor elegível que não confirmar com sucesso sua intenção de participar no Campeonato Mundial Pokémon poderá perder o direito ao Auxílio-viagem.

8 Penalidades no Pokémon UNITE

Em caso de violação de políticas, a Administração do Evento poderá aplicar penalidades conforme avaliação individual de cada situação. Serão considerados fatores como gravidade, circunstâncias, histórico, consequências, impacto e outros detalhes relevantes para decidir ou aplicar uma penalidade que preserve a integridade do programa.

As penalidades podem incluir, mas não se limitam a:

- Derrota Mandatória;
- Derrota na Partida;
- Desclassificação do competidor;
- Desclassificação da equipe;
- Perda de prêmios;
- Suspensão do programa Play! Pokémon;

Para mais informações sobre penalidades, consulte o [Guia de Penalidades](#) do Play! Pokémon.

9 Resumo das mudanças

Data da versão anterior: 1º de setembro de 2025

Data da versão atual: 1 de janeiro de 2026

1 Elegibilidade		
Seção	Pág. #	Mudança
Documento completo	N/A	Atualização: “Clube de Treinadores de Pokémon” agora é “Central de Treinadores de Pokémon”.
Documento completo	N/A	N/A
1.5	6	Link corrigido
1.5.1	6	Link corrigido

2 Como Jogar		
Seção	Pág. #	Mudança
2.0	7	Atualização do termo "Energia Aeos".

3 Formato e estrutura		
Seção	Pág. #	Mudança

4 Processos de Partida e Jogabilidade		
Seção	Pág. #	Mudança
4.1.1	14	Diferenças entre eventos online e presenciais foram adicionadas.
4.5.3	21	N/A
4.5.6.1	22-23	Atualização dos temas conforme os nomes oficiais dos produtos.

5 Gestão da equipe e da lista de jogadores		
Seção	Pág. #	Mudança

6 Expectativas e requisitos para transmissão		
Seção	Pág. #	Mudança

7 Premiação		
Seção	Pág. #	Mudança
7.2	29	Atualização conforme a página da Série de Campeonatos de <i>Pokémon UNITE</i> Link corrigido
7.2.1	29	Atualização conforme a página da Série de Campeonatos de <i>Pokémon UNITE</i>

8 Penalidades no <i>Pokémon UNITE</i>		
Seção	Pág. #	Mudança

Apêndice A

Zona regional

Ásia-Pacífico - Leste (AP-E):

Filipinas, Hong Kong, Macau e Taiwan

Ásia-Pacífico - Oeste (AP-W):

Indonésia, Malásia, Singapura e Tailândia

Brasil (BR):

Brasil

Europa (EU):

Alemanha, Áustria, Dinamarca, Espanha, Finlândia, França, Guernsey, Irlanda, Ilha de Man, Itália, Jersey, Luxemburgo, Malta, Noruega, Polônia, Portugal, Reino Unido, República Tcheca, Suécia e Suíça.

Índia (IN):

Índia

Japão (JP):

Japão

Coreia (KR):

Coreia do Sul

América Latina - Norte (LA):

Colômbia, El Salvador, Equador, Guatemala, México, Nicarágua e República Dominicana.

América Latina - Sul (LA):

Argentina, Bolívia, Chile, Paraguai, Peru, Uruguai

América do Norte (NA):

Canadá e Estados Unidos da América (incluindo Porto Rico)

Oceania (OC):

Austrália, Nova Zelândia

NOTA: caso haja uma discrepância entre o conteúdo da versão em inglês deste documento e de qualquer outra versão dele, a versão em inglês terá prioridade.