

Normas de Conduta Play! Pokémon

BRPT VERSION

Data da última revisão: 15 de agosto de 2024

Conteúdo

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 dos padrões 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.....	8
5.2	Processo de recurso.....	9
5.3	Reportar incidentes.....	10
6	Resumo das mudanças.....	11

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 Jogo Organizado Pokémon desenvolveu os seguintes Padrões de Conduta para todos que participam 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 estes Padrões e por promover e sempre exemplificá-los durante a sua participação.

Estes Códigos de Conduta devem ser aplicados independentemente da forma que alguém participe de programas Play! Pokémon. Por exemplo, quando uma plataforma virtual for utilizada, estes Códigos também são válidos para todas as interações virtuais com os outros colegas participantes.

2 Espírito esportivo

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

A adesão ao espírito esportivo ajuda a garantir que todos os participantes, incluindo jogadores, espectadores e funcionários do evento, possam aproveitar e participar ao máximo de cada torneio Play! Pokémon.

O espírito esportivo deve guiar a conduta dos jogadores, 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 todos os envolvidos. Quando um jogo deixa de ser divertido, os jogadores encontram outras coisas para fazer. Ao contribuir para uma atmosfera segura e amigável, os participantes podem ser peças essenciais para que outras pessoas presentes aproveitem a sua experiência.

- Os jogadores devem evitar causar atrasos desnecessários aos jogos ou assumir comportamentos que possam impactar de maneira negativa a experiência de terceiros ao redor.

2.1.2 Jogo justo

Os jogadores devem agir de maneira justa e honesta durante todos os jogos. Acima de tudo, os jogadores devem preferir perder a vencer trapaceando.

- Caso os jogadores notem que um erro foi cometido durante o jogo, eles deverão informar seus oponentes ou um juiz imediatamente.
- Os jogadores não devem tentar utilizar as regras e políticas de um torneio para ganhar vantagem, mas sim para garantir um jogo justo.

2.1.3 Respeito

Os jogadores devem agir de maneira empática e cordial, e lembrar-se de tratar os outros ao seu redor como gostariam de ser tratados.

- Os jogadores devem apertar a mão dos seus oponentes tanto antes quanto depois de cada partida.
- Os jogadores devem tomar cuidado para não deixar que seus sentimentos pessoais a respeito de ações e resultados de jogos influenciem a maneira como tratam seus oponentes.
- Os jogadores devem evitar utilizar o nome de nascimento de pessoas transgênero (“deadnaming”) ou desrespeitar a identidade de gênero dos seus oponentes, outros competidores ou espectadores.

2.1.4 Comunidade

Os jogadores devem compreender que, ao comparecerem a um torneio Play! Pokémon, eles estão participando de um ambiente inclusivo composto de jogadores de todos os níveis de habilidade e experiência. Suas ações devem contribuir para a perpetuação desse ambiente e, conseqüentemente, para o crescimento da comunidade.

- Os jogadores mais iniciantes e inexperientes devem ser acolhidos e apoiados.
- 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 Jogo Organizado Pokémon não monitora e não monitorará ativamente a atividade de qualquer membro 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 razoável 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.

Seguem alguns exemplos:

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

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

Seguem alguns exemplos:

- O uso de linguagem, mensagens, símbolos, imagens, ilustrações ou links discriminatórios com base em raça, religião, origem étnica, origem nacional, 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 ou a transmissão de quaisquer informações pessoais ou privadas de terceiros sem consentimento explícito.
- Ameaças ou imagens de violência, lesão ou retaliação.
- “Trollar” ou atizar a comunidade com declarações inflamatórias, especialmente com o objetivo de incitar o ódio e a desordem.

Além dos exemplos listados acima, os participantes devem exercer bom senso ao decidir quando e onde discutir assuntos controversos e devem estar cientes 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 Jogo Organizado Pokémon em garantir um programa comunitário diverso e não discriminatório, consulte a [Política de Inclusão do Play! Pokémon](#).

3.3 Violação grave dos padrões 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.

Seguem alguns exemplos:

- 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 membros 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 contatar outro membro 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 Professor que seus membros tenham uma reputação de honestidade e credibilidade. Se os jogadores não confiarem na honestidade de um Professor, eles não confiarão que as decisões de um Professor serão corretas e seus eventos serão justos.

Além disso, a The Pokémon Company International (TPCi) poderá ocasionalmente contatar Professores para ajudarem em investigações sobre jogadores e locais de torneios. Se um Professor tiver um histórico de desonestidade, a integridade de uma investigação pode ser comprometida.

4.1.2 Integridade

Um Professor deve ser justo e imparcial, 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 jogadores, pais, funcionários dos locais de torneio ou espectadores.

4.1.3 Responsabilidade

Uma quantidade imensa de responsabilidade é confiada aos Professores. Por exemplo, como juiz, um Professor é responsável por garantir a precisão das decisões da melhor forma possível. Eles deverão tomar todas as medidas possíveis para garantir que estejam atualizados 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.

Postagens 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 todos os participantes do evento devem ser tratados com respeito, independentemente de raça, religião, gênero, orientação sexual ou capacidade física ou mental.

Professores também devem evitar a discussão pública de decisões ou conversas sensíveis em eventos 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, postagens e comentários que critiquem publicamente a decisão tomada por um outro Professor muito raramente ajudam a situação, e muitas vezes são feitos por ignorância 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 dos Professores ou festas do staff.

Afinal, os Professores trabalham duro durante o ano todo. Todos eles 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. Postagens e comentários que revelem essas informações antes que o Jogo Organizado Pokémon tenha decidido torná-las públicas constituem uma quebra de confidencialidade e podem justificar uma ação disciplinar.

Tais exemplos incluem:

- Vazar datas de campeonatos regionais antes que elas se tornem públicas.
- Postar fotos do interior de um local de campeonato internacional antes que as portas estejam abertas ao público.
- Revelar quaisquer informações ou documentos compartilhados pela TPCi de maneira confidencial.

5 Ação disciplinar

A elegibilidade para participar de 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 Jogo Organizado Pokémon poderá decidir intentar ações disciplinares contra qualquer indivíduo cujo comportamento entre em conflito com esses valores.

Quando uma ação disciplinar for tomada, o membro afetado do programa será informado do seguinte por e-mail:

- Número do caso
- A duração de tempo pela qual a ação disciplinar estará em efeito
- A data na qual a ação disciplinar entrará em efeito
- Uma cópia das regras para apresentação de recursos contra ações disciplinares (se o caso for elegível para recurso)

A equipe de Conformidade de Regras do Jogo Organizado Pokémon tem a última palavra sobre a decisão de negar a elegibilidade de qualquer membro em participar de 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 Jogo Organizado Pokémon envia uma advertência por escrito ao membro 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

Aqueles que são suspensos do Programa de Professor perdem todas as funções associadas, incluindo a capacidade de sancionar e organizar torneios.

Uma lista de membros suspensos do Programa de Professor pode ser acessada no website oficial da Pokémon através do painel Play! Pokémon do usuário.

5.1.2.1 Rescisão de convites para eventos

O Jogo Organizado Pokémon pode rescindir um convite solicitado a um Professor para um evento em situações em que determine que a elegibilidade continuada do Professor em participar como funcionário voluntário no evento possa passar a impressão errada a outros membros 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

Aqueles que forem suspensos integralmente do Play! Pokémon não podem participar ou comparecer a quaisquer eventos Play! Pokémon como espectadores, jogadores, juízes ou em qualquer outra capacidade. Uma lista de membros suspensos do Play! Pokémon pode ser acessada no website oficial da Pokémon através do painel Play! Pokémon do usuário.

Caso um jogador suspenso atrapalhe um evento ao tentar participar ou se recusar a ir embora, o incidente deverá ser reportado ao Jogo Organizado Pokémon. Em seguida, uma extensão à suspensão existente poderá ser aplicada.

Ocasionalmente, um membro do programa poderá receber uma suspensão vitalícia sem possibilidade de [recurso](#). Essa sanção é recebida quando um membro prejudica de maneira irreparável a percepção do Jogo Organizado Pokémon em relação à capacidade do membro em retornar ao status de regularidade.

5.1.3.1 Rescisão de auxílio para viagem

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

O jogador perderá o direito a quaisquer convites e/ou auxílios de viagem para eventos que ocorram no período em que estiver suspenso, embora o Jogo Organizado Pokémon possa não buscar reverter qualquer cumprimento das condições acima que tenha ocorrido antes da ação disciplinar.

5.2 **Processo de recurso**

A não ser que tenha recebido uma suspensão vitalícia de participação nos programas Play! Pokémon, o membro 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 Jogo Organizado Pokémon para consideração.

Após submeter o recurso, o membro suspenso 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 original de ação disciplinar)
- Caso o indivíduo tenha sido suspenso do Programa de Professor, ele 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 do indivíduo 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 aqui apresentados.

5.2.2 **Em caso de negação**

O indivíduo será notificado caso o seu recurso seja negado.

O indivíduo será informado da data na qual poderá submeter um novo recurso, ou será lembrado de que não poderá submeter recursos adicionais, o que for relevante de acordo com a extensão da suspensão ativa do indivíduo.

5.3 Reportar incidentes

Membros do programa são encorajados a reportar incidentes de comportamentos que violem os Padrões de Conduta do Play! Pokémon, contatando a equipe do [serviço 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 maio de 2023

Data da versão atual: 15 de agosto de 2024

1. Introdução		
Seção	Pág. #	Mudança

2. Espírito esportivo		
Seção	Pág. #	Mudança

3. Conduta da comunidade		
Seção	Pág. #	Mudança

4. Conduta de Professores Pokémon		
Seção	Pág. #	Mudança

5. Ações disciplinares		
Seção	Pág. #	Mudança