



# Regulamento Moche LPLOL 2017

# Disposições Gerais

## Requisitos de Participação.

### 1) Individuais:

- a) Para participar na LPLOL o jogador deve:
  - i) Ter 16 anos de idade.
  - ii) Ter autorização da pessoa que exerça o poder paternal sobre o participante menor para participar na Liga, exceto se o mesmo realizar 18 anos até ao início da fase regular da LPLOL;
  - iii) Ter enviado o documento no qual autoriza a cedência de direitos de imagem para a organização da LPLOL;
  - iv) Ao inscrever-se o jogador aceita ser gravado durante os jogos que realizar na LPLOL;
- b) A sua conta de League of Legends a ser inscrita deve:
  - i) Ter nível 30;
  - ii) Não estar banida pela Riot Games ou LPLOL;
- c) A cada jogador corresponde uma única conta, com o respetivo Summoner ID.
  - i) Esta conta apenas pode ser alterada após aprovação por parte do Conselho de Arbitragem;
- d) Qualquer jogador que tenha efectuado um ou mais jogos numa competição que dê acesso ao qualificador fechado da Challenger Series, ou divisão oficialmente reconhecida da mesma, fica impossibilitado de jogar na LPLOL.
  - i) Esta sanção fica sem efeito nas seguintes condições:
    - (1) Caso a competição tenha terminado;
    - (2) Caso o jogador tenha cumprido um prazo de 3 semanas desde o último jogo realizado em competições descritas acima;
  - ii) O Qualificador Aberto da Challenger Series não conta para este efeito, sendo que os jogadores são livres de participar nesta competição sem qualquer sanção.

### 2) Coletivos:

- a) Para participar na LPLOL, uma equipa deve:
  - i) Ter um nome aprovado pela LPLOL;
  - ii) Ter um short name, ou tag, aprovado pela LPLOL (até 4 caracteres);
  - iii) Ter um logo aprovado pela LPLOL;
  - iv) Ser aprovada pela organização para participar na LPLOL;
  - v) Inscrever qualquer número de jogadores compreendido entre 5 e 10. Opcionalmente as equipas podem inscrever um treinador;
- b) Cada equipa necessita de um representante oficial, maior de idade,
  - i) No caso de uma equipa amadora é necessário um comprovativo assinado por todos os elementos do plantel, atribuindo a

representatividade ao indivíduo referido como representante no documento;

### **3) Data Inscrição**

- a) Inscrições enquanto coletivos ou individuais devem ser entregues até uma semana antes do início do torneio de relegations

### **4) Estatutos de equipas:**

- a) São reconhecidas como equipas profissionais os clubes ou equipas que possuem personalidade jurídica, seja na forma de empresa ou associação sem fins lucrativos, comprovada pelo seu nome e número de identificação de pessoa coletiva (NIPC);
- b) Apenas uma equipa profissional pode pertencer a uma organização e ser a sua representante oficial;
- c) São reconhecidas como equipas semi-profissionais os clubes ou equipas que possuem uma marca registada, comprovada através da apresentação do registo pelo INPI;
- d) São reconhecidas como equipas amadoras todos os clubes ou equipas que não se encaixem nos pontos anteriores;
- e) São reconhecidas como equipas B ou Academias as equipas secundárias a equipas que pertençam à Primeira Divisão da LPLOL.
  - i) Este estatuto adquire-se após a qualificação para a Segunda Divisão, através da declaração de intenção da equipa. Uma vez adquirido, o estatuto não pode ser alterado e expira no final do Split;

### **5) Branding:**

- a) Todas as equipas têm a total liberdade de utilizarem o seu branding em todos os eventos da LPLOL;
- b) A uma organização é apenas autorizada a inscrição de uma equipa por Divisão;
- c) A todas as organizações é permitida a existência de uma Academia ou Equipa B, que jogará na Segunda Divisão;
- d) É obrigatório a todas as equipas terem um logótipo, onde podem colocar um patrocinador, desde que o mesmo não ocupe mais de 20% do espaço do logótipo;
- e) Todas as equipas devem ter um nome, que obrigatoriamente deve incluir o nome da organização ou sigla representativa da mesma. Opcionalmente, aceita-se que no mesmo se encontre o nome de um patrocinador;

## 6) Direitos de Imagem

- a) As equipas e os jogadores participantes na LPLOL declaram, para todos os efeitos legais, ceder gratuita e incondicionalmente durante o período de duração da edição corrente da mesma em que estão a participar, à LPLOL – Liga Portuguesa de League of Legends – e à Inygon, Lda, os direitos de utilização de imagem, tais como logótipo e imagens representantes das equipas, autorizando a sua reprodução, publicação, adaptação, utilização ou reutilização nos meios, nacionais ou internacionais, que a LPLOL utilizar, diretamente ou através de terceiros, para publicitar, divulgar ou promover a respetiva liga, nomeadamente, no seu sítio da Internet, stream, ou em qualquer outro media ou meio de comunicação;

## 7) Patrocínios

- a) É permitido às equipas adquirirem patrocinadores ao longo da duração da LPLOL;
- b) É proibido às equipas obterem patrocínios de:
  - i) Sites de apostas: definido como qualquer site que ajuda ou auxilie na aposta de dinheiro num jogo/evento desportivo e/ou permite apostas de fundos em jogos de casino, incluindo poker;
  - ii) Drogas Ilícitas;
  - iii) Sites de venda e compra de contas de League of Legends, ou Skins;
  - iv) Armas de fogo, revólveres, ou prestadores de munições;
  - v) Sites que mostram ou estão relacionados com a exibição de produtos pornográficos;
  - vi) Tabaco e bebidas alcoólicas;
  - vii) Produtos ou serviços de concorrentes diretos à LPLOL;
- c) Caso alguma equipa tenha um ou mais patrocínios que se encontrem na alínea anterior, o mesmo não pode ser demonstrado sob qualquer forma nas competições da LPLOL.

## 8) Streaming

- a) Todos os direitos de transmissão da competição pertencem à organização da LPLOL;
- b) Não é permitida qualquer transmissão externa à LPLOL de qualquer conteúdo da mesma sem a sua autorização prévia;
- c) Não é permitida a transmissão dos jogos do torneio por parte dos participantes;

## 9) Ownership

- a) A cada equipa profissional ou semi.profissional reconhece-se a ownership de um lugar na LPLOL, pertencente à organização das mesmas;
- b) No caso das equipas amadoras, a ownership reconhece-se ao representante da equipa;
- c) O lugar pode ser abdicado ou transmitido através de qualquer método se anteriormente existir aprovação por parte da administração da liga. No caso de transmissão de lugar é necessário o pagamento de uma taxa correspondente à soma dos prémios de primeiro lugar relativo aos 1º, 2º Split e Grande Final.
- d) Os lugares apenas podem ser abdicados ou transferidos fora do período competitivo da LPLOL;
- e) Caso uma equipa abdique ou transfira o seu lugar, e se encontre na primeira divisão, a vaga será preenchida com equipas do relegations que não se conseguiram qualificar;
- f) Caso seja uma equipa da segunda divisão, serão encontradas equipas adicionais nos qualificadores realizados, através de um mini-torneio entre as equipas melhor colocadas para preencher a vaga.

## **10) Distribuição dos prémios**

### **a) Premiação Monetária**

A LPLOL oferece um prémio monetário líquido total de €15.000 (quinze mil Euros), distribuído da seguinte forma:

1º Split:

- 1º lugar: € 1.250
- 2º lugar: € 1.000
- 3º lugar: € 750
- 4º lugar: € 600
- 5º lugar: € 400
- 6º lugar: € 400
- 7º lugar: € 300
- 8º lugar: € 300

2º Split:

- 1º lugar: € 1.250
- 2º lugar: € 1.000
- 3º lugar: € 750
- 4º lugar: € 600
- 5º lugar: € 400
- 6º lugar: € 400
- 7º lugar: € 300
- 8º lugar: € 300

Grande Final:

1º lugar: € 2.500

2º lugar: € 1250

3º lugar: € 750

4º lugar: € 500

Relativamente à segunda divisão, A LPLOL oferece um prémio monetário líquido total de €1.600 (mil e seiscientos Euros), distribuído da seguinte forma:

1º Split:

1º lugar: € 250

2º lugar: € 150

3º lugar: € 100

4º lugar: € 100

5º lugar: € 100

6º lugar: € 100

2º Split:

1º lugar: € 250

2º lugar: € 150

3º lugar: € 100

4º lugar: € 100

5º lugar: € 100

6º lugar: € 100

#### **b) Pagamento dos prémios**

No ato de inscrição da Liga, é necessário a identificação de uma pessoa/entidade, legalmente registada, responsável pela emissão da respetiva fatura para posterior receção do prémio.

As equipas/clubes são responsáveis por cobrar os prémios a que têm direito (valor do prémio + IVA).

#### **c) Emissão de faturas**

As equipas/clubes são responsáveis por enviar as faturas num prazo máximo de 30 dias (com exceção da Grande Final) a contar a partir dos seguintes pontos:

- após o final da 1º Split;
- após o final da 2º Split;
- após a grande final, sendo que neste caso deve ser enviada a fatura antes do

dia 30 de Dezembro de 2017.

Se a fatura não for enviada dentro dos prazos para o e-mail [premios@inygon.com](mailto:premios@inygon.com), não será mais possível reclamar o prémio.

## **Procedimentos dos jogos**

### **1) Criação do jogo**

- a) Os jogos serão realizados com utilização de um Tournament Code, que deve ser comunicado pela LPLOL às equipas até 24 horas antes do início da jornada;
- b) Os jogadores deverão entrar e organizar-se no lobby do jogo de acordo com os roles específicos que irão desempenhar naquele jogo, seguindo esta ordem: Top Laner, Jungler, Mid Laner, AD Carry e Support;

### **2) General / Game Settings:**

- a) Todos os jogos serão realizados no mapa Summoner's Rift;
- b) Todos os jogos serão realizados com 5 elementos em cada equipa, sendo que cada equipa necessita de maioria de nacionalidade portuguesa dentro do summoner's rift;
- c) Apenas os elementos do staff da LPLOL poderão realizar spectate ao jogo;
- d) Não é permitido aos jogadores usarem Club Tags;

### **3) Pick / Ban Phase & Side Selection**

- a) A Ban Phase será realizada sempre no cliente do jogo. Caso o mesmo não se encontre funcional, será realizada uma ban phase oralmente ou através de uma ferramenta disponibilizada, pelos capitães das equipas na presença dos árbitros.
- b) O draft dos Champions será em formato de serpente em serpente, com duas pick phases e duas ban phases, como exemplificado a seguir:  
X Blue Team X Red Team
  - i) Ban Phase 1: B-R-B-R-B-R
  - ii) Pick Phase 1: B-R-R-B-B-R
  - iii) Ban Phase 2: R-B-R-B
  - iv) Pick Phase 2: R-B-B-R
- c) Na eventualidade de um erro ocorrer na seleção de algum Champion durante a pick / ban phase, a equipa deverá notificar um árbitro imediatamente e preferencialmente antes da equipa adversária dar lock às suas próximas seleções. Se tal acontecer, o jogo poderá ser refeito com a devida permissão da equipa de arbitragem. Se o alerta à equipa de arbitragem acerca deste

cenário for tardio, a equipa de arbitragem poderá considerar a seleção errada do Champion como irrevogável;

- d) Em todos os jogos, os jogadores devem ter os Champions nas suas posições assim como os summoner spells, runas e masteries colocados corretamente até aos últimos 20 segundos do Champion select. Após esse tempo não pode haver qualquer troca dos elementos referenciados anteriormente.
- e) Se algum erro ou desconexão vier a verificar-se em algum jogador de uma das equipas, o jogo deve ser imediatamente pausado;
- f) Os jogos da LPLOL serão sempre disputados no servidor Live EUW, de acordo com o patch e restrições que se encontrarem em efeito pela Riot Games ou em Tournament Realm;
- g) Todos os Champions do League of Legends podem ser escolhidos, desde que tenham sido lançados há mais de uma semana e que não se encontrem sob nenhuma proibição por parte da Riot Games;
- h) A LPLOL reserva ainda o direito de, nos jogos da LPLOL, adicionar as restrições que considere relevantes, sendo que tais restrições serão sempre comunicadas o mais antecipadamente possível;
- i) Permite-se a utilização de placeholders durante a fase de Pick / Ban, sendo necessária a comunicação da mesma ao árbitro responsável da partida;

#### 4) Teamspeak:

- a) Todas as equipas deverão jogar as partidas e comunicar no Teamspeak disponibilizado pela organização da LPLOL para o efeito;
- b) Cada equipa estará numa sala diferente do Teamspeak;
- c) Cada equipa será acompanhada por um árbitro da LPLOL;
- d) O treinador é o único elemento do staff das equipas permitido na sala, mas apenas até ao final do Champion Select;
- e) Todos os jogadores deverão estar presentes no servidor de Teamspeak disponibilizado pela LPLOL e prontos para jogar até 30 minutos antes do início calendarizado da partida;
- f) São penalizadas as equipas de acordo com os seguintes atrasos:
  - i) Perda da primeira ban na primeira rotação - A totalidade dos jogadores titulares não efetuou check-in no teamspeak até 25 minutos antes do início da partida;
  - ii) Perda da segunda ban na primeira rotação - A totalidade dos jogadores titulares não efetuou check-in no teamspeak até 10 minutos antes do início da partida;
  - iii) Perda da terceira ban na primeira rotação - A totalidade dos jogadores titulares não efetuou check-in no teamspeak até à hora de início da partida;
  - iv) Derrota por *Default* - A totalidade dos jogadores titulares não efetuou check-in no teamspeak até 15 minutos após a hora de início da partida. São aplicadas as penalizações respeitantes.



## 5) Definição dos termos de jogo:

- a) Disconnect Não-Intencional – Um jogador perder a ligação ao jogo devido a problemas de ligação à Internet, bug splats ou outros erros informáticos;
- b) Disconnect Intencional – Um jogador perder a ligação ao jogo devido a uma ação propositada da sua parte (exemplo: sair do jogo). Qualquer ação intencional de um jogador, que resulte num disconnect do jogo, mesmo que esta não fosse a sua intenção, pode ser considerada como um disconnect intencional e, portanto, é passível de penalização;
- c) Server Crash – Perda de ligação ao jogo geral devido a problemas com o servidor do jogo ou com o serviço de Internet em LAN, entre outros;
- d) Game of Record – Um Game of Record (**GoR**) refere-se a um jogo que progrediu até ao ponto em que todos os jogadores tenham entrado no jogo e ambas as equipas tenham tido entre si ou com o jogo uma ou mais interações relevantes. Uma vez neste estado, o jogo é considerado como oficial e os restarts acidentais não são permitidos. Consideram-se como interações relevantes:
  - i) Qualquer ataque ou habilidade ter atingido um minion, monster ou Champion inimigo;
  - ii) Membro/membros de uma equipa terem sido vistos por alguém da equipa adversária;
  - iii) Entrar e ou colocar visão na selva (jungle) adversária, sendo que isto inclui as saídas do rio (river) ou arbustos colocados mais próximos da selva (jungle) adversária, segundo a bissetriz dos quadrantes pares;
  - iv) O tempo de jogo atingir os dois minutos (00:02:00);
- e) Interrupção de Jogo – Se um jogador intencionalmente se desconectar da partida, sem aviso e autorização prévia do árbitro da LPLOL designado para o jogo, o mesmo pode autorizar, se assim o entender, a continuação do jogo com nove jogadores conectados;
- f) Instrução de pausa. A equipa de arbitragem da LPLOL, designada para determinado jogo, pode instruir qualquer jogador a participar na partida a pausar o jogo, devendo posteriormente justificar essa decisão;
- g) Pausa de Jogadores. No decorrer normal do jogo, os jogadores participantes só podem pausar o jogo nos seguintes cenários:
  - i) Disconnect não intencional;
  - ii) Problemas de Hardware ou Software;
  - iii) Problemas/Interferências físicas individuais ou coletivas dos jogadores;
- h) Recomeço do Jogo após pausa. Regra geral, jogadores não podem recomeçar o jogo sem a autorização devida da equipa de arbitragem, sendo que qualquer legitimidade de um unpaused fica ao critério da mesma equipa de arbitragem.
- i) Pausa Não Autorizada. Se um jogador pausa e/ou recomeça o jogo sem a devida autorização arbitral, poderá estar sujeito a penalizações que ficam a critério da equipa de arbitragem e/ou da comissão arbitral;
- j) Comunicação entre jogadores durante o período de pausa. Salvo nas jornadas realizadas presencialmente pelas equipas, é permitido aos jogadores falarem entre si durante as pausas;

## 6) **Game Restart**

- a) Um jogo pode ser recomeçado antes de atingir o estatuto de GoR se:
  - i) O jogador se aperceber que existe um erro de runas ou masteries, ou até um problema técnico com o Game User Interface (GUI);
  - ii) Se a equipa de arbitragem determinar que existem dificuldades técnicas que não permitem a continuação do jogo em condições normais;
- b) Um jogo só pode ser recomeçado após atingir o estatuto de GoR se:
  - i) O jogo sofrer de um bug crítico, em qualquer momento, que altere de forma significativa, na opinião da equipa de arbitragem, o gameplay ou as mecânicas do jogo, ou que crie uma desvantagem que, aos olhos da Comissão de Arbitragem, seja suficiente para recomeçar o jogo;
  - ii) A equipa de arbitragem determinar que as condições ambiente são injustas para uma ou ambas as equipas, durante os eventos offline;
- c) Certas condições poderão ser preservadas na eventualidade de um restart à partida, tais como picks, bans, summoner spells, masteries e runas. Estas condições não se aplicam se o jogo tiver atingido o estatuto de GoR;
- d) A responsabilidade da verificação de settings do GUI, summoner spells, masteries, etc, antes do jogo atingir o estado de GoR é da exclusiva responsabilidade dos jogadores. Uma imperfeita confirmação ou um aviso tardio de algum problema relacionado com estas settings invalidará este argumento num pedido de restart, após o jogo ter atingido o estado de GoR;
- e) Na eventualidade de dificuldades técnicas que poderiam levar a um restart do jogo, a LPLOL reserva o direito de atribuir a vitória a uma das equipas, mediante a verificação de algumas condições. Se a partida em questão já tiver ultrapassado os vinte minutos no relógio do jogo (00:20:00), a LPLOL pode determinar, com um grau de certeza razoável, que uma das equipas já não consegue evitar a derrota. Os seguintes critérios podem ser usados na determinação do grau de certeza razoável:
  - i) A diferença de gold entre as duas equipas ser superior a 33% do gold total acumulado entre ambas;
  - ii) A diferença no número de torres não destruídas entre as duas equipas é superior a sete (7);
  - iii) A diferença no número de inhibitors não destruídos é superior a dois (2);

## 7) **Fim da Partida:**

- a) A equipa de arbitragem designada para o jogo confirmará e guardará o resultado;
- b) Os jogadores deverão reportar qualquer dificuldade técnica menor que tenham sentido durante a partida;

- c) A equipa de arbitragem designada para o jogo ficará responsável por informar os jogadores do tempo de intervalo que existe até ao seu próximo jogo, no cenário em que a série de jogos ainda não terminou. O tempo mínimo de intervalo será de cinco (5) minutos;
- d) Em Vitórias/Derrotas por default numa partida individual não serão atribuídos nenhum tipo de registos em relação a scores ou tempo de jogo, mesmo que esse default tenha sido atribuído num jogo que ocorreu. Vitórias por default numa série de jogos serão sempre atribuídas pela quantidade mínima necessária de jogos que uma equipa pode vencer na série enquanto que a outra equipa não vence nenhum;
- e) Os jogadores serão informados de qualquer tipo de obrigações que digam respeito a, por exemplo, entrevistas no final do jogo, fotografias, entre outras atividades media;

### Arbitragem

#### **1) Designações de arbitragem:**

- a) Designa-se por árbitro o membro do staff da LPLOL responsável pela fiscalização dos jogos e eventos ao vivo;
- b) Designa-se por Conselho de Arbitragem o órgão da LPLOL responsável pela revisão e execução do regulamento;

#### **2) Conselho de Arbitragem**

- a) O Comité de Arbitragem é composto por árbitros, um presidente e um vice-presidente;
- b) Todas as comunicações ao Comité de Arbitragem devem ser realizadas por escrito para o email [suporte@inygon.com](mailto:suporte@inygon.com);
- c) Todas as decisões do Comité de Arbitragem podem ser recorridas, após apresentação do recurso para o mesmo email;
- d) O Comité de Arbitragem pode exigir ouvir algum elemento envolvido nos assuntos em questão via Teamspeak;
- e) O Comité de Arbitragem tem até cinco (5) dias úteis para responder a todas as comunicações, a contar a partir do dia da sua apresentação. O prazo aumenta para sete (7) dias úteis no caso de se tratar de um recurso;
- f) O Comité de Arbitragem reserva para si o direito de investigar e questionar qualquer situação que identifique como relevante ou que lhe seja levantada, podendo requerer a participação de membros das equipas ou organizações para a sua resolução;

#### **3) Arbitragem**

- a) Todos os jogos da LPLOL serão observados por uma equipa de arbitragem pré-selecionada pelo Comité de Arbitragem;
- b) A equipa de arbitragem é composta por juizes oficiais da LPLOL, responsáveis por ajuizar todo o tipo de questões referentes ao antes, durante e pós-jogo da

partida para a qual foram selecionados. Esta supervisão inclui, mas não está limitada, a:

- i) Verificar o lineup das equipas antes do jogo;
  - ii) Anunciar o começo do jogo.;
  - iii) Pedir possíveis pausas ou fins de pausas;
  - iv) Ajuizar e atribuir castigos/penalidades a equipas/jogadores/treinadores, etc. por conduta imprópria e/ou outros;
  - v) Confirmar os resultados no final do jogo;
- c) Todos os elementos da equipa de arbitragem terão, a todo o momento, um comportamento correto e imparcial;
- d) As decisões de árbitros tomadas durante os jogos devem ser respeitadas e seguidas pelas partes envolvidas nas mesmas;
- e) No caso de um árbitro tomar uma decisão manifestamente injusta, a mesma pode ser recorrida ao Comité de Arbitragem para revisão;

### **Código de Conduta**

- 1) As seguintes ações serão consideradas jogo desleal e estarão sujeitas a penalizações, que ficam a critério da LPLOL:
- a) Arranjo de resultados ou conluio é definido como qualquer acordo entre dois (2) ou mais jogadores e / ou cúmplices em detrimento de jogadores adversários. Colusão inclui, mas não está limitado a, atos tais como:
    - i) Soft game, que é definido como qualquer acordo entre os dois (2) ou mais jogadores para não atuarem, impedirem ação ou sequer jogarem a um nível razoável de competição num jogo;
    - ii) Acordos de divisão de prémio em dinheiro e / ou qualquer outra forma de compensação;
    - iii) Envio ou receção de sinais e/ou avisos, eletrónicos ou não, a partir de um cúmplice / de um jogador;
    - iv) Deliberadamente perder um jogo em troca de indemnização, ou por qualquer outro motivo, ou a tentativa de induzir outro jogador a fazê-lo;
  - b) Das equipas espera-se sempre a melhor performance possível durante todos os jogos de todas as competições da LPLOL;
  - c) Hacking é definido como qualquer modificação do cliente do jogo League of Legends por qualquer jogador, equipa ou pessoa, agindo em nome de um jogador ou uma equipa;
  - d) Exploiting é definido como o uso intencional de qualquer bug no jogo para tentar obter uma vantagem;
  - e) Tentativa ou ato de olhar para um monitor que está a transmitir o jogo em questão;
  - f) Jogar na conta de outro jogador ou solicitar, induzir, encorajar e/ou direcionar alguém para jogar na conta de outro jogador;

- g) O uso de qualquer tipo de dispositivo e / ou programa de fraude, ou qualquer outro método de batota semelhante, tais como dispositivos de sinalização, sinais de mão, etc;
- h) Desconexão intencional. Desligar-se da partida intencionalmente sem uma razão adequada e explicitamente mencionada;
- i) Nenhum membro de uma equipa deve utilizar linguagem imprópria que incite ódio, discriminação ou qualquer outro comportamento que seja moralmente reprovável para outro membro da equipa adversária ou da mesma equipa;
- j) Um membro de uma equipa não pode tomar qualquer ação ou realizar qualquer gesto dirigido a um membro de uma equipa adversária, ou incitar qualquer outro indivíduo(s) a fazer o mesmo, que seja insultuoso, perturbador ou antagónicos;
- k) Para além dos casos referidos anteriormente, a LPLOL reserva para si o direito de punir quaisquer outros comportamentos censuráveis, que não se encontrem estipulados neste regulamento;

2) São também puníveis:

- a) É proibido o assédio de qualquer tipo e sob qualquer forma;
- b) A nenhum membro de uma equipa é permitida a realização de qualquer comentário que incite ao ódio, racismo, homofobia ou qualquer outra forma de discriminação para com qualquer pessoa;
- c) Membros de uma equipa não podem dar, fazer, emitir, autorizar ou apoiar qualquer declaração ou ação que tenha, ou tenha sido projetada para ter, um efeito prejudicial sobre a LPLOL, a sua organização e organizadores, a Riot Games ou o League of Legends;
- d) Caso um jogador seja punido pela Riot Games com um ban, seja ele temporário ou permanente, essa punição aplica-se também na LPLOL;
- e) Nenhum jogador ou equipa podem libertar livremente qualquer informação confidencial relacionada com a LPLOL, seja a mesma transmitida pela equipa ou pela LPLOL;
- f) Um membro de uma equipa não se pode envolver em qualquer atividade que seja proibida por lei comum, estatuto, ou tratado aplicável em território português;
- g) Um membro de uma equipa não se pode envolver em qualquer atividade que possa ser considerada pela organização da LPLOL como imoral, vergonhosa, ou contrária às normas convencionais de comportamento ético adequado;
- h) Nenhum membro de uma equipa pode aceitar qualquer presente, recompensa ou compensação por serviços prometidos, cumpridos, ou a serem prestados e que tenham ligação com o jogo competitivo, incluindo os serviços relacionados com derrotas ou tentativas de derrotar uma equipa em competição, ou serviços projetados para jogar ou pré-determinar o resultado de uma partida;
  - i) Não se aplica o preceito anterior no caso de remuneração realizada pela organização a que a equipa pertence;
- i) Nenhum membro de uma equipa, ou indivíduo a que a esta se venha provar que esteja associado, pode oferecer qualquer presente ou recompensa a um jogador, treinador, gerente, colaborador da LPLOL, funcionário da Riot Games

ou pessoa ligada ao serviço de outra equipa que compita na LPLOL, em troca de serviços, ou quaisquer outras tentativas e ações que possam prejudicar ou tentar, de maneiras não desportivas, derrotar outra equipa;

- j) Nenhum membro de uma equipa pode recusar ou deixar de aplicar instruções razoáveis ou decisões, com base neste regulamento ou deliberação em sede própria, dos colaboradores da LPLOL;
- k) Nenhum membro de uma equipa ou colaborador da LPLOL pode participar, direta ou indiretamente, em apostas ou jogos de azar de qualquer torneio de League of Legends;
- l) Nenhum membro de qualquer equipa pode recusar qualquer documento que a LPLOL peça se o mesmo for visto como obrigatório para a sua participação na Liga;
- m) Caso o jogador seja requerido para ajudar numa investigação, o mesmo deve ser honesto para com o Conselho de Arbitragem;

### **Penalizações**

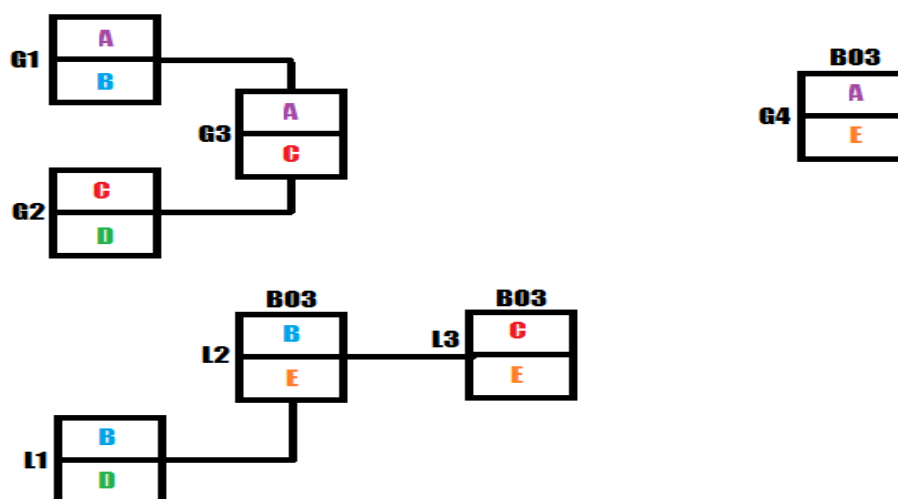
- 1) A LPLOL irá consultar e guiar-se pelo Índice de Penalizações Global de eSports apresentado pela Riot Games, que visa consolidar e uniformizar os castigos nas diversas competições internacionais de eSports, fazendo, se achar necessário, os ajustes com base nas circunstâncias da scene portuguesa;
- 2) A LPLOL aplicará as sanções nos meses competitivos correspondentes à duração das provas;
- 3) Após a descoberta de qualquer membro de uma equipa que tenha cometido quaisquer violações das regras listadas acima, a LPLOL pode, sem limitação de sua autoridade, aplicar as seguintes penalidades:
  - a) Avisos Verbais;
  - b) Perda de Side Selection no jogo(s) a decorrer no momento ou no futuro;
  - c) Perda de Bans no jogo(s) a decorrer no momento ou no futuro;
  - d) Redução do valor do prémio final;
  - e) Derrota por default de um jogo;
  - f) Derrota por default de uma série;
  - g) Suspensão;
  - h) Desqualificação;
  - i) Ban permanente;
- 4) Infrações repetidas estão sujeitas a penalidades crescentes e, até, inclusive, desqualificação de participação futura na LPLOL;
- 5) A LPLOL terá o direito de publicar uma declaração, se assim o entender, sempre que houver uma ação de penalização contra um jogador ou uma equipa;

# Primeira Divisão

## Fase Regular

- 1) A fase regular, composta por dois Splits, consiste numa fase por pontos, onde todos os participantes se irão enfrentar entre si numa série à melhor de 2 (Bo2);
- 2) O final da série resultará numa atribuição de pontos, de acordo com o resultado:
  - a) Três (3) pontos em caso de vitória na série;
  - b) Um (1) ponto em caso de empate na série;
  - c) Zero (0) pontos em caso de derrota na série;
- 3) No final de cada Split dependendo do lugar alcançado na época regular, as equipas garantem:
  - a) 1º ao 4º lugar - presença nos Playoffs e manutenção na Liga;
  - b) 5º e 6º lugar - manutenção na Liga;
  - c) 7º e 8º lugar - presença nos Relegations;
- 4) Caso uma equipa de estatuto amador consiga um lugar de manutenção, a mesma deve manter pelo menos 50% dos jogadores com que terminou a época anterior;
- 5) Em caso de empate por pontos no final da fase regular, utilizam-se critérios de desempate, pela ordem seguinte:
  - a) Resultado do confronto direto entre as equipas;
  - b) Maior número de vitórias em séries em toda a competição;
  - c) Menor número de derrotas em séries;
    - i) Neste critério, equipas com defaults são consideradas com mais derrotas, mesmo que o número de derrotas em si seja igual;
  - d) Caso nenhum dos critérios referidos anteriormente consiga desempatar, serão utilizados os seguintes métodos, de acordo com o número de equipas empatadas:
    - e) Empate entre duas equipas: será jogado um jogo de desempate, com side selection realizado através de sorteio por moeda ao ar e com draft pick;
    - f) Empate entre três equipas: será jogado um round robin de partidas à melhor de um entre as três equipas, com o Blue Side a ser escolhido por sorteio de moeda ao ar e com draft pick;
      - i) Se após este round robin não houver ainda desempate, será realizada uma árvore de eliminação dupla, com uma das equipas a ser aleatoriamente colocada na losers bracket. Todos os confrontos serão à melhor de 1;
    - g) Empate entre quatro equipas: As quatro equipas jogarão uma árvore de eliminação dupla, sem grande final e com jogos à melhor de um (Bo1). Os jogos a realizar serão sorteados, assim como o side selection. A classificação final será:
      - i) Primeiro lugar: Vencedor de dois jogos sem derrotas;
      - ii) Segundo lugar: Vencedor de dois jogos com uma derrota;
      - iii) Terceiro lugar: Vencedor de um jogo e duas derrotas;
      - iv) Quarto lugar: Sem qualquer vitória;

- h) Empate entre cinco equipas: As equipas jogarão um mini-torneio de árvore de eliminação dupla modificada, em que uma equipa será aleatoriamente colocada na segunda ronda da losers bracket, tal como demonstrado no gráfico pela letra E. Exceto nos casos previstos para Bo3, todos os jogos serão realizados em Bo1;



A classificação do torneio interpreta-se:

- i) O derrotado de L1 ocupará o quinto dos lugares empatados;
- ii) O derrotado de L2 ocupará o quarto dos lugares empatados;
- iii) O derrotado de L3 ocupará o terceiro dos lugares empatados;
- iv) O derrotado de G4 ocupará o segundo dos lugares empatados;
- v) O vencedor de G4 ocupará o primeiro dos lugares empatados;

### **Composição dos plantéis**

- 1) Cada plantel deverá ser composto por pelo menos 5 jogadores, mas não mais que 10 no final de cada janela de inscrição;
- 2) Nos jogos anulados e mandados repetir por motivo de protestos julgados procedentes só poderão ser incluídos na ficha técnica jogadores que satisfaçam as condições regulamentares na data do encontro anulado;
- 3) Os jogadores que estavam a cumprir castigos que os impediam de tomar parte no jogo anulado não poderão ser incluídos no jogo repetido;
- 4) Nos casos de adiamento de jogo, apenas poderão ser incluídos no jogo adiado os jogadores que estavam corretamente inscritos na data inicialmente fixada;



### **Jornadas**

- 1) Todas as jornadas serão jogadas nas datas estipuladas pela Liga, exceto se houver uma decisão em contrário;
- 2) A primeira jornada de cada fase regular deve ser jogada presencialmente;
- 3) Cada jogador apenas pode disputar uma série por jornada independentemente da Divisão em que se encontre;
- 4) Apenas é permitida a alteração da calendarização devido a solicitação por parte das equipas, para horários já existentes nessa jornada e com aprovação por parte das 3 equipas envolvidas e do conselho de arbitragem;
  - a) O pedido de alteração da calendarização, deverá ser efetuado até 24 horas antes do início da jornada em questão;
- 5) As equipas devem submeter o plantel que irá disputar os jogos da jornada inaugural tal como previsto no regulamento, sendo obrigatório submeter quaisquer alterações futuras no plantel titular até 24 horas antes do início da jornada em questão;
  - a) Excecionalmente, em situações permitidas pelo Conselho de Arbitragem, as equipas podem trocar um jogador que se encontre convocado até 2 horas antes do jogo em questão;

### **Falta de Comparência**

- 1) A falta de comparência não justificada de uma equipa a um jogo oficial da LPLOL na fase por pontos determina, nos termos previstos no regulamento, a atribuição à equipa adversária dos três pontos correspondentes à vitória.
- 2) A falta de comparência não justificada de uma equipa (default) incorre na punição em 15% do Prize Pool base do Split, correspondente ao lugar alcançado pela equipa;
- 3) A falta de comparência não justificada em 3 séries (compostas por dois jogos) num Split levará à exclusão da equipa da Liga, perdendo o seu lugar na LPLOL, pontos a contar para os Playoffs e o prémio correspondente à sua prestação no final do Split;

### **Segunda Divisão**

- 1) Designa-se por Segunda Divisão a competição secundária à Primeira Divisão;
- 2) Aplicam-se à Segunda Divisão as disposições relativas aos jogos, critérios de desempate, falta de comparência, composição de plantéis e jornadas referidos para a Primeira Divisão, com as adaptações necessárias;
- 3) A obtenção de 1º e 2º lugar dão acesso direto ao torneio Relegations;
- 4) Não há manutenção para qualquer equipa abaixo do 2º lugar;
- 5) As equipas B ou Academias encontram-se proibidas de aceder ao torneio Relegations mesmo que se encontrem em posição para participarem;

## **Transferências de Jogadores**

- 1) As equipas da LPLOL estão autorizadas a utilizar qualquer método para transferirem jogadores dentro janela de transferências, contudo durante o Split apenas se permite a inscrição de free agents e a realização de empréstimos entre equipas;
  - a) Considera-se free agent o jogador que nunca esteve inscrito em nenhuma equipa participante na LPLOL, na presente edição;
- 2) As equipas da LPLOL podem realizar o número de transferências que entenderem, desde que o mesmo não coloque em questão os limites de composição dos plantéis;
- 3) Todas as transferências realizadas devem ser comunicadas por todas as partes envolvidas no processo, incluindo o jogador;
- 4) Nenhum membro de uma equipa ou indivíduo a que a esta se venha provar estar associado, pode solicitar, atrair, ou fazer uma oferta de emprego e/ou lugar no plantel a qualquer jogador de outra equipa, nem incentivar qualquer membro de uma equipa a violar ou de outra forma a resolver um contrato com a referida equipa ou a abandonar um plantel da LPLOL, sem prévia autorização da equipa a que o jogador pertence;
- 5) Todas as equipas com Academias ou Equipas B na Segunda Divisão podem trocar até 2 jogadores de cada vez, se a troca não violar nenhuma outra regra deste regulamento;
  - a) Um jogador não pode ser trocado por um jogador da Academia ou Equipa B se tiver disputado mais de 2 séries pela equipa que se encontre na Primeira Divisão;
- 6) Apenas é permitido o empréstimo sobre jogadores que não disputaram qualquer jogo na fase regular em que se realiza o empréstimo;
- 7) Cada empréstimo realizado pode ser anulado, sob chamada para o regresso do jogador:
  - a) Nestas situações, a chamada do jogador resulta no lock do mesmo á equipa a que pertence, não podendo ser emprestado novamente, durante a fase regular em que se realizou este empréstimo;
  - b) O jogador quando chamado de volta, pode jogar de imediato na equipa à qual regressou, desde que não viole outras regras deste regulamento;
- 8) A Comissão Executiva e Conselho de Arbitragem reservam o direito de reconhecer qualquer transferência como nula se a mesma violar os princípios de fair play entre as equipas, independentemente do método utilizado;
- 9) Todas as transferências devem ser comunicadas por e-mail, devendo conter:
  - a) Tipo de transferência;
  - b) Dados pessoais do jogador, com os requisitos adicionais em caso de menoridade;
  - c) O valor da transferência;
  - d) Data a partir da qual a transferência produz efeitos;
- 10) Para além dos pontos descritos anteriormente, a comunicação de uma transferência deve ser acompanhada:
  - a) Do reconhecimento da mesma por parte da equipa a que o jogador anteriormente pertencia;
- 11) Do reconhecimento da mesma por parte do jogador envolvido;

# EVENTOS AO VIVO

## Âmbito Geral

- 1) Em qualquer evento ao vivo, todos os envolvidos devem respeitar as regras seguintes;
- 2) As equipas deverão encontrar-se prontas para jogar até 15 minutos antes da hora estipulada para o início do jogo;
- 3) Os jogadores deverão trazer consigo os seus periféricos, assim como substitutos para os mesmos, caso tenham problemas de funcionamento;
  - a) A LPLOL não se responsabiliza por qualquer perda, dano ou mau funcionamento de qualquer periférico pertencente a um jogador;
- 4) Para participar em qualquer evento ao vivo, uma equipa deve submeter o plantel que vai participar do mesmo até 72 horas antes do início do evento;
- 5) Os jogadores podem utilizar roupa promocional à sua equipa, desde que a mesma não vá contra as regras dispostas neste regulamento. A LPLOL reserva para si o direito de proibir o uso de qualquer roupa promocional que viole essas regras;
- 6) Um jogador não pode ocultar a sua cara ou identidade em qualquer evento ao vivo;
- 7) Não é permitido trazer qualquer tipo de alimento ou bebida para a área de jogo, em qualquer circunstância;
- 8) Os jogadores não poderão ter consigo quaisquer outros produtos eletrónicos além dos necessários para a realização dos jogos. A LPLOL reserva o direito de manter os aparelhos eletrónicos considerados desnecessários em seu poder durante os jogos se tal se achar necessário;
- 9) Nenhum membro de uma equipa pode tocar ou interferir com luzes, câmaras e/ou outros equipamentos de produção;
- 10) Todos os jogadores e membros das equipas devem seguir devidamente as instruções dadas pelo staff da LPLOL. Caso o mesmo não se verifique a LPLOL reserva o direito de punir o jogador ou equipa de acordo com a situação;
- 11) Os jogadores e membros de uma equipa não poderão incitar ou participar em qualquer comportamento moralmente repreensível para qualquer pessoa presente no evento, independentemente do seu grau ou estatuto;
- 12) Os jogadores e membros de uma equipa deverão ter o máximo de cuidado com o equipamento que lhes é facultado para a realização dos jogos. A LPLOL não se responsabiliza por qualquer dano causado por um dos membros referidos, sendo a responsabilidade da equipa a que o membro pertence;

## Playoffs

- 1) Denomina-se por Playoff a competição a realizar num evento ao vivo no final de cada fase regular, tendo em conta a classificação obtida na mesma.
- 2) Apenas poderão participar nos Playoffs as equipas classificadas entre o 1º e o 4º lugares da fase regular;
- 3) Os Playoffs irão ser disputados de acordo com um gauntlet, tendo a seguinte ordem:
  - a) 3º classificado da fase regular vs. 4º classificado da fase regular;
  - b) 2º classificado da fase regular vs. vencedor do jogo anterior;
  - c) 1º classificado da fase regular vs. vencedor do jogo anterior;

- 4) Todas as partidas serão jogadas à melhor de 3 (Bo3) ou à melhor de 5 (Bo5);
- 5) Realizados todos os jogos, serão atribuídos às equipas pontos de acordo com a classificação final:
  - a) Primeiro Split:
    - i) 1º Lugar - 90 Pontos
    - ii) 2º Lugar - 70 Pontos
    - iii) 3º Lugar - 50 Pontos
    - iv) 4º Lugar - 30 Pontos
    - v) 5º e 6º Lugar - 10 Pontos
    - vi) 7º e 8º Lugar - 0 Pontos
  - b) Segundo Split:
    - i) 1º Lugar - Passagem Direta para a Grande Final
    - ii) 2º Lugar - 90 Pontos
    - iii) 3ª Lugar - 70 Pontos
    - iv) 4º Lugar - 50 Pontos
    - v) 5º e 6º Lugar - 20 Pontos
    - vi) 7º e 8º Lugar - 0 Pontos

#### **Grande final:**

- 1) A Grande Final realiza-se pela competição disputada num evento ao vivo a seguir aos Playoffs do segundo Split;
- 2) Participam na Grande Final o vencedor dos Playoffs do 2º Split e as 3 equipas com mais pontos somados do primeiro e segundo Splits;
- 3) A competição será realizada através de um gauntlet, com as seguintes partidas:
  - a) 3º classificado em função de pontos vs. 4º classificado em função de pontos;
  - b) 2º classificado em função de pontos vs. vencedor do jogo anterior;
  - c) 1º classificado vs. vencedor do jogo anterior;
- 4) As alíneas a) e b) serão jogadas à melhor de 3 (Bo3) e a c) será jogada à melhor de 5 (Bo5);

# RELEGATIONS

- 1) Denomina-se por Relegations o torneio através qual se qualificam as duas equipas finais para a realização da Primeira Divisão;
- 2) Participam no Relegations as duas equipas classificadas nos dois últimos lugares da Primeira Divisão na época anterior da LPLOL e as equipas classificadas através dos Qualificadores;
- 3) Todos os jogos dos Relegations serão jogados em formato de double-elimination com winners bracket e losers bracket. Todos os jogos serão realizados à melhor de 1 (Bo1), com exceção dos jogos que qualifiquem equipas, que serão jogados à melhor de 3 (Bo3);

# QUALIFICADORES

Os Qualificadores são torneios abertos ao público, que apuram um determinado número de equipas para a LPLOL;

Durante os qualificadores será realizado a fase de Pick / Ban presente no cliente;

Os requisitos de participação por jogador são:

- a) Ter uma conta de nível 30;
- b) Ter uma conta que não se encontre banida pela LPLOL ou pela Riot Games;
- c) Respeitar o Summoner's Code em todos os momentos de prova;

Os requisitos de participação por equipa são:

- d) Maioria de nacionalidade portuguesa dentro do summoner's rift;

Os qualificadores serão jogados no formato double-elimination com losers bracket;

Todos os jogos serão disputados à melhor de 1 (Bo1), com exceção dos jogos que apuram equipas para o Relegations, que serão realizados à melhor de 3 (Bo3);

A todas as equipas é requerida a presença no lobby de jogo até 15 minutos antes da hora marcada para a realização do jogo, sob pena de perda de bans ou derrota por default;

Nas competições a eliminar, a prova é realizada por rondas, sendo excluídos os vencidos de cada ronda até se apurarem os finalistas;

Em cada ronda das competições a eliminar as equipas realizarão os jogos de acordo com o estabelecido na própria regulamentação respetiva, sendo que se nenhuma regulamentação respetiva for criada/existir na altura da competição, ou no que estas regulamentações respetivas não regularem, serão regras os diversos artigos dispostos neste Regulamento da LPLOL;

Uma equipa qualificada para o torneio relegations através de um qualificador, ficará com o plantel vinculado, podendo apenas adicionar free agents para completar a inscrição.

Caso um jogador detenha ownership de uma equipa através do estatuto de equipa amadora, contemplado na edição passada, este abdica do mesmo ao inscrever-se no qualificador.

# Actualizações

**1.0.1 - Disposições gerais - Requisitos de participação - Individuais -1) d)** Alteração de “inscrito” para “tenha efectuado um ou mais jogos”.

**1.0.2 - Disposições gerais - Distribuição dos prémios - Premiação Monetária -10) a)** Alteração dos prémios da grande final **de** (valores lado esquerdo) **para** (valores lado direito): 1º lugar: € 2.500 - 2500; 2º lugar: € 1000 - 1250; 3º lugar: € 500 - 750; 4º lugar: € 500 - 500; 5º lugar: € 250 - 0; 6º lugar: € 250 - 0.

**1.0.3 - Primeira Divisão - Fase Regular - 4)** Alteração de “até” para “pelo menos”.

**1.0.4 - Disposições gerais - Requisitos de participação - Ownership - d)** Alteração de “assim como” para “No caso de transmissão do lugar”.

**1.0.5 - Relegations - 3)** Remoção da alínea. “Todas as equipas participantes no torneio relegations devem enviar o plantel assim como toda a documentação necessária 1 semana antes do início da primeira jornada;”.

**1.0.6 - Disposições gerais - Requisitos de participação - Data inscrição - a)** Adição da alínea “Inscrições enquanto coletivos ou individuais devem ser entregues até uma semana antes do início do torneio de relegations”.

**1.0.7 - Disposições gerais - Requisitos de participação - Individuais -1) d)** Alteração da alínea **de** “Qualquer jogador que tenha efectuado um ou mais jogos na LPLOL encontra-se proibido de se inscrever em qualquer competição ou divisão da mesma, que dê acesso à Challenger Series, com excepção do Qualificador aberto. Caso um jogador tenha efectuado um ou mais jogos numa competição que detenha este critério, fica a mesma impossibilitado de participar na LPLOL” **para** “Qualquer jogador que tenha efectuado um ou mais jogos numa competição que dê acesso directo à Challenger Series, ou divisão oficialmente reconhecida da mesma, fica impossibilitado de jogar na LPLOL. Esta sanção fica sem efeito nas seguintes condições: a) Caso a competição tenha terminado; b) Caso o jogador tenha cumprido um prazo de 3 semanas desde o último jogo realizado em competições descritas acima; O Qualificador Aberto da Challenger Series não conta para este efeito, sendo que os jogadores são livres de participar nesta competição sem qualquer sanção.”.

**1.0.8 - Disposições gerais - Requisitos de participação - Individuais -1) d)** Alteração da alínea **de** “que dê acesso directo à Challenger Series” **para** “que dê acesso ao qualificador fechado da Challenger Series”.

**1.0.9 - Procedimentos dos jogos - 3) Pick / Ban Phase & Side Selection j)** Remoção da alínea. “Durante a Pick / Ban Phase não é permitida a escolha das Skins apresentadas no documento que se segue: <http://lplol.pt/banskins;>”

**1.0.10 - Procedimentos dos jogos - 3) Pick / Ban Phase & Side Selection j)** Remoção da alínea. “Cada jogo terá uma tolerância de 15 minutos para lá da hora marcada. Após a passagem dessa tolerância, será atribuída uma derrota por default à equipa em falta no respetivo jogo, com as penalizações respeitantes;”

**1.0.11 - Primeira Divisão - Jornadas - 5)** Alteração da alinea, **de** “As equipas devem enviar o plantel que irá disputar os jogos da jornada até 24 horas antes do início da jornada em questão;” **para** “As equipas devem submeter o plantel que irá disputar os jogos da jornada inaugural tal como previsto no regulamento, sendo obrigatório submeter quaisquer alterações futuras no plantel titular até 24 horas antes do início da jornada em questão;”

**1.0.12 - Procedimentos dos jogos - 4) Teamspeak f)** Alteração da alinea **de** “Por cada 15 minutos de atraso, a equipa em falta perde um ban em cada ban phase;” **para** “São penalizadas as equipas de acordo com os seguintes atrasos: i) Perda da primeira ban na primeira rotação - A totalidade dos jogadores titulares não efetuou check-in no teamspeak até 25 minutos antes do início da partida; ii) Perda da segunda ban na primeira rotação - A totalidade dos jogadores titulares não efetuou check-in no teamspeak até 10 minutos antes do início da partida; iii) Perda da terceira ban na primeira rotação - A totalidade dos jogadores titulares não efetuou check-in no teamspeak até à hora de início da partida; iv) Derrota por *Default* - A totalidade dos jogadores titulares não efetuou check-in no teamspeak até 15 minutos após a hora de início da partida. São aplicadas as penalizações respeitantes.”