



Regulamento Moche LPLoL 2018

Livro I - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

Capítulo I - Inscrição, estatutos das equipas e transmissão

Artigo 1º (Estatuto da Competição)

- 1) Considera-se LPLOL como a competição de duração anual compreendendo Qualificador, Placements, Fase Regular, Playoffs, Relegations e Grande Final, incluindo uma Primeira e Segunda Divisão.
- 2) A Primeira Divisão e Segunda Divisão têm três (3) fases denominadas como splits:
 - a) 1º Split: Janeiro a Março
 - b) 2º Split: Maio a Julho
 - c) Open Split: Agosto a Novembro
- 3) A Grande Final será realizada em Dezembro.
- 4) Os Placements apenas ocorrem uma vez por edição, antes do início da fase regular do Primeiro Split.
- 5) O vencedor do 1º Split e do 2º Split terá acesso à European Cup realizada pela Riot Games.
- 6) No período entre cada Split ocorre uma fase de transferências, denominada "Janela de Transferências", onde as equipas podem utilizar qualquer método de transferências existente, desde que dentro das regras deste Regulamento.

Artigo 2º (Estatuto dos Jogadores)

- 1) Denomina-se como jogador a pessoa que realize jogos em qualquer competição da LPLOL tendo um vínculo contratual com uma organização participante na mesma, respeitando as regras laborais exigíveis para se considerar como apto a trabalhar.
- 2) Para se considerar como jogador, a pessoa deve:
 - a) Ter idade igual ou superior a dezasseis (16) anos, completados à data da sua inscrição.
 - b) Ter um vínculo contratual com a organização onde irá jogar.
 - c) Ter entregue toda a documentação necessária para a sua inscrição e participação ser válida.
 - d) Ter uma única conta de jogo válida, não podendo encontrar-se banida quer pela LPLOL quer pela Riot Games.
 - i) A cada conta é atribuído um Summoner ID único.
 - ii) A conta deve conter no nickname, a TAG da equipa, ou não conter nenhuma TAG.
 - (1) Esta imposição deve ser igual em todas as contas registadas num plantel.
 - e) Não se encontrar sob suspensão por parte da LPLOL, se a mesma for superior a duas (2) semanas competitivas.

- 3) Um jogador não pode ser treinador durante o período em que participa na LPLOL, sob qualquer pretexto.
- 4) Qualquer jogador inscrito na LPLOL, concorda e autoriza a gravação de todas as suas comunicações, efectuadas no Discord da LPLOL em período de competição.

Artigo 3º (Estatuto das Equipas)

- 1) Apenas podem participar na Primeira Divisão organizações registadas legalmente possuidoras de um NIPC (Número Identificador de Pessoa Coletiva).
 - a) Na Segunda Divisão podem, contudo, participar qualquer tipo de equipas.
- 2) As equipas devem cobrir qualquer despesa dos seus jogadores relacionada com a LPLOL.
- 3) A cada equipa é reconhecido um spot por Divisão, A cada organização apenas é permitida uma equipa em prova. Contudo, na existência de uma Academia ou Equipa B, a organização poderá participar com a equipa principal na primeira divisão e com a sua Academia ou Equipa B na segunda divisão.
- 4) A participação de uma equipa numa Liga Europeia impede a sua participação na LPLOL.
- 5) A maioria dos jogadores de uma equipa, presentes no Summoner's Rift, deverá sempre ser residente em Portugal.
- 6) As equipas são obrigadas a cooperar com a LPLOL em todos os momentos da competição para a resolução de problemas sob o qual detenham interesse.
- 7) Todas as equipas devem identificar claramente a sua marca, quer no nome, quer no logótipo. A utilização de outras marcas, como patrocinadores, no nome é permitida desde que a equipa não perca a sua própria marca devido a isso, conservando assim a sua identidade original.
- 8) As equipas são responsáveis pelos requisitos e cumprimento do artigo 2). bem como assegurar aos seus elementos os seguros de responsabilidade civil.

Artigo 4º (Estatuto dos Árbitros, do Conselho de Arbitragem e do Comitê de Arbitragem)

- 1) Considera-se árbitro, a pessoa devidamente reconhecida pela LPLOL, capaz de realizar atividades de arbitragem designadamente as seguintes tarefas:
 - a) Verificar o lineup das equipas antes do jogo.
 - b) Anunciar o começo do jogo.
 - c) Pedir possíveis pausas ou fins de pausas.
 - d) Ajuizar e atribuir penalizações a quaisquer membros de uma equipa por não cumprir qualquer regra deste regulamento.
 - e) Confirmar os resultados no final do jogo.

- 2) O árbitro deve em todos os momentos ter um comportamento imparcial e correto.
- 3) O árbitro tem total poder de decisão nos jogos de qualquer competição da LPLOL em que se encontre.
- 4) As decisões e instruções de um árbitro devem ser seguidas e respeitadas pelos jogadores e membros das equipas.
- 5) O árbitro deve sempre considerar todos os fatos pertinentes para o caso antes de tomar uma decisão.
- 6) Todas as decisões do Conselho de Arbitragem serão tomadas em sede de reunião entre os membros e decididas por voto maioritário.
 - a) Em caso de empate o presidente tem voto de qualidade.
- 7) Todas as decisões do Conselho de Arbitragem são recorríveis.
- 8) O Conselho de Arbitragem é composto por pelo menos três árbitros: um presidente e dois vogais.
- 9) O Conselho de Arbitragem tem o poder de deliberar e decidir sobre violações deste regulamento assim como qualquer recurso legitimamente apresentado.
- 10) O Comitê de Arbitragem é constituído por onze (11) árbitros.
- 11) Todas as comunicações ao Conselho de Arbitragem devem ser realizadas por escrito para o email suporte@inygon.com.
- 12) O Conselho de Arbitragem pode requerer ouvir algum elemento envolvido nos assuntos em questão via Discord.
- 13) O Conselho 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.
- 14) O Conselho de Arbitragem pode investigar por iniciativa própria situações que considere pertinentes para a integridade da competição e/ou cumprimento do regulamento.

Artigo 5º (Requisitos Individuais)

- 1) Qualquer jogador que tenha efetuado um ou mais jogos numa competição oficial da Riot Games, competição que dê acesso ao qualificador fechado da Challenger Series, ou divisão oficialmente reconhecida da mesma, fica impossibilitado de jogar no Split a decorrer da 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.

Artigo 6º (Requisitos Coletivos)

- 1) Para participar na LPLOL, uma equipa deve:
 - a) Ter um nome aprovado pela LPLOL.
 - b) Ter um short name, ou TAG, aprovado pela LPLOL (até 4 caracteres).
 - c) A TAG da equipa não pode conter o nome de um patrocinador.

- d) Ter um logo aprovado pela LPLOL.
 - e) Ser aprovada pela organização para participar na LPLOL.
 - f) Inscrever qualquer número de jogadores compreendido entre cinco (5) e dez (10) jogadores.
 - g) Opcionalmente as equipas podem inscrever um treinador.
- 2) Cada equipa necessita de um representante oficial, maior de idade.

Artigo 7º (Data de Inscrição)

- 1) Inscrições enquanto coletivos ou individuais devem ser entregues até às datas estipuladas pela LPLOL através de comunicação oficial.

Artigo 8º (Direitos de Imagem)

- 1) 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 logotipo 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 site da Internet, stream, ou em qualquer outro media ou meio de comunicação.

Artigo 9º (Patrocínios)

- 1) É permitido às equipas adquirirem patrocinadores ao longo da duração da LPLOL.
- 2) É proibido às equipas obterem patrocínios de:
- a) Sites de apostas: definido como qualquer site que ajuda ou auxilia na aposta de dinheiro num jogo/evento desportivo e/ou permite apostas de fundos em jogos de casino, incluindo poker.
 - b) Drogas ilícitas.
 - c) Sites de venda e compra de contas de League of Legends, ou Skins.
 - d) Armas de fogo, revólveres, ou prestadores de munições.
 - e) Sites que mostram ou estão relacionados com a exibição de produtos pornográficos.
 - f) Tabaco e bebidas alcoólicas.
 - g) Produtos ou serviços de concorrentes diretos à LPLOL.
- 3) 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.

Artigo 10º (Direitos de Transmissão)

- 1) Todos os direitos de transmissão da competição pertencem à organização da LPLOL.
- 2) Não é permitida qualquer transmissão externa à LPLOL de qualquer conteúdo da mesma sem a sua autorização prévia.

- 3) Não é permitida a transmissão dos jogos do torneio por parte dos participantes.

Artigo 11º (Ownership)

- 1) 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 à totalidade das splits e Grande Final.
- 2) Os lugares apenas podem ser abdicados ou transferidos fora do período competitivo da LPLOL.
- 3) Caso uma equipa abdique do seu lugar, e se encontre na primeira divisão, o espaço deixado em aberto será solucionado de acordo com estes métodos:
 - a) Abdicação do spot em prol de uma equipa do torneio Relegations.
 - b) 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.

Artigo 12º (Omissões e Foro Competente)

- 1) Todas as questões omissas no presente regulamento, serão resolvidas pelo Conselho de Arbitragem.
- 2) Qualquer atualização do regulamento derivada do ponto 1), será comunicada a todas as equipas participantes em prova e documentada neste regulamento.
- 3) O foro competente para resolver qualquer litígio decorrente do presente regulamento será o Tribunal Judicial da Comarca de Braga.

Capítulo II - Procedimentos dos Jogos

Artigo 13º (Criação do jogo)

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

Artigo 14º (Definições Gerais do Jogo)

- 1) Todos os jogos serão realizados no mapa Summoner's Rift.
- 2) Todos os jogos serão realizados com cinco (5) elementos por equipa, sendo que cada equipa necessita que a maioria dos jogadores, dentro do Summoner's Rift, sejam residentes em Portugal.
- 3) 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.

- 4) Apenas os elementos do staff da LPLOL poderão realizar spectate ao jogo.
- 5) Não é permitido aos jogadores usarem Club Tags.

Artigo 15° (Pick / Ban Phase e Side Selection)

- 1) A Ban Phase será sempre realizada 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.
- 2) O draft dos Champions será em formato de serpente em serpente, com duas pick phases e duas ban phases.
- 3) Quaisquer erros na seleção de champions durante o Champion Select será considerado como um erro irreversível.
- 4) 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.
- 5) Todos os Champions do League of Legends podem ser escolhidos, desde que tenham sido lançados há mais de uma (1) semana e que não se encontrem sob nenhuma proibição por parte da Riot Games.
 - a) Reworks de Champions que resultem numa alteração significativa das suas habilidades são considerados como se fossem champions novos, ficando abrangidos pela proibição no número anterior.
- 6) 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.
- 7) Permite-se a utilização de placeholders durante a fase de Pick / Ban, sendo necessária a comunicação da mesma ao árbitro responsável da partida assim como à equipa adversária.

Artigo 16° (Discord)

- 1) Todas as equipas deverão jogar as partidas e comunicar no Discord disponibilizado pela organização da LPLOL para o efeito.
- 2) Cada equipa estará numa sala diferente do Discord.
- 3) Cada equipa será acompanhada por um árbitro da LPLOL.
- 4) As equipas poderão ser acompanhadas por um treinador e um analista, sendo que no final do Champion Select apenas o treinador poderá permanecer na sala, com o microfone muted durante a totalidade da partida, inclusive pausas.

Artigo 17° (Check-In)

- 1) Será realizado um check in no Discord, no qual devem responder à chamada por voz.
- 2) Todos os jogadores deverão estar presentes no servidor de Discord disponibilizado pela LPLOL e prontos para jogar até trinta (30) minutos antes do início calendarizado da partida.

- 3) São penalizadas as equipas de acordo com o tempo de atraso em comparação com a altura do check-in:
 - a) Perda da primeira ban na primeira rotação após a não realização do check-in no Discord até vinte e cinco (25) minutos antes da hora marcada para a série.
 - b) Perda da primeira ban na segunda rotação após a não realização do check-in no Discord até dez (10) minutos antes da hora marcada para a série.
 - c) Perda da segunda ban na primeira rotação após a não realização do check-in no Discord na hora marcada para a série.
 - d) Derrota por Default após a não realização do check-in até quinze (15) minutos depois da hora marcada para a série.

Artigo 18º (Definições dos Termos de Jogo)

- 1) Denomina-se “Disconnect Não-Intencional” a situação em que o jogador perca a ligação quer por problemas de ligação de net, quer por bugsplat ou outros erros informáticos.
- 2) Denomina-se “Disconnect Intencional” como a perda de ligação que foi realizada por uma ação do próprio jogador, voluntária ou não.
- 3) Denomina-se Server Crash a situação em que os jogadores perdem ligação com o jogo por problemas do servidor em que se encontram a jogar ou problemas de LAN.
- 4) Denomina-se “Game of Record” como o estado do jogo a partir do qual o mesmo se considera oficial e a partir do qual o recomeço acidental não é permitido ocorrer. Para se atingir este estado, deve estar preenchido pelo menos um dos seguintes requisitos:
 - a) Qualquer ataque ou habilidade ter atingido um minion, monster ou champion inimigo.
 - b) Membro/membros de uma equipa terem sido vistos por alguém da equipa adversária.
 - c) 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 bisetriz dos quadrantes pares.
 - d) O tempo de jogo atingir os dois minutos (00:02:00).

Artigo 19º (Pausas)

- 1) Aos jogadores é permitido a utilização de pausa durante o jogo, tendo cada equipa quinze (15) minutos para cada equipa de pausa máxima, exceto o descrito na alínea seguinte.
- 2) Um jogo só pode ser pausado pelos jogadores devido a uma destas situações:
 - a) Disconnect não intencional.
 - b) Problemas de Hardware ou Software.

- c) Problemas/Interferências físicas individuais ou coletivas dos jogadores.
- 3) Caso sejam ultrapassados os quinze (15) minutos de pausa por uma equipa, a outra equipa poderá, caso assim o entenda, ceder alguns ou a totalidade dos seus minutos de pausa.
- 4) No final do período designado para pausa, uma equipa poderá prosseguir com quaisquer jogadores em jogo desde que o seu número total não seja menor que quatro (4).
- 5) Caso uma equipa após o período de pausa que lhe for concedido não se encontre com um número de jogadores em concordância com a alínea anterior, será atribuída a essa equipa uma derrota por default.
- 6) A derrota por default atribuída por este ponto não incorre na penalização de perda de quinze (15) % do prémio aplicável aos defaults por atraso ou falta de comparência.
- 7) A pausa de um jogo pode ser ordenada por um árbitro se o mesmo encontrar um motivo válido que leve a instauração da mesma.
- 8) Um jogador não pode acabar a pausa sem a comunicar anteriormente ao árbitro e à equipa adversária.
- 9) Salvo nas jornadas realizadas presencialmente pelas equipas, é permitido aos jogadores falarem entre si durante as pausas.

Artigo 20º (Game Restart)

- 1) Um jogo pode ser recomeçado antes de atingir o estatuto de Game of Record se:
 - a) Existir um problema técnico com o Game User Interface (GUI).
 - b) Se a equipa de arbitragem determinar que existem dificuldades técnicas que não permitem a continuação do jogo em condições normais.
- 2) Um jogo só pode ser recomeçado após atingir o estatuto de Game of Record se:
 - a) 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.
 - b) A equipa de arbitragem determinar que as condições ambiente são injustas para uma ou ambas as equipas, durante os eventos offline.
- 3) 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.
- 4) 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.

Artigo 21º (Fim da Partida)

- 1) A equipa de arbitragem designada para o jogo confirmará e guardará o resultado.
 - a) Em jogos com resultado de default não haverá registo de qualquer jogo, mesmo que o default provenha de um jogo em realização. Caso o default seja aplicado a uma série, a vitória é atribuída com o número mínimo de jogos necessário para a vitória e com o score de 0 para a equipa derrotada por este método.
- 2) Após o final do jogo os jogadores devem ser informados do tempo de pausa que têm até ao próximo jogo, nunca devendo ser menor que cinco (5) minutos.
- 3) Os jogadores serão informados de qualquer tipo de obrigações que tenham pós-jogo como entrevistas ou fotografias.

Livro II - DO CÓDIGO DE CONDUTA

Capítulo I - Conduta Grave

Artigo 22º (Match Fixing)

- 1) Todo o jogador ou pessoa responsável de uma organização participante na LPLOL que tenha realizado match fixing será banido permanentemente da LPLOL.
 - a) Considera-se match fixing:
 - i) Qualquer conluio entre duas ou mais pessoas num resultado combinado entre as duas equipas que beneficie uma ou várias equipas, quer seja a troco de dinheiro, bem ou favor ou que seja feito sem qualquer compensação.
 - ii) Qualquer performance de um (1) ou mais jogadores que visem prejudicar a sua própria equipa ou beneficiar intencionalmente a equipa adversária.

Artigo 23º (Scripting)

- 1) Todo o jogador que utilizar scripts será banido permanentemente de qualquer competição da LPLOL.
 - a) Considera-se scripting a utilização de qualquer programa de terceiros que atribua ao jogador uma vantagem sobre os outros jogadores, seja dodge, aiming, visão ou qualquer outra forma.

Artigo 24º (Ringing)

- 1) Qualquer jogador que incorra em ringing será banido por um período entre um (1) a dois (2) anos.

- a) Considera-se ringing como a utilização de uma conta registada por um terceiro, ou seja, alguém que não é o detentor da conta, para a realização de qualquer jogo de qualquer competição da LPLOL. Aplica-se também aqui o incitamento a tal comportamento.

Artigo 25º (Comportamento Tóxico Grave)

- 1) Todo o jogador ou pessoa responsável de uma organização participante na LPLOL que realize qualquer comportamento tóxico grave, incorre numa suspensão de seis (6) meses a um (1) ano.
 - a) Considera-se comportamento tóxico grave a utilização de expressões racistas, xenófobas, homofóbicas, discriminatórias assim como ameaças de morte ou qualquer outro comportamento que aos olhos do Conselho de Arbitragem o leve a considerar esse comportamento como tal.

Artigo 26º (Comportamento Tóxico Leve)

- 1) Todo o jogador ou pessoa responsável de uma organização participante na LPLOL que realize qualquer comportamento tóxico leve, incorre numa suspensão de três (3) a seis (6) meses.
 - a) Considera-se como comportamento tóxico leve, aquele que coloque em causa a honra, o bom nome de alguém ou que moralmente seja repreensível.

Artigo 27º (Venda de Conta)

- 1) Todo o jogador que venda ou coloque à venda a sua conta será suspenso por um período entre três (3) a seis (6) meses.

Artigo 28º (Reincidência)

- 1) Uma pessoa suspensa por qualquer um dos casos descritos nos artigos x (?) e y (?) que seja reincidente terá a sua pena dobrada, tendo como base a suspensão que recebeu no primeiro caso.

Artigo 29º (Concurso de Condutas)

- 1) Com exceção dos casos de scripting e match fixing, no caso de um jogador incorrer em mais que um dos casos descritos anteriormente, a suspensão não poderá ser superior a dois (2) anos e seis (6) meses.

Artigo 30º (Revisão de Ban)

- 1) O Conselho de Arbitragem da LPLOL poderá rever a suspensão de qualquer caso, desde que este receba uma suspensão acima de seis (6) meses, sendo essa reavaliação feita de seis (6) em seis (6) meses. Para a revisão acontecer, o jogador deve mostrar interesse na redução da suspensão e demonstrar uma mudança de comportamento manifestamente óbvia ou arrependimento total.

Artigo 31º (Conta banida pela Riot Games)

- 1) Caso um jogador seja punido pela Riot Games com um ban, seja ele temporário ou permanente, essa punição aplica-se também na LPLOL,

podendo aplicar uma sanção independente daquela aplicada pela Riot Games.

Capítulo II - Conduta Média ou Leve

Artigo 32º (Comportamentos Censurados)

- 1) Todas as situações previstas neste Capítulo podem ser punidas com penalizações de aviso, multa ou suspensão:
 - a) O comportamento que contrarie a exigência da melhor performance possível durante todos os jogos de todas as competições da LPLOL.
 - b) Qualquer modificação do cliente do jogo League of Legends por qualquer jogador, equipa ou pessoa, agindo em nome de um jogador ou uma equipa que seja realizada sem autorização da Riot Games ou da LPLOL.
 - c) O uso intencional de qualquer bug no jogo para tentar obter uma vantagem.
 - d) A tentativa ou ato de olhar para um monitor que está a transmitir o jogo em questão.
 - e) A obtenção de informação por um espetador, que no jogo não teria hipótese de obter por meios válidos, por qualquer sinal.
 - f) A realização, por parte de um membro de uma equipa, de qualquer gesto dirigido a um membro de uma equipa adversária, ou incitar qualquer outro indivíduo(s) a fazer o mesmo, que viole os princípios de fair-play e de respeito mútuo.
 - g) O assédio de qualquer tipo e sob qualquer forma.
 - h) A realização, solicitação ou aliciamento de um jogador de outra equipa com uma oferta de emprego e/ou lugar no plantel ou o incentivo a violar ou de outra forma a resolver um contrato com a equipa a que pertença, assim como abandonar um plantel da LPLOL sem prévia autorização da equipa a que o jogador pertence.
 - i) A realização, autorização, apoio ou emissão de qualquer declaração ou ação que seja ou tenha sido projetada para ter um efeito prejudicial sobre a LPLOL, a sua organização e organizadores, o seu staff, a Riot Games ou o League of Legends.
 - j) A libertação livre de qualquer informação confidencial relacionada com a LPLOL, seja a mesma transmitida pela equipa ou pela LPLOL.
 - k) O envolvimento em qualquer atividade que seja proibida por lei comum, estatuto ou tratado aplicável em território português, assim como qualquer atividade que possa ser considerada pela organização da LPLOL como imoral, vergonhosa ou contrária às normas convencionais de comportamento ético adequado.

- l) A oferta de qualquer valor, bem ou favor a um membro do staff da LPLOL, de qualquer equipa participante na LPLOL ou funcionário da Riot Games com o intuito de prejudicar, beneficiar ou tentar derrotar, de forma não desportiva, outra equipa.
 - m) A recusa ou paragem de aplicação de instruções razoáveis ou com base neste regulamento ou deliberação de sede própria pelos colaboradores da LPLOL.
 - n) A participação em apostas ou jogos de azar de qualquer torneio de League of Legends por parte de qualquer membro de uma equipa ou colaborador da LPLOL.
 - o) A recusa de qualquer documento requerido pela LPLOL, caso a entrega do mesmo seja obrigatória para a sua participação na Liga.
 - p) A desonestidade do jogador caso seja requerido para ajudar numa investigação do Conselho de Arbitragem.
- 2) 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.

Capítulo III - Penalizações

Artigo 33º (Direito de Defesa)

- 1) Os interessados têm direito a ser ouvidos antes de ser aplicada a penalização, no prazo de três (3) dias úteis. Para o efeito devem apresentar um requerimento, redigido em língua portuguesa, para o Conselho de Arbitragem expondo as razões de fato e de direito que sustentam a sua defesa, devendo apresentar nesse requerimento a respetiva prova.
- 2) O incumprimento de qualquer um dos requisitos leva à rejeição liminar da defesa apresentada.
- 3) A resposta será dada nos termos do Artigo 4º nº 8.

Artigo 34º (Índice de Penalizações Global)

- 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.

Artigo 35º (Aplicação das Sanções)

- 1) A LPLOL aplicará as sanções nos meses competitivos correspondentes à duração das provas

Artigo 36º (Infrações Repetidas)

- 1) Infrações repetidas estão sujeitas a penalidades crescentes e até, inclusive, desqualificação de participação futura na LPLOL.

Artigo 37º (Declaração de Penalização)

- 1) 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, devendo ser transparente e honesta.

Artigo 38º (Duração das suspensões)

- 1) Todas as penalizações que recaiam sobre a medida temporal serão medidas em meses de competição na LPLOL, sendo suspenso o seu cumprimento em períodos em que a competição da LPLOL não se encontre a decorrer.

Livro III - DAS COMPETIÇÕES DA LPLOL

Capítulo I - Qualificadores

Artigo 39º (Denominação de Qualificadores)

- 1) Os Qualificadores são torneios abertos a todos os jogadores de League of Legends que tenham como rank o mínimo de Bronze V, que apuram um determinado número de equipas para a LPLOL.

Artigo 40º (Pick e Ban)

- 1) Durante os qualificadores será realizada a fase de Pick / Ban presente no cliente.

Artigo 41º (Formato da Competição)

- 1) Os qualificadores serão jogados no formato double-elimination com losers bracket.
- 2) 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).

Artigo 42º (Presença no Lobby)

- 1) A todas as equipas é requerida a presença no lobby de jogo até, no máximo, dez (10) minutos antes depois (antes depois.. Revejam isto) da hora marcada para a realização do jogo, sob pena de perda de bans ou derrota por default.

Artigo 43º (Vinculação de Plantel)

- 1) Uma equipa qualificada para o torneio Relegations ou Placements através de um qualificador, ficará com o plantel vinculado, podendo apenas adicionar free agents para completar a inscrição.

Capítulo II- Placements

Artigo 44º (Denominação de Placements)

- 1) Denomina-se como Placements o torneio composto por oito (8) equipas realizado no início da edição de 2018. Constituem estas oito (8) equipas, as duas (2) equipas classificadas na sétima e oitava posição da Primeira Divisão da LPLOL, as duas (2) equipas classificadas na primeira e segunda posição da Segunda Divisão da LPLOL e quatro (4) equipas apuradas através de um qualificador aberto.

Artigo 45° (Formato da Competição)

- 1) Todos os jogos dos Placements 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).
- 2) As duas (2) equipas melhor classificadas serão apuradas para a Primeira Divisão da LPLOL, enquanto que as restantes serão apuradas para a Segunda Divisão da LPLOL.

Capítulo III - Primeira Divisão

Artigo 46° (Fase Regular)

- 1) A fase regular 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.

Artigo 47° (Empate por Pontos)

- 1) 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 entre si seja igual.
- 2) Caso nenhum dos critérios anteriores seja suficiente para o desempate, utilizam-se os critérios designados nos artigos seguintes, tendo em conta o número de equipas empatadas.

Artigo 48° (Empate entre Duas Equipas)

- 1) Se houver um empate entre duas (2) equipas será jogado um (1) jogo de desempate, com side selection realizado através de sorteio por moeda ao ar e com draft pick.

Artigo 49° (Empate entre Três Equipas)

- 1) No caso de haver empate entre três (3) equipas será jogado um round robin de partidas à melhor de um (Bo1) entre as três (3) equipas, com o Blue Side a ser escolhido por sorteio de moeda ao ar e com draft pick.
- 2) Se após este round robin não houver ainda desempate, será realizada uma árvore de eliminação dupla, com uma (1) das equipas a ser aleatoriamente colocada na losers bracket. Todos os confrontos serão à melhor de 1 (Bo1).

Artigo 50º (Empate entre quatro Equipas)

- 1) As quatro (4) 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.
- 2) A classificação final será:
 - a) Primeiro lugar: Vencedor de dois (2) jogos sem derrotas.
 - b) Segundo lugar: Vencedor de dois (2) jogos com uma (1) derrota.
 - c) Terceiro lugar: Vencedor de um (1) jogo e duas (2) derrotas.
 - d) Quarto lugar: Sem qualquer vitória.

Artigo 51º (Empate entre Cinco Equipas)

- 1) As equipas jogarão um mini-torneio de árvore de eliminação dupla modificada, em que uma (1) equipa será aleatoriamente colocada na segunda ronda da losers bracket. Os primeiros três (3) jogos da winners bracket e o primeiro jogo da losers bracket serão jogados à melhor de um (Bo1). Os restantes jogos serão jogados à melhor de três (Bo3).
- 2) A classificação final será:
 - a) Primeiro Lugar: Vencedor do jogo final.
 - b) Segundo Lugar: Derrotado do jogo final.
 - c) Terceiro Lugar: Derrotado da final da losers bracket.
 - d) Quarto Lugar: Derrotado da semi-final da losers bracket.
 - e) Quinto Lugar: Sem qualquer vitória.

Artigo 52º (Jogos Repetidos)

- 1) Nos jogos anulados e mandados repetir por motivo de protestos julgados procedentes só poderão jogar os mesmos jogadores, sem prejuízo de qualquer suspensão que possam receber.
- 2) Os jogadores que estavam a cumprir castigos que os impediam de tomar parte no jogo anulado não poderão ser incluídos no jogo repetido.
- 3) Nos casos de adiamento de jogo, apenas poderão ser incluídos no jogo adiado os jogadores que estavam corretamente inscritos na data inicialmente fixada.

Artigo 53º (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 (1) 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 equipas envolvidas e do Conselho de Arbitragem.
- 5) O pedido de alteração da calendarização deverá ser efetuado até quarenta e oito (48) horas antes do início da jornada em questão.
- 6) 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 vinte e quatro (24) horas antes do início da jornada em questão.
- 7) Excepcionalmente, em situações permitidas pelo Conselho de Arbitragem, as equipas podem trocar um jogador que se encontre convocado até duas (2) horas antes do jogo em questão.

Artigo 54° (Falta de Comparência)

- 1) A falta de comparência não justificada a um jogo oficial da LPLOL por parte de uma equipa determina a sua derrota e a atribuição de vitória à equipa adversária.
- 2) A falta de comparência não justificada de uma equipa (default) incorre na punição em quinze (15) % do Prize Pool base do Split, correspondente ao lugar alcançado pela equipa.
- 3) A falta de comparência não justificada em três (3) séries (compostas por dois jogos) num Split levará à exclusão da equipa da Liga, assim como qualquer pontuação, classificação ou prémio que ela tivesse acumulado até esse momento.

Capítulo IV - Playoff

Artigo 55° (Denominação de Playoff)

- 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.

Artigo 56° (Participação)

- 1) Apenas poderão participar nos Playoffs as equipas classificadas entre o 1° e o 4° lugares da fase regular.

Artigo 57° (Formato da Competição)

- 1) Os Playoffs irão ser disputados de acordo com um formato de gauntlet, tendo a seguinte ordem:
 - a) 3° classificado da fase regular vs. 4° classificado da fase regular.
 - b) 2° classificado da fase regular vs. vencedor do jogo anterior.
 - c) 1° classificado da fase regular vs. vencedor do jogo anterior.
- 2) Todas as partidas serão jogadas à melhor de 3 (Bo3), com exceção da final que será jogada à melhor de 5 (Bo5).

Artigo 58° (Side Selection)

- 1) A equipa com menor seed de qualificação para os Playoffs tem side selection para o primeiro jogo da série.

Artigo 59° (Atribuição de Pontos)

- 1) Realizados todos os jogos, serão atribuídos às equipas pontos de circuito, de acordo com a classificação final:
 - a) Primeiro Split:
 - i) 1º Lugar - 100 Pontos
 - ii) 2º Lugar - 75 Pontos
 - iii) 3º Lugar - 50 Pontos
 - iv) 4º Lugar - 25 Pontos
 - v) 5º e 6º Lugar - 10 Pontos
 - vi) 7º e 8º Lugar - 0 Pontos
 - b) Segundo Split:
 - i) 1º Lugar - 100 Pontos
 - ii) 2º Lugar - 75 Pontos
 - iii) 3º Lugar - 50 Pontos
 - iv) 4º Lugar - 25 Pontos
 - v) 5º e 6º Lugar - 10 Pontos
 - vi) 7º e 8º Lugar - 0 Pontos

Capítulo V - Relegations

Artigo 60° (Denominação de Relegations)

- 1) Denomina-se por Relegations o torneio realizado no final de cada Fase Regular, através do qual se qualificam as duas (2) equipas finais para a realização da Primeira Divisão.

Artigo 61° (Equipas Participantes)

- 1) Participam no Relegations as duas (2) equipas classificadas nos dois (2) últimos lugares da Primeira Divisão na split anterior da LPLOL e as duas (2) equipas classificadas nos dois (2) primeiros lugares da Segunda Divisão da época anterior da LPLOL.

Artigo 62° (Formato da competição)

- 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 3 (Bo3).

Artigo 63° (Acesso)

- 1) Apenas podem participar nos Relegations as duas (2) últimas equipas classificadas da Primeira Divisão e as duas (2) primeiras equipas classificadas da Segunda Divisão.

Capítulo VI - Open Split

Artigo 64° (Denominação de Open Split)

- 1) Denomina-se por Open Split a competição dividida em quatro fases (Qualificadores, Fase de Grupos I, Fase de Grupos II e Playoffs), que irá atribuir pontos de circuito e qualificação direta para a Grande Final.

Artigo 65° (Participação)

- 1) Participam no Open Split as oito (8) equipas da Primeira Divisão do 2º Split, as oito (8) equipas da Segunda Divisão do 2º Split e oito (8) equipas qualificadas através dos qualificadores abertos.

Artigo 66° (Formato da Competição)

- 1) A competição será dividida em quatro (4) fases diferentes:
 - a) Fase de Qualificação:
 - i) Esta fase será composta por dois (2) qualificadores de double-elimination.
 - ii) A estes qualificadores aplicam-se todos os artigos do Livro III, Capítulo I, com exceção do artigo nº 43.
 - iii) Cada qualificador irá apurar as quatro (4) equipas melhor qualificadas, de forma a passarem à próxima fase.
 - iv) Cada equipa apurada deverá efetuar o processo de inscrição na LPLOL. Caso não seja possível, ou esta abdique, será apurada a equipa diretamente abaixo na classificação.
 - b) Fase de Grupos I:
 - i) Esta fase será composta por quatro (4) grupos, cada um composto por sua vez com quatro (4) equipas.
 - ii) As seeds de cada equipa serão sorteadas em direto na nossa transmissão.
 - iii) Cada grupo será composto por duas (2) equipas da Segunda Divisão e por duas (2) equipas apuradas na Fase de Qualificação.
 - iv) Os jogos de cada grupo serão disputados em formato round robin, realizados à melhor de 1 (Bo1).
 - (1) Ronda 1 – Seed 2 vs. Seed 1 e Seed 3 vs. Seed 4.
 - (2) Ronda 2 – Seed 4 vs. Seed 2 e Seed 1 vs. Seed 3.
 - (3) Ronda 3 – Seed 4 vs. Seed 1 e Seed 2 vs. Seed 3.
 - v) Para efeitos de classificação serão contabilizados o número de vitórias de cada equipa.
 - (1) No caso de empate em número de vitórias, será efetuado o desempate por vitória em confronto direto.
 - vi) Avançam para a próxima fase as duas (2) equipas melhor classificadas de cada grupo.
 - c) Fase de Grupos II:
 - i) A esta fase aplica-se todos os pontos contemplados na Fase de Grupos I, à exceção da alínea iii).

- ii) Cada grupo será composto por duas (2) equipas da Fase de Grupos I e por duas (2) equipas da Primeira Divisão.
- d) Playoffs:
 - i) Esta fase será composta por oito (8) equipas em formato single elimination, dividida em três (3) rondas, a primeira a disputar online e as restantes presencialmente.
 - (1) Ronda 1 – Seed 1 vs. Seed 8, Seed 4 vs. Seed 5, Seed 3 vs. Seed 6 e Seed 2 vs. Seed 7.
 - (2) Ronda 2 – Seed 1 vs. seed 4 e Seed 2 vs. Seed 3.
 - (3) Ronda 3 – Vencedores das partidas da Ronda 2.
 - ii) As seeds de cada equipa serão sorteadas em direto na nossa transmissão, antes de cada ronda.
 - iii) Todas as partidas serão jogadas à melhor de 3 (Bo3), com exceção da final que será jogada à melhor de 5 (Bo5).
 - iv) A equipa com menor seed tem side selection para o primeiro jogo da série.

Artigo 67º (Atribuição de Pontos)

- 1) Open Split:
 - a) 1º Lugar - Passagem Direta para a Grande Final
 - b) 2º Lugar - 50 Pontos
 - c) 3ª e 4º Lugar - 25 Pontos
 - d) 5º a 8º Lugar - 10 Pontos

Capítulo VII - Grande Final

Artigo 68º (Denominação de Grande Final)

- 1) Denomina-se por Grande Final, a competição disputada num evento ao vivo a seguir aos Playoffs do Open Split. Onde o vencedor será declarado vencedor da edição de 2018 da LPLOL.

Artigo 69º (Participação)

- 1) Participam na Grande Final o vencedor do Open Split e as cinco (5) equipas com mais pontos somados do circuito de pontos da LPLOL.

Artigo 70º (Formato da Competição)

- 1) A competição será realizada através de um formato single elimination de seis (6) equipas, com bye para a 1ª e 2ª Seed, com as seguintes partidas:
 - a) 4ª Seed vs. 5ª Seed.
 - b) 3ª Seed vs. 6ª Seed.
 - c) 1ª Seed vs. vencedor da partida a).
 - d) 2ª Seed vs. vencedor da partida b).
 - e) Vencedor da partida c) vs. vencedor da partida d).
- 2) Todas as partidas serão jogadas à melhor de 3 (Bo3), com exceção da partida e) que será jogada à melhor de 5 (Bo5).

Artigo 71º (Side Selection)

- 1) A equipa com menor seed de qualificação para os Playoffs tem side selection para o primeiro jogo da série.

Capítulo VIII - Segunda Divisão

Artigo 72º (Designação de Segunda Divisão)

- 1) Designa-se por Segunda Divisão a competição secundária à Primeira Divisão.

Artigo 73º (Aplicação Análoga)

- 1) Aplicam-se à Segunda Divisão as disposições relativas aos jogos, número de equipas, critérios de desempate, falta de comparência, composição de plantéis e jornadas referidos para a Primeira Divisão, com as adaptações necessárias.

Artigo 74º (Classificação)

- 1) A obtenção de 1º e 2º lugar dão acesso direto ao torneio Relegations, com a 3ª e 4ª Seed, respetivamente.

Artigo 75º (Equipas B ou Academias)

- 1) As Equipas B ou Academias encontram-se proibidas de aceder ao torneio Relegations mesmo que se encontrem em posição para participarem.

Artigo 76º (Playoffs)

- 1) No final da Fase Regular da Segunda Divisão serão jogados os Playoffs entre as quatro (4) equipas melhor classificadas da Segunda Divisão, sendo o torneio online.
- 2) Os Playoffs seguirão um formato idêntico ao da Primeira Divisão.

Livro IV- Das Transferências de Jogadores

Artigo 77º (Capacidade de Transferir)

- 1) A todas as equipas é autorizada a realização de transferências de acordo com as regras deste regulamento.

Artigo 78º (Free Agent):

- 1) Considera-se free agent o jogador que nunca esteve inscrito em nenhuma equipa participante na LPLOL, na presente edição.
- 2) Considera-se free agent o jogador que tenha efetuado rescisão com uma equipa durante a época de transferências e não tenha efetuado nenhuma inscrição até ao final da mesma.
- 3) Considera-se free agent qualquer jogador inscrito numa equipa que abdique do seu lugar em prova, durante a época de transferências.

Artigo 79º (Inscrição de Free Agent)

- 1) A inscrição de free agents apenas pode ser realizada até ao início da 7ª Jornada do Split em questão. Após esse momento, qualquer inscrição de free agents é proibida.

Artigo 80º (Limite de Transferências)

- 1) As equipas da LPLOL podem realizar o número de transferências que entenderem, dentro das janelas de transferências disponíveis durante a competição.

Artigo 81º (Comunicabilidade de transferências)

- 1) Todas as transferências realizadas devem ser comunicadas por todas as partes envolvidas no processo (ex: jogador, representante equipa A, representante equipa B).
- 2) 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) Data a partir da qual a transferência produz efeitos.
 - d) Do reconhecimento da mesma por parte do jogador envolvido.
 - e) Valor da transferência, se aplicável.

Artigo 82º (Academias ou Equipas B)

- 1) Todas as equipas com Academias ou Equipas B na Segunda Divisão podem emprestar até 2 jogadores de cada vez entre equipas da mesma organização.

Artigo 83º (Empréstimo)

- 1) Apenas se permite empréstimos durante a Janela de Transferências existente durante os splits.
- 2) 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 à equipa a que pertence, não podendo ser emprestado novamente, durante a fase regular em que se realizou este empréstimo.
- 3) O jogador quando chamado de volta, pode jogar de imediato na equipa à qual regressou, desde que não viole outras regras deste regulamento.

Artigo 84º (Reconhecimento pelo Conselho de Arbitragem)

- 1) 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.

Livro V - DOS EVENTOS AO VIVO

Capítulo I - Regras Gerais

Artigo 85º (Princípio Geral)

- 1) As seguintes regras aplicam-se a todos os eventos nos quais se realize qualquer competição da LPLOL.

Artigo 86° (Preparação das Equipas)

- 1) As equipas deverão encontrar-se prontas para jogar até quinze (15) minutos antes da hora estipulada para o início do jogo.

Artigo 87° (Periféricos)

- 1) Os jogadores deverão trazer consigo os seus periféricos, assim como substitutos para os mesmos, caso tenham problemas de funcionamento.
- 2) A LPLOL não se responsabiliza por qualquer perda, dano ou mau funcionamento de qualquer periférico pertencente a um jogador.

Artigo 88° (Submissão de Plantel)

- 1) Para participar em qualquer evento ao vivo, uma equipa deve submeter o plantel que vai participar no mesmo até setenta e duas (72) horas antes do início do evento.

Artigo 89° (Utilização de Roupa Promocional)

- 1) Os jogadores podem utilizar roupa promocional à sua equipa, desde que a mesma não vá contra as regras dispostas neste regulamento.
- 2) A LPLOL reserva para si o direito de proibir o uso de qualquer roupa promocional que viole essas regras.

Artigo 90° (Ocultação de Identidade)

- 1) Um jogador não pode ocultar a sua cara ou identidade em qualquer evento ao vivo.

Artigo 91° (Comida e Bebida na Área de Jogo)

- 1) Não é permitido trazer qualquer tipo de alimento ou bebida para a área de jogo, exceto aqueles que sejam autorizados ou facultados pelo staff da LPLOL.

Artigo 92° (Produtos Eletrónicos)

- 1) Os jogadores não poderão ter consigo quaisquer outros produtos eletrónicos além dos necessários para a realização dos jogos.
- 2) A LPLOL reserva o direito de manter os aparelhos eletrónicos considerados desnecessários em seu poder durante os jogos se tal se achar necessário.

Artigo 93° (Interferência com Equipamentos de Produção)

- 1) Nenhum membro de uma equipa pode tocar ou interferir com luzes, câmaras e/ou outros equipamentos de produção.

Artigo 94° (Ordens de Staff)

- 1) 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.

Artigo 95° (Conduta durante o Evento)

- 1) Dos membros quer da equipa quer do staff da equipa é esperado um comportamento acertado, não devendo em qualquer momento realizar qualquer ação que aos olhos da LPLOL seja repreensível.

Artigo 96º (Responsabilidade pelo Equipamento Facultado)

- 1) 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.

Artigo 97º (Alterações ao Regulamento)

- 1) A LPLOL reserva o direito de alterar as regras estabelecidas neste Regulamento a qualquer altura, caso haja motivos suficientes para justificar tal mudança.
- 2) Todas as alterações deste Regulamento serão comunicadas e registadas neste documento.

Livro VI- DOS PRÉMIOS

Capítulo I - Valor e Atribuição

Artigo 98º (Valor dos Prémios 1ª Divisão)

- 1) Primeiro Lugar: 1 750,00 €
- 2) Segundo Lugar: 1 250,00 €
- 3) Terceiro Lugar: 1 000,00 €
- 4) Quarto Lugar: 850,00 €
- 5) Quinto Lugar: 650,00 €
- 6) Sexto Lugar: 600,00 €
- 7) Sétimo Lugar: 500,00 €
- 8) Oitavo Lugar: 500,00 €

Artigo 99º (Prémios por Split)

- 1) Os prémios atribuídos serão iguais para o primeiro e segundo splits da Primeira Divisão.

Artigo 100º (Prémios Segunda Divisão)

- 1) Primeiro Lugar: 400,00 €
- 2) Segundo Lugar: 300,00 €
- 3) Terceiro Lugar: 250,00 €
- 4) Quarto Lugar: 200,00 €
- 5) Quinto Lugar: 150,00 €
- 6) Sexto Lugar: 150,00 €
- 7) Sétimo Lugar: 150,00 €
- 8) Oitavo Lugar: 150,00 €

Artigo 101º (Prémios por Split)

- 1) Os prémios atribuídos serão iguais para todos os splits da Segunda Divisão.

Artigo 102º (Prémios Open Split)

- 1) Primeiro Lugar: 1 750,00 €
- 2) Segundo Lugar: 1 250,00 €
- 3) Terceiro Lugar: 1 000,00 €
- 4) Quarto Lugar: 800,00 €
- 5) Quinto Lugar: 500,00 €
- 6) Sexto Lugar: 500,00 €
- 7) Sétimo Lugar: 500,00 €
- 8) Oitavo Lugar: 500,00 €

Artigo 103º (Prémios Grande Final)

- 1) Primeiro Lugar: 2 500,00 €
- 2) Segundo Lugar: 1 000,00 €
- 3) Terceiro Lugar: 700,00 €
- 4) Quarto Lugar: 700,00 €
- 5) Quinto Lugar: 300,00 €
- 6) Sexto Lugar: 300,00 €

Artigo 104º (Pagamento dos prémios)

- 1) No ato de inscrição da Liga, é necessário a identificação de uma pessoa/entidade, legalmente registrada, responsável pela emissão da respetiva fatura para posterior receção do prémio.
- 2) As equipas/clubes são responsáveis por cobrar os prémios a que têm direito (valor do prémio + IVA).
- 3) As equipas/clubes são responsáveis por enviar as faturas num prazo máximo de trinta (30) dias (com exceção da Grande Final) a contar a partir dos seguintes pontos:
 - a) após o final da 1º Split.
 - b) após o final da 2º Split.
 - c) após o final do Open Split.
 - d) após a grande final, sendo que neste caso deve ser enviada a fatura antes do dia 30 de Dezembro de 2018.
- 4) Se a fatura não for enviada dentro dos prazos estipulados, para o e-mail adriano.dias@inygon.com, não será mais possível reclamar o prémio.