

# Regulamento LPLOL 2019

## **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, Fase Regular, Playoffs, Relegations e Grande Final, incluindo uma Primeira e Segunda Divisão.
- 2) Este regulamento aplica-se a todas as competições ou torneios realizados pela LPLOL, independentemente do tipo de torneio realizado.
  - a) No caso de existir um regulamento especificamente para o torneio em causa, esse é o aplicado.
    - i) O Regulamento da LPLOL servirá então para o preenchimento de lacunas existentes.
- 3) A Primeira Divisão e Segunda Divisão têm três (3) fases denominadas como splits:
  - a) 1º Split: 28 de Janeiro a 7 de Abril.
  - b) 2º Split: Maio a Agosto
  - c) Open Split: Setembro a Novembro
- 4) Cada Split é composto por Qualificador Aberto, Fase Regular, Playoffs e Relegations.
- 5) A Grande Final será realizada em Dezembro.
- 6) O vencedor do 1º Split e do 2º Split terá acesso à European Cup realizada pela Riot Games.
- 7) Durante uma edição da LPLOL existem 3 épocas de transferências nas quais as equipas podem utilizar qualquer método de transferência, respeitando as regras de transferências previstas neste regulamento:
  - a) 1ª Época de Transferências: Do 1º dia a seguir ao final do 1º Split até 15 dias anteriores ao início do 2º Split.
  - b) 2ª Época de Transferências: Do 1º dia a seguir ao final do 2º Split até 15 dias anteriores ao início do Open Split.
  - c) 3ª Época de Transferências: Do 1º dia a seguir à Grande Final até à data de início dos Qualificadores da edição seguinte.
- 8) Entre cada época de transferências existe uma época durante a qual é apenas permitida a inscrição de free agents.

#### **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) O jogador sob contrato que se encontre inscrito numa equipa da 1ª Divisão tem um salário mensal obrigatório.
  - a) O valor mínimo salarial é de 50 € (cinquenta euros) por mês.
- 3) A falta de salário, nos casos obrigatórios, resulta num contrato inválido, aplicando-se as penalizações previstas no Índice de Penalizações caso esse jogador realize jogos.

- 4) Um jogador que tenha os salários em atrasos por 3 meses considera-se como sem contrato, não podendo participar em qualquer jogo da LPLOL até que a situação seja resolvida.
  - a) O jogador continua vinculado à equipa mesmo nesta situação.
- 5) 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.
      - (1) O Summoner ID pode ser encontrado seguindo este [link](#).
    - ii) Esta conta é vinculativa ao jogador, não podendo ser trocada durante o split em que a conta foi inscrita.
      - (1) Inclui-se aqui a conta que um jogador utilizar nos Qualificadores.
    - iii) A conta deve conter o nickname e a TAG da equipa.
      - (1) Em jogos realizados em Tournament Realm, o uso de TAG é obrigatória para todos os jogadores.
      - (2) No caso de o jogo ser realizado em Live EUW por impossibilidade de utilização do Tournament Realm, o uso de TAG é opcional (ou todos os jogadores têm TAG ou nenhum tem TAG), devendo essa opção ser igual em todos os jogadores dessa equipa.
  - e) Não se encontrar sob suspensão por parte da LPLOL, se a mesma for superior a duas (2) semanas competitivas.
- 6) Um jogador não pode ser treinador durante o período em que participa na LPLOL, sob qualquer pretexto.
- 7) Qualquer jogador inscrito na LPLOL, concorda e autoriza a gravação de todas as suas comunicações, efectuadas no Discord da LPLOL em período de competição, assim como em quaisquer outros meios de comunicação que a LPLOL utilize para realização de jogos.
- 8) Qualquer jogador inscrito na LPLOL compromete-se a participar na produção de conteúdo, sempre que lhe for solicitado.

### **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.
    - i) Na possibilidade de uma equipa sem organização se inscrever, o spot pertence à pessoa que realizar a inscrição oficial na LPLOL, exceto se a equipa encontrar uma organização durante o período de inscrição.

- 2) As equipas devem cobrir qualquer despesa dos seus jogadores relacionada com a LPLOL.
- 3) A cada organização 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 em qualquer 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) As equipas são obrigadas a realizarem posts referentes à stream da LPLOL sempre que a mesma estiver online e a equipa se encontrar a jogar.
  - a) Este ponto é considerado cumprido se for:
    - i) Realizado em, pelo menos, uma das redes sociais em que a LPLOL se encontra.
    - ii) Realizado com um link para o Twitch da LPLOL (<https://www.twitch.tv/inygontv1> / <https://www.twitch.tv/inygontv2> ).
- 8) 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.
- 9) 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) Cada jogo da LPLOL é arbitrado por 1 árbitro principal e 2 árbitros assistentes.
- 5) As decisões e instruções de um árbitro devem ser seguidas e respeitadas pelos jogadores e membros das equipas.
- 6) O árbitro deve sempre considerar todos os fatos pertinentes para o caso antes de tomar uma decisão.

- 7) Todas as decisões do Conselho de Arbitragem são recorríveis, de acordo com o processo previsto no Índice de Penalizações Globais.
- 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) Todas as comunicações ao Conselho de Arbitragem devem ser realizadas por escrito para o email [suporte@inygon.com](mailto:suporte@inygon.com).
- 11) O Conselho de Arbitragem pode requerer ouvir algum elemento envolvido nos assuntos em questão via Discord ou outro meio de comunicação que entenda.
- 12) O Conselho de Arbitragem deve aplicar apenas as penalizações previstas neste regulamento ou no Índice de Penalizações Globais.

#### **Artigo 5º (Estatuto do Treinador)**

- 1) Designa-se como treinador o cargo desempenhado por uma pessoa singular com o intuito de dirigir as atividades de uma equipa na LPLOL, tendo um vínculo contratual com uma organização participante na mesma, respeitando as regras laborais exigíveis para se considerar como apto a trabalhar.
- 2) A cada equipa é possível a inscrição de um treinador.
- 3) Um treinador não pode realizar qualquer jogo da LPLOL durante o ano em que se inscreve como treinador.
- 4) O treinador apenas é considerado como tal após completar na totalidade o processo de inscrição.

#### **Artigo 6º (Requisitos Individuais)**

- 1) Qualquer jogador que tenha efetuado um ou mais jogos numa competição oficial da Riot Games 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 7º (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 3 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.
- 2) Cada equipa necessita de um representante oficial, maior de idade.

### **Artigo 8º (Data de Inscrição)**

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

### **Artigo 9º (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 10º (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 11º (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 12º (Ownership)**

- 1) O lugar pode ser abdicado ou transmitido se anteriormente existir aprovação por parte da administração da Liga.
- 2) Caso haja transmissão, o valor a pagar à organização que anteriormente detinha o spot é de livre estabelecimento, sendo definido por acordo das partes. Adicionando a este valor acordado, a equipa que adquire o spot terá de pagar uma taxa administrativa à LPLOL de acordo com a divisão em que o spot se encontrará no split seguinte.
  - a) Sendo uma equipa da 1ª Divisão o valor é de 750€ (+IVA).
  - b) Sendo de 2ª Divisão o valor é de 250€ (+IVA).

- 3) A transmissão deverá ser comunicada à LPLOL em email (com o destinatário [suporte@inygon.com](mailto:suporte@inygon.com)) com a declaração disponibilizada pela LPLOL. Ambas as organizações devem estar identificadas para confirmação.
  - a) Após confirmação da declaração e aprovação da mesma por parte da administração da Liga, a organização que adquiriu tem até sete (7) dias úteis para proceder ao pagamento.
  - b) Após o pagamento, ambas as equipas irão receber a declaração assinada pela Administração da LPLOL.
- 4) A transmissão deverá estar terminada dentro do prazo estipulado pela Administração da LPLOL.
- 5) Caso a transmissão seja realizada no período em que o split seguinte é o Open Split, o spot irá ser contado pela Divisão em que se encontrar no split a seguir ao Open Split.
- 6) Os lugares apenas podem ser abdicados ou transferidos fora do período competitivo da LPLOL.
- 7) 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.
- 8) 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 13º (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 14º (Criação do jogo)**

- 1) Os jogos serão realizados num lobby criado pelo staff da LPLOL.
- 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 15º (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 em Tournament Realm, de acordo com o patch e restrições que se encontrarem em efeito pela Riot Games.

- a) Na impossibilidade de utilizar o Tournament Realm , o jogo será realizado no servidor Live EUW, com as restrições aí aplicadas.
- b) Os jogos da 2ª Divisão serão realizados sempre no servidor Live EUW, com o patch e restrições aí aplicadas.
- 4) Considera-se “jogo” o momento entre o início do loading screen e o fim do jogo por vitória de uma equipa.
- 5) Apenas os elementos do staff da LPLOL poderão realizar spectate ao jogo.
- 6) Não é permitido aos jogadores usarem Club Tags.
- 7) É permitida a substituição de um (1) ou mais jogadores entre jogos da mesma série, desde que estas sejam comunicadas ao responsável da arbitragem até 120 segundos depois da destruição do Nexus.

#### **Artigo 16º (Pick / Ban Phase)**

- 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 e runas 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) Apenas é permitida a utilização de placeholders para picks se o jogo for realizado no servidor Live EUW. Em Tournament Realm não são admissíveis placeholders.
  - a) Não se permite placeholders de bans.

#### **Artigo 17º (Side Selection em Eventos ao Vivo)**

- 1) O Side Selection aplica-se a todas as séries realizadas em eventos ao vivo na LPLOL, sem prejuízo dos jogos que tenham side selection especificado nos seus artigos.
- 2) Em séries á melhor de 3 (Bo3):
  - a) A equipa de seed superior tem escolha de side no primeiro e terceiro jogo.
  - b) A equipa de seed inferior tem escolha de side no segundo jogo.
- 3) Em séries á melhor de 5 (Bo5):



- a) A equipa de seed superior tem escolha de side no primeiro, terceiro e quinto jogo.
- b) A equipa de seed inferior tem escolha de side no segundo e quarto jogo.
- 4) A escolha de side para o primeiro jogo será realizada a 15 minutos do início da série. A escolha de side para os jogos restantes será realizada após o final do jogo anterior.

#### **Artigo 18º (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 assistente 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 19º (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 o jogo.
  - 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 o jogo.
  - c) Perda da segunda ban na primeira rotação após a não realização do check-in no Discord na hora marcada para o jogo.
  - d) Derrota por Default para a equipa em que um (1) ou mais jogadores, não se encontrem aptos a iniciar a partida, após quinze (15) minutos depois da hora estipulada, sendo considerada falta de comparência e aplicadas as condições previstas no Artigo nº 55 ponto 2).

#### **Artigo 20º (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 bissetriz dos quadrantes pares.
- d) O tempo de jogo atingir os dois minutos (00:02:00).

#### **Artigo 21º (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 no número 4).
- 2) Um jogo apenas 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) O jogador pode colocar o jogo em pausa em qualquer momento, devendo justificar de imediato ao árbitro assistente.
  - a) Caso a pausa seja colocada e o árbitro considere que a pausa não é justificada, o jogo deve prosseguir de imediato.
- 4) 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.
- 5) 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).
- 6) 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.
- 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 22º (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 recomençar 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 e runas. Estas condições não se aplicam se o jogo tiver atingido o estatuto de GoR.
- 4) A responsabilidade da verificação de settings 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 23º (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.

#### **Artigo 24º (Adiamento de jogo)**

- 1) Um jogo pode ser adiado durante a sua realização por motivos alheios quer ao jogo quer à LPLOL. Estes adiamentos devem sempre ser justificados pela equipa que o pretende.
- 2) Se o adiamento for requerido na iminência de começar o jogo, é permitido a utilização de um sub sem penalização pela alteração de plantel depois do limite imposto neste regulamento para essa matéria.
  - a) Caso a justificação não seja válida ou não seja entregue no prazo de 48 horas, a equipa será penalizada por esse facto.
- 3) Se o adiamento for requerido durante um jogo que se encontre a realizar, o mesmo fica por determinar, tendo a equipa requerente 48 horas para justificar o adiamento do jogo.
  - a) Na falta de justificação ou insuficiência dela, a equipa sofre a penalização de default, sendo considerada falta de comparência e aplicadas as condições previstas no Artigo nº 55 ponto 2).
- 4) Se o adiamento for requerido entre dois jogos de uma série, a equipa requerente pode optar por uma das soluções referidas nos números anteriores.
  - a) A falta de justificação ou a sua insuficiência incorrem na penalização prevista conforme a opção da equipa;

#### **Artigo 25º (Processo de Adiamento)**

- 1) Este procedimento aplica-se apenas às instâncias previstas no artigo anterior.
- 2) A equipa que pretende adiar o jogo deve sempre pedir autorização ao árbitro principal.

- 3) A equipa deve apresentar os factos que levam a que seja necessário a realização de um adiamento. Deve enviar um email para [suporte@inygon.com](mailto:suporte@inygon.com) com a equipa adversária em CC.
- 4) O árbitro principal deve sempre explicar as consequências do adiamento sem justificação válida. Deve também apresentar outras hipóteses, caso as haja.
- 5) O adiamento é sempre aprovado pelo Presidente do Comité de Arbitragem.
- 6) Após aprovação, o Comité de Arbitragem deve pedir as provas necessárias à equipa que devem ser enviadas para o email de comunicação [suporte@inygon.com](mailto:suporte@inygon.com)

### **Capítulo III - Alterações ao regulamento**

#### **Artigo 26º (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 III - DAS COMPETIÇÕES DA LPLOL**

### **Capítulo I - Qualificadores**

#### **Artigo 27º (Denominação de Qualificadores)**

- 1) Os Qualificadores são torneios abertos a todos os jogadores de League of Legends que tenham os Placements de solo queue completos, e que apuram um determinado número de equipas para a LPLOL.

#### **Artigo 28º (Pick e Ban)**

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

#### **Artigo 29º (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).
- 3) A inscrição dos jogadores está limitada à capacidade da plataforma utilizada para o torneio. Se a inscrição adicional não for permitida, essa incapacidade mantém-se.

#### **Artigo 30º (Presença no Lobby)**

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

#### **Artigo 31º (Vinculação de Plantel)**

- 1) Uma equipa qualificada ficará com o plantel vinculado, podendo apenas adicionar free agents para completar a inscrição.

#### **Artigo 32º (Inscrição no Qualificador)**

- 1) A inscrição num qualificador é realizada em duas vertentes:
  - a) Inscrição na plataforma Battlegrounds ou Arenagg;
    - i) A escolha da plataforma recai sobre a Administração da LPLOL.

- b) Inscrição por preenchimento de formulário e documentos necessários.
  - i) Caso a equipa se qualifique, esta inscrição é considerada uma pré-inscrição.

### **Capítulo III - Primeira Divisão**

#### **Artigo 33º (Fase Regular)**

- 1) A fase regular consiste em 14 jornadas, divididas em duas voltas com 7 jornadas cada, com jogos em séries à melhor de 1 (Bo1).
  - a) Não existe side selection durante a fase regular.
- 2) No 2º Split, a fase regular consiste em 21 jornadas, divididas em 3 voltas de 7 jornadas cada, com jogos em séries à melhor de 1 (Bo1).
  - a) Cada equipa realizará, no mínimo, um jogo em blue side e outro em red side contra todas as outras equipas durante as duas primeiras voltas.
  - b) Na terceira fase, o side selection será realizado por coin toss, presenciado por um árbitro da LPLOL e representantes das duas equipas no Discord da LPLOL.
- 3) Cada jogo é finalizado com atribuição de uma vitória e derrota, conforme o resultado.
- 3) No final de cada fase regular, dependendo do lugar alcançado na mesma, as equipas garantem:
  - a) 1º ao 4º lugar - presença nos Playoffs e manutenção na Liga.
  - b) 5º lugar - manutenção na Liga.
  - c) 6º e 7º lugar - presença nos Relegations.
  - d) 8º lugar - Despromoção automática para a 2ª Divisão.

#### **Artigo 34º (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) Menor número de derrotas. Caso uma equipa em situação de empate por pontos detenha uma ou mais derrotas por default, será considerado como se tivesse mais derrotas, mesmo que o número de derrotas 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 35º (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 36º (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 side selection a ser definido 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 37º (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 38º (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 39º (Jogos Repetidos)**

- 1) Os jogadores que estavam a cumprir castigos que os impediam de tomar parte no jogo anulado não poderão ser incluídos no jogo repetido.
- 2) Nos casos de adiamento de jogo, apenas poderão ser incluídos no jogo adiado os jogadores que estavam corretamente inscritos na data inicialmente fixada.

### **Artigo 40º (Jornadas)**

- 1) Todas as jornadas serão jogadas nas datas estipuladas pela Liga, exceto se houver uma decisão em contrário.
- 2) Cada jogador apenas pode disputar um (1) jogo por semana, independentemente da Divisão em que se encontre.
- 3) 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.
- 4) O pedido de alteração da calendarização deverá ser efetuado até quarenta e oito (48) horas antes do início da jornada em questão.
- 5) As equipas devem submeter o plantel para cada jornada até 24 horas antes do início da jornada em questão.
  - a) Caso seja o mesmo plantel para ambas as jornadas, deve referir o mesmo na submissão.
  - b) A submissão deve ser realizada na sala designada pela LPLOL no Discord, nomeadamente #submissão-plantel.

- i) Nesta sala estarão presentes apenas um elemento de staff da equipa (ex: manager), o treinador e/ou o capitão de equipa eleito pela equipa.
- 6) Na 1ª Jornada de cada split, o plantel deve ser submetido até 72 horas antes do início da jornada em questão.
- 7) Após os prazos descritos nos números 5) e 6), será presumido o plantel tendo em conta o utilizado na jornada anterior, ou, na falta deste, o que se verificar como possível tendo em conta os jogadores.
- 8) Após os prazos descritos nos números 5) e 6) não serão tidas em conta quaisquer submissões de plantel posteriores a esse prazo.
- 9) 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 41º (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 sete ponto cinco (7.5) % do Prize Pool base do Split, correspondente ao lugar alcançado pela equipa, por jogo falhado.
- 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 42º (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 43º (Participação)**

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

#### **Artigo 44º (Formato da Competição)**

- 1) Os Playoffs irão ser disputados de acordo com um formato de 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.
- 2) Todas as séries serão jogadas à melhor de 5 (Bo5).

#### **Artigo 45º (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 46º (Denominação de Relegations)**

- 1) Denomina-se por Relegations o torneio realizado após os Playoffs, através do qual se qualificam as duas (2) equipas finais para a realização da Primeira Divisão.
  - a) Não existe Relegations no Open Split.

### **Artigo 47º (Equipas Participantes)**

- 1) Participam no Relegations as duas (2) equipas classificadas no sexto (6º) e sétimo (7º) lugares da Primeira Divisão, no final da fase regular do split em vigor e as equipas classificadas em segundo (2º) e terceiro (3º) lugares da Segunda Divisão após os playoffs da Segunda Divisão do split em vigor.

### **Artigo 48º (Formato da competição)**

- 1) 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).

## **Capítulo VI - Open Split**

### **Artigo 49º (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 50º (Check-in)**

- 1) O check-in no Open Split deve ser realizado no início do dia de realização do grupo.
  - a) Será apenas necessário realizar esse check-in.

### **Artigo 51º (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 52º (Formato da Competição)**

- 1) A competição será dividida em quatro (4) fases diferentes:
  - a) Fase de Qualificação:
    - i) Esta fase será composta por um (1) qualificador de double-elimination.



- ii) A este qualificador aplicam-se todos os artigos do Livro III, Capítulo I, com exceção do artigo nº 44.
  - iii) O 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. As seeds serão distribuídas de acordo com a ordem de sorteio.
  - 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 de double elimination em bo1 ou formato GSL. Todos os jogos de um grupo serão jogados no mesmo dia.
  - v) 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).

### **Artigo 53º (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 54º (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 55º (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 56º (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. seed mais alta (número maior) das equipas vencedoras as séries a) e b).
  - d) 2ª Seed vs. seed mais baixa (número menor) das equipas vencedoras as séries a) e 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).

## **Capítulo VIII - Segunda Divisão**

### **Artigo 57º (Designação de Segunda Divisão)**

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

### **Artigo 58º (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 59º (Classificação)**

- 1) No final de cada fase regular, dependendo do lugar alcançado na mesma, as equipas garantem:
  - a) 1º a 4º lugar- Acesso ao torneio Playoffs com implicações de qualificação para o torneio Relegations.
  - b) 5º e 6º lugar - manutenção na Liga.
  - c) 7º e 8º lugar - não garantem manutenção na Liga.

### **Artigo 60º (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 61º (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.

- 3) A Classificação final após playoffs identifica-se como:
  - a) 1º lugar - Promoção imediata para a 1ª Divisão
  - b) 2º lugar e 3º lugar - Acesso ao torneio Relegations, com a 3ª e 4ª seed, respetivamente.
  - c) 4º lugar - Manutenção na 2ª Divisão.

## **Livro IV- Das Transferências de Jogadores**

### **Artigo 62º (Capacidade de Transferir)**

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

### **Artigo 63º (Free Agent):**

- 1) Considera-se free agent o jogador que nunca esteve inscrito em nenhuma equipa participante na LPLOL, na presente edição.
  - a) A este ponto aplicam-se os jogadores que participaram nos Qualificadores por equipas que não se qualificaram.
- 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 64º (Janela de Inscrição de Free Agents)**

- 1) Apenas é permitida a inscrição de free agents fora do período da Janela de Transferências até:
  - a) 1º Split: Até 10 de Março de 2019.
  - b) 2º Split: Até 3 de Agosto de 2019
- 2) Um free agent apenas poderá jogar na jornada que procede a inscrição se a inscrição tiver sido realizada até 24 horas antes do início da jornada mais próxima.
- 3) É permitido às equipas inscrever 2 free agents adicionais após o período definido no número 1.
  - a) A inscrição dos 2 free agents acarreta o pagamento de uma taxa:
    - i) 1º free agent - 750€
    - ii) 2º free agent - 1500€

### **Artigo 65º (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 desde que prevaleça o limite máximo de 10 vagas no plantel.

### **Artigo 66º (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.

#### **Artigo 67º (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 dentro do mesmo split.
  - a) Um empréstimo de um jogador entre uma equipa e a sua Academia ou vice-versa não pode ultrapassar a duração máxima de 5 jornadas.
- 2) O jogador quando chamado de volta, pode jogar de imediato na equipa à qual regressou, desde que não viole outras regras deste regulamento.

#### **Artigo 68º (Rescisão)**

- 1) Uma equipa pode rescindir com qualquer jogador com o qual tenha vínculo contratual a qualquer altura durante o split.
- 2) Para efetuar uma rescisão deve enviar um email para [suporte@inygon.com](mailto:suporte@inygon.com) com o jogador em CC em que declara que rescinde o vínculo contratual.
  - a) O jogador deve confirmar em email que recebeu a notificação para completar o processo.

#### **Artigo 69º (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 70º (Princípio Geral)**

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

##### **Artigo 71º (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 72º (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 73º (Submissão de Plantel)**

- 1) Para participar em qualquer evento ao vivo, uma equipa deve submeter o plantel que vai participar no mesmo até cento e vinte (120) horas antes do início do evento.

**Artigo 74º (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.

**Artigo 75º (Ocultação de Identidade)**

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

**Artigo 76º (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 77º (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 78º (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 79º (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.
- 2) Os jogadores serão informados de qualquer tipo de obrigações que tenham pós-jogo como entrevistas ou fotografias.
  - a) A mesma informação será dada ao staff dessa equipa.

**Artigo 80º (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 81º (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 82º (Falta de comparência)**

- 1) Qualquer equipa que falte a um evento presencial, será atribuída a uma penalização de acordo com o evento:
  - a) Playoffs/Grande Final: Equipa suspensa da competição, perda de todos os jogos do split por default, abdicação do prémio. Apurada a equipa, apta a competir, em quarto lugar após actualização da tabela classificativa.
  - b) Relegations: Equipa suspensa da competição, abdicação do prémio.
- 2) De acordo com o aviso prévio de falta de comparência a(s) equipa(s) será penalizada da seguinte forma:

- a) Até quinze (15) dias de antecedência: coima de 1000€(+IVA) ou suspensão de 1 Split;
  - b) De quatorze (14) a três (3) dias de antecedência: coima de 2500€(+IVA) ou suspensão de 1 ano;
  - c) Com menos de três (3) dias de antecedência: coima de 5000€(+IVA) ou suspensão de 2 anos;
- 3) Na eventualidade de 6 ou mais jogadores não conseguirem comparecer por motivos de força maior, com a devida justificação, a equipa sofrerá derrota por default na série e não lhe será atribuída nenhuma penalização adicional.

**Artigo 83º (Permanência em Palco)**

- 1) Durante um evento live, excluindo jogadores, apenas o Treinador da equipa é permitido em palco.

**Livro VI- DOS PRÉMIOS**

**Capítulo I - Valor e Atribuição**

**Artigo 84º (Valor do Prize Pool Global)**

- 1) O valor do Prize Pool Global para a LPLOL 2019 é de 40 000,00 €.

**Artigo 85º (Valor dos Prémios 1ª Divisão)**

- 1) A repartição dos prémios no 1º Split:
- a) Primeiro Lugar: 4 000,00€
  - b) Segundo Lugar: 2 000,00 €
  - c) Terceiro Lugar: 1 500,00 €
  - d) Quarto Lugar: 1 000,00 €
  - e) Quinto Lugar: 500,00 €
  - f) Sexto Lugar: 500,00 €
  - g) Sétimo Lugar: 500,00 €
  - h) Oitavo Lugar: 500,00 €
- 2) A repartição dos prémios no 2º Split:
- a) Primeiro Lugar: 6 000,00€
  - b) Segundo Lugar: 3 000,00 €
  - c) Terceiro Lugar: 2 000,00 €
  - d) Quarto Lugar: 1 250,00 €
  - e) Quinto Lugar: 750,00 €
  - f) Sexto Lugar: 750,00 €
  - g) Sétimo Lugar: 750,00 €
  - h) Oitavo Lugar: 750,00 €

**Artigo 86º (Prémios Segunda Divisão)**

- 1) A repartição dos prémios no 1º Split:
- a) Primeiro Lugar: 525,00€
  - b) Segundo Lugar: 425,00 €
  - c) Terceiro Lugar: 325,00 €

- d) Quarto Lugar: 225,00 €
  - e) Quinto Lugar: 125,00 €
  - f) Sexto Lugar: 125,00 €
  - g) Sétimo Lugar: 125,00 €
  - h) Oitavo Lugar: 125,00 €
- 2) A repartição dos prémios no 2º Split:
- a) Primeiro Lugar: 600,00€
  - b) Segundo Lugar: 450,00 €
  - c) Terceiro Lugar: 350,00 €
  - d) Quarto Lugar: 250,00 €
  - e) Quinto Lugar: 150,00 €
  - f) Sexto Lugar: 150,00 €
  - g) Sétimo Lugar: 150,00 €
  - h) Oitavo Lugar: 150,00 €.

**Artigo 87º (Prémios Open Split)**

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

**Artigo 88º (Prémios Grande Final)**

- 1) Primeiro Lugar: 2 500,00 €
- 2) Segundo Lugar: 1 000,00 €
- 3) Terceiro Lugar: 600,00 €
- 4) Quarto Lugar: 400,00 €
- 5) Quinto Lugar: 250,00 €
- 6) Sexto Lugar: 250,00 €

**Artigo 89º (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 para o e-mail [adriano.dias@inygon.com](mailto:adriano.dias@inygon.com), a partir dos seguintes pontos:
  - a) após o final do 1º Split.
  - b) após o final do 2º Split.
  - c) após o final do Open Split.
  - d) após a Grande Final.

- 4) O processo de pagamento inicia-se com a comunicação aos representantes das equipas, por parte da LPLOL, via email.
- 5) Após a comunicação do número anterior, os representantes das equipas têm até 30 dias para apresentar a fatura do prémio, de forma a reclamá-lo. Após este prazo, uma equipa não pode reclamar mais o prémio do split.
- 6) Após a receção da fatura, o respetivo prémio será liquidado no prazo de 90 dias.



# ADITAMENTOS

## **Versão 1.01 - 26/01/2019**

### **Adição da alínea b) ao Artigo 15º nº3:**

“ Os jogos da 2ª Divisão serão realizados sempre no servidor Live EUW, com o patch e restrições aí aplicadas.”

### **Adição da alínea a) ao Artigo 63º nº1:**

“A este ponto aplicam-se os jogadores que participaram nos Qualificadores por equipas que não se qualificaram.”

### **Adição do número 6) ao Artigo 40º:**

“Na 1ª Jornada de cada split, o plantel deve ser submetido até 72 horas antes do início da jornada em questão.”

## **Versão 1.02 - 06/02/2019**

### **Adição dos números 7) e 8) ao Artigo 40º:**

“Após os prazos descritos nos números 5) e 6), será presumido o plantel tendo em conta o utilizado na jornada anterior, ou, na falta deste, o que se verificar como possível tendo em conta os jogadores.

Após os prazos descritos nos números 5) e 6) não serão tidas em conta quaisquer submissões de plantel posteriores a esse prazo. “

## **Versão 1.03 - 07/05/2019**

### **Adição do número 4) ao Artigo 1º:**

4) “Cada Split é composto por Qualificador Aberto, Fase Regular, Playoffs e Relegations.”

### **Alteração do número 3) do Artigo 3º:**

3) “A cada equipa é reconhecido um spot por Divisão.”

Para:

- 3) “A cada organização é reconhecido um spot por Divisão.”

**Alteração do artigo 12º nº3:**

Adicionado o mail de suporte.

**Adição do número 4) ao Artigo 15º:**

“

- 4) Considera-se “jogo” o momento entre o início do loading screen e o fim do jogo por vitória de uma equipa.”

**Alteração do nº2 alínea a) do artigo 32ª e subsequente adição da alínea b):**

- a) “Na terceira volta o side selection será atribuído à equipa com o menor tempo coletivo de jogo realizado até ao final da segunda volta”

Para:

- b) “Na terceira fase, o side selection será realizado por coin toss, presenciado por um árbitro da LPLOL e representantes das duas equipas no Discord da LPLOL.”

**Remoção da alínea b) do Artigo 34º, substituindo-a pela antiga alínea c):**

- b) “Maior número de vitórias em séries em toda a competição.”

Para

- b) “Menor número de derrotas. Caso uma equipa em situação de empate por pontos detenha uma ou mais derrotas por default, será considerado como se tivesse mais derrotas, mesmo que o número de derrotas seja igual.”

**Remoção do número 2) do Artigo 46º:**

- 2) “O torneio Relegations é sempre jogado em evento ao vivo.”

**Alteração do artigo 47º:**

- 1) “Participam no Relegations as duas (2) equipas classificadas no sexto (6º) e sétimo (7º) lugares da Primeira Divisão, no final da fase regular do split em vigor e as equipas classificadas em segundo (2º) e terceiro (3º) lugares da Segunda Divisão no final da fase regular do split em vigor.”

Para

- 1) “Participam no Relegations as duas (2) equipas classificadas no sexto (6º) e sétimo (7º) lugares da Primeira Divisão, no final da fase regular do split em vigor e as equipas classificadas em segundo (2º) e terceiro (3º) lugares da Segunda Divisão após os playoffs da Segunda Divisão do split em vigor.”

### **Alteração do artigo 59º:**

“

- 1) No final de cada fase regular, dependendo do lugar alcançado na mesma, as equipas garantem:
  - a) 1º lugar - Promoção automática à 1ª Divisão.
  - b) 2º e 3º lugar - Acesso direto ao torneio Relegations, com a 3ª e 4ª Seed, respetivamente.
  - c) 4º ao 6º lugar - manutenção na Liga.
  - d) 7º e 8º lugar - não garantem manutenção na Liga.”

Para:

“

- 1) No final de cada fase regular, dependendo do lugar alcançado na mesma, as equipas garantem:
  - a) 1º a 4º lugar - Acesso ao torneio Playoffs com implicações de qualificação para o torneio Relegations.
  - b) 5º e 6º lugar - manutenção na Liga.
  - c) 7º e 8º lugar - não garantem manutenção na Liga.”

### **Adição do número 3) do Artigo 59º:**

“

- 3) A Classificação final após playoffs identifica-se como:
  - a) 1º lugar - Promoção imediata para a 1ª Divisão
  - b) 2º lugar e 3º lugar - Acesso ao torneio Relegations, com a 3ª e 4ª seed, respetivamente.
  - c) 4º lugar - Manutenção na 2ª Divisão.”

### **Alteração do Artigo 67º e remoção do Artigo 68º:**

#### **“Artigo 67º**

- 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 68º**

- 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.”

Para:

- 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 dentro do mesmo split.
  - a) Um empréstimo de um jogador entre uma equipa e a sua Academia ou vice-versa não pode ultrapassar a duração máxima de 5 jornadas.
- 2) O jogador quando chamado de volta, pode jogar de imediato na equipa à qual regressou, desde que não viole outras regras deste regulamento.”

**Alteração do nº4 do Artigo 91º:**

“

- 4) O processo de pagamento do prémio é iniciado pelo envio de um e-mail oficial por parte da LPLOL para os representantes das respetivas equipas, tendo as mesmas 30 dias, a partir da receção desse e-mail, para enviar a respetiva fatura do prémio, sob pena de não ser mais possível reclamar o prémio.”

Para:

“

- 4) O processo de pagamento inicia-se com a comunicação aos representantes das equipas, por parte da LPLOL, via email.
- 5) Após a comunicação do número anterior, os representantes das equipas têm até 30 dias para apresentar a fatura do prémio, de forma a reclamá-lo. Após este prazo, uma equipa não pode reclamar mais o prémio do split.”