

Regulamento LPLOL 2020

Livro I - Das Disposições Gerais	3
Capítulo I - Inscrição, estatutos das equipas e transmissão	3
Artigo 1º (Estatuto da Competição)	3
Artigo 2º (Estatuto dos Jogadores)	4
Artigo 3º (Requisitos de Elegibilidade)	6
Artigo 4º (Estatuto das Equipas)	8
Artigo 5º (Estatuto dos Árbitros, do Conselho de Arbitragem e do Comitê de Arbitragem)	9
Artigo 6º (Estatuto do Treinador)	9
Artigo 7º (Requisitos Coletivos)	10
Artigo 8º (Data de Inscrição)	10
Artigo 9º (Direitos de Imagem)	10
Artigo 10º (Patrocínios)	11
Artigo 11º (Direitos de Transmissão)	11
Artigo 12º (Ownership)	11
Artigo 13º (Omissões e Foro Competente)	12
Capítulo II - Procedimentos dos Jogos	12
Artigo 14º (Criação do jogo)	12
Artigo 15º (Definições Gerais do Jogo)	12
Artigo 16º (Pick / Ban Phase)	13
Artigo 17º (Side Selection em Eventos ao Vivo)	14
Artigo 18º (Discord)	14
Artigo 19º (Check-In)	14
Artigo 20º (Definições dos Termos de Jogo)	15
Artigo 21º (Pausas)	15
Artigo 22º (Game Restart)	16
Artigo 23º (Fim da Partida)	17
Artigo 24º (Adiamento de jogo)	17
Artigo 25º (Processo de Adiamento)	17
Capítulo III - Alterações ao regulamento	18
Artigo 26º (Alterações ao Regulamento)	18
Livro II - Das Competições Da LPLOL	18
Capítulo I - Primeira Divisão	18
Artigo 27º (Fase Regular)	18
Artigo 28º (Empate por Pontos)	18
Artigo 29º (Empate entre Duas Equipas)	19
Artigo 30º (Empate entre Três Equipas)	19
Artigo 31º (Empate entre Quatro Equipas)	19
Artigo 32º (Empate entre Cinco Equipas)	19
	1

Artigo 33° (Jogos Repetidos)	20
Artigo 34° (Jornadas)	20
Artigo 35° (Falta de Comparência)	21
Capítulo II - Playoff	21
Artigo 36° (Denominação de Playoff)	21
Artigo 37° (Participação)	21
Artigo 38° (Formato da Competição)	21
Artigo 39° (Atribuição de Pontos)	21
Capítulo III - Relegations	22
Artigo 40° (Denominação de Relegations)	22
Artigo 41° (Equipas Participantes)	22
Artigo 42° (Formato da competição)	22
Capítulo IV - Spring/Summer Cup	22
Artigo 43° (Denominação de Cup)	22
Artigo 44° (Participação)	23
Artigo 45° (Formato da Competição)	23
Capítulo V - Grande Final	24
Artigo 46° (Denominação de Grande Final)	24
Artigo 47° (Participação)	24
Artigo 48° (Formato da Competição)	24
Livro III- Das Transferências de Jogadores	24
Artigo 49° (Capacidade de Transferir)	24
Artigo 50° (Free Agent)	24
Artigo 51° (Janela de Inscrição de Free Agents)	25
Artigo 52° (Limite de Transferências)	25
Artigo 53° (Comunicabilidade de transferências)	25
Artigo 54° (Rescisão)	25
Artigo 55° (Reconhecimento pelo Conselho de Arbitragem)	26
Livro IV - Dos Eventos Ao Vivo	26
Capítulo I - Regras Gerais	26
Artigo 56° (Princípio Geral)	26
Artigo 57° (Preparação das Equipas)	26
Artigo 58° (Periféricos)	26
Artigo 59° (Submissão de Plantel)	26
Artigo 60° (Utilização de Roupa Promocional)	26
Artigo 61° (Ocultação de Identidade)	26
Artigo 62° (Comida e Bebida na Área de Jogo)	27
Artigo 63° (Produtos Eletrónicos)	27
Artigo 64° (Interferência com Equipamentos de Produção)	27

Artigo 65° (Ordens de Staff)	27
Artigo 66° (Conduta durante o Evento)	27
Artigo 67° (Responsabilidade pelo Equipamento Facultado)	27
Artigo 68° (Falta de comparência)	27
Artigo 69° (Permanência em Palco)	28
Livro V - Dos Prêmios	28
Capítulo I - Atribuição	28
Artigo 70° (Pagamento dos prêmios)	28

Livro I - Das Disposições Gerais

Capítulo I - Inscrição, estatutos das equipas e transmissão

Artigo 1° (Estatuto da Competição)

- 1) Considera-se LPLOL como a competição de duração anual compreendendo Fase Regular, Playoffs, Relegations e Grande Final.
- 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 Liga tem duas (2) fases denominadas como splits:
 - a) Spring Split: 18 de Janeiro a 28 de Março.
 - b) Summer Split: Junho a Julho.
 - c) Spring Cup: Maio.
 - d) Summer Cup: Outubro.
- 4) Cada Split é composto por Fase Regular, Playoffs.
- 5) Relegations será realizado uma vez por ano, após a conclusão dos splits.
- 6) A Grande Final será realizada em Novembro.
- 7) O acesso à European Masters será determinado pela posição de Portugal no ranking das ERLs baseada na prestação nacional sobre os eventos anteriores, com a posição alcançada a determinar as seguintes seeds:
 - a) 1º e 2º classificados: Três vagas, duas na fase de grupos e uma em Play-In.
 - b) 3º e 4º classificados: Duas vagas, ambas na fase de grupos.
 - c) 5º a 8º classificados: Duas vagas, uma na fase de grupos, uma em Play-In.
 - d) 9º a 13º classificados: Duas vagas, ambas em Play-In.
- 8) 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 ao início do Summer Cup.
 - c) 3ª Época de Transferências: Do 1º dia a seguir à Grande Final até à data de início dos Qualificadores da edição seguinte.
- 9) 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) Todos os jogadores pertencentes a uma equipa da LPLOL devem ter alcançado o elo mínimo de Diamond 3 ou mais em 5v5 Summoner's Rift Ranked no modo Solo/Duo ou Ranked Flex até ao fim da Season passada ou atual.
- 3) O jogador sob contrato que se encontre inscrito tem um salário mensal obrigatório.
 - a) O valor mínimo salarial é de 100 € (cem euros) por mês.
 - b) O mesmo deverá estar discriminado no documento de inscrição. A proteção destes dados será salvaguardada por meios legais.
- 4) 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.
- 5) 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.
- 6) Para ser considerado jogador a pessoa deve:
 - a) Ter idade igual ou superior a dezasseis (16) anos.
 - i) Free Agents com a idade de 15 anos completados poderão ser inscritos, mas apenas poderão competir quando atingirem os 16 anos.
 - 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) 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 Summoner Name e a TAG da equipa, ambos aprovados pela LPLOL.
 - (1) Summoner Names apenas podem conter letras maiúsculas, letras minúsculas, números, underscores ou um espaço entre palavras. Os Summoner Names não deverão ter mais de doze (12) caracteres incluindo espaços. Não será permitido o uso de caracteres especiais para nomes de equipas, Summoner Names, ou tags. Os Summoner Names e nomes de equipas não poderão conter: baixo calão, obscenidades, nomes derivados de champions ou nomes semelhantes a outras personagens; ou nomes derivados de produtos ou serviços que poderão causar mal entendidos.

- (2) As contas submetidas para inscrição na LPLOL encontram-se sujeitas a análise comportamental por parte da Riot Games. Qualquer punição atribuída pela Riot Games em consequência dessa análise será aplicada também na LPLOL.
 - (3) Em jogos realizados em Tournament Realm, o uso de TAG é obrigatória para todos os jogadores.
 - (4) 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.
- 7) Um jogador não pode ser treinador durante o período em que participa na LPLOL, sob qualquer pretexto.
- 8) 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.
- 9) Qualquer jogador inscrito na LPLOL compromete-se a participar na produção de conteúdo, sempre que lhe for solicitado.

Artigo 3º (Requisitos de Elegibilidade)

- 1) O plantel titular da equipa deverá ser sempre composto por pelo menos três Locally Trained Representatives (LTR) e três EU Residents (IMP).
- a) LTRs caracterizam-se por jogadores que preenchem pelo menos um dos seguintes critérios:
- i) O jogador possui residência legal e tem estado maioritariamente presente na área competitiva da ERL pelo menos 36 dos últimos 60 meses anteriores ao seu primeiro jogo na liga.
 - ii) O jogador jogou a maioria das partidas numa ERL em pelo menos 2 dos últimos três splits imediatamente anteriores à sua participação ao seu primeiro jogo na liga.
- Além disso, um split será contabilizado para o estatuto de LTR para um jogador que tenha feito parte do plantel de uma equipa da LEC ou de uma ERL durante a maior parte do split, mesmo que o jogador não tenha disputado nenhuma partida nem tenha participado em nenhuma outra ERL.

- iii) O jogador possui residência legal e tem estado maioritariamente presente na área competitiva da ERL durante pelo menos 36 meses após ter completado 13 anos.
 - b) Caso fique comprovado por parte de um jogador que o mesmo não reclamou o estatuto de LTR em qualquer ERL no passado e não possa reclamar esse estatuto recorrendo a qualquer dos parâmetros acima mencionados, a liga poderá conceder o estatuto ao jogador à sua discrição
 - c) Um jogador apenas pode possuir o estatuto de LTR numa única ERL a qualquer altura. Um jogador não será considerado um LTR até que o mesmo reclame esse estatuto em relação à respectiva ERL.
- 2) De modo a ser considerado um IMP, um jogador deverá encontrar-se inserido num dos seguintes cenários:
- a) **Provisional Non-Residents:**
Um Provisional Non-Resident é um atual Non Resident que já iniciou os passos necessários para ser tornar um Residente. Para isso, o jogador deverá possuir residência legal e ter estado maioritariamente presente na região durante pelo menos 48 dos últimos 72 meses imediatamente anteriores ao seu primeiro jogo na liga.
 - b) **New Non-Residents:**
Um New Non-Resident é um jogador que não esteve presente no plantel de uma Equipa de uma Liga Profissional ou Semiprofissional nem foi transferido para essa região com o objetivo de treinar para essas Ligas entre 11 de maio de 2015 0e 1 de agosto de 2016.
Após essa data, um jogador será considerado um New Non-Resident e ilegível para obtenção do estatuto de residência por ter ficado na região durante 8 dos últimos 12 splits. Um New Non-Resident deverá obter um estatuto de residência permanente de acordo com a lei, na região onde pretende competir.
- 3) Um jogador apenas poderá ser considerado Residente de uma única região. Após se juntar ao plantel de uma equipa, o jogador será considerado um Non Resident até ao momento em que o mesmo declare residência na nova região e cumpra os requisitos para tal presentes neste regulamento. Um jogador que possua estatuto de residência permanente de acordo com a lei em múltiplas regiões não pode ser considerado Residente em duas regiões em simultâneo. Uma vez que um jogador declare residência numa região em que preenche os requisitos para tal, o jogador deverá participar em pelo menos 50% das partidas da época regular do split mais atual da sua equipa, de modo a poder alterar o seu estatuto de Residente para a nova região.
- 4) Os jogadores poderão comprovar a sua residência e elegibilidade para o estatuto de LTR ao submeterem documentação comprovativa (documentos que validem a localização que se encontra em registo do jogador).
No caso de se tratar de um menor, o encarregado de educação deverá submeter

documentação que valide a relação de parentesco e posteriormente, a documentação mencionada em cima.

- 5) Um jogador apenas poderá participar na LPLOL se não tiver competido em nenhuma outra ERL por mais de 50% dos seus jogos da Fase Regular no Split em questão.
- 6) Um plantel titular de uma equipa da LPLOL apenas poder ser composto por dois (2) jogadores “Veteranos” a cada momento. Considera-se Veterano qualquer jogador que competiu em mais de 50% dos jogos de uma Fase Regular de uma liga Profissional em pelo menos dois dos três últimos splits.
- 7) Um jogador que seja titular numa Liga com apuramento direto para o Mundial não poderá participar na LPLOL.

Artigo 4º (Estatuto das Equipas)

- 1) Apenas podem participar na LPLOL organizações registadas legalmente possuidoras de um NIPC (Número Identificador de Pessoa Coletiva).
- 2) As equipas devem cobrir qualquer despesa dos seus jogadores relacionada com a LPLOL.
- 3) A cada organização é reconhecido um spot.
- 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 5º (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.
- 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 6º (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.
 - a) Em caso de emergência, poderá ser designado um treinador interino para acompanhar a equipa. A LPLOL terá total autoridade para determinar que casos constituem ou não uma emergência.
- 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 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 média 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 no valor de 750€ (+IVA).
- 3) A transmissão deverá ser comunicada à LPLOL em email (com o destinatário 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) Os lugares apenas podem ser abdicados ou transferidos fora do período competitivo da LPLOL.
- 6) 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.
- 7) 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) Em todas as partidas online os jogadores serão exclusivamente responsáveis pelo seu equipamento (computadores, periféricos, comms, etc), possíveis prevenções de DDOS e pela manutenção e estabilidade das sua ligação à Internet.
- 4) Na eventualidade de uma partida ser jogada num servidor live e não no Tournament Realm os jogadores deverão usar apenas as default skins dos seus champions
- 5) 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.
- 6) Considera-se “jogo” o momento entre o início do loading screen e o fim do jogo por vitória de uma equipa.
- 7) Apenas os elementos do staff da LPLOL poderão realizar spectate ao jogo.
- 8) Não é permitido aos jogadores usarem Club Tags.
- 9) 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 admitidos 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 (aquecimento concluído e settings de jogo aplicados) 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 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 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 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

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 II - Das Competições Da LPLOL

Capítulo I - Primeira Divisão

Artigo 27º (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) 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 ao 8º lugar - manutenção na Liga.
- 4) No final do 2º Split, as equipas classificadas em 7º e 8º lugar terão de garantir a sua manutenção através do torneio Relegations.

Artigo 28º (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 29º (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.

Artigo 30º (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.
- 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 31º (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 32º (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 33º (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 34º (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 jornada.
- 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 72 horas antes do início da jornada em questão.
 - a) 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.
 - a) Se a 1ª Jornada for realizada em evento ao vivo, aplica-se o prazo estipulado para os mesmos (Artigo 73º).
- 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. Estas alterações poderão estar sujeitas a penalizações.

Artigo 35º (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 seis (6) 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 II - Playoff

Artigo 36º (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 37º (Participação)

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

Artigo 38º (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 39º (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 - Qualificação Grande Final
 - ii) 2º Lugar - 100 Pontos
 - iii) 3º Lugar - 75 Pontos
 - iv) 4º Lugar - 40 Pontos
 - v) 5º e 6º Lugar - 15 Pontos
 - vi) 7º e 8º Lugar - 0 Pontos

Capítulo III - Relegations

Artigo 40º (Denominação de Relegations)

- 1) Denomina-se por Relegations o torneio realizado após os Playoffs do Summer Split, através do qual se qualificam as duas (2) equipas finais para a LPLOL.

Artigo 41º (Equipas Participantes)

- 1) Participam no Relegations as duas (2) equipas classificadas no sétimo (7º) e oitavo (8º) lugares e as duas equipas com maior pontuação provenientes do Circuito Tormenta.

Artigo 42º (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).
 - a) O side selection para os primeiros jogos será determinado pelas seeds, com os jogos seguintes a darem vantagem para as equipas provenientes da winners bracket.
 - b) As seeds são as seguintes:
 - i) Seed 1 - 7º Lugar LPLOL
 - ii) Seed 2 - 8º Lugar LPLOL
 - iii) Seed 3 - 1º Lugar Circuito Tormenta
 - iv) Seed 4 - 2º Lugar Circuito Tormenta

Capítulo IV - Spring/Summer Cup

Artigo 43º (Denominação de Cup)

- 1) Denomina-se por Spring/Summer Cup as competições divididas dividida em duas fases (Qualificador Aberto e Playoffs).

Artigo 44º (Participação)

- 1) Participantes do Spring/Summer Cup: quatro (4) melhores equipas apuradas através dos qualificadores abertos.

Artigo 45º (Formato da Competição)

- 1) A competição será dividida em duas (2) fases diferentes:
 - a) Fase de Qualificação:
 - i) Esta fase será composta por dois (2) qualificadores de double-elimination em formato Bo1, com a excepção dos jogos de apuramento que serão realizados em formato Bo3 (Side selection será determinado pela equipa proveniente da winners bracket).
 - ii) A realização da Fase de Qualificação estará limitada pelas especificações e regras da plataforma utilizada.
 - iii) Os qualificadores irão apurar as duas (2) equipas vencedoras e as restantes duas (2) participantes na final do mesmo, de forma a passarem à próxima fase.
 - iv) Uma vez apuradas as equipas terão o seu plantel vinculado para a fase seguinte, podendo apenas inscrever free agents que totalizem uma equipa com sete (7) jogadores.
 - b) Playoffs:
 - i) Esta fase será composta por quatro (4) equipas em formato double elimination, dividida em duas (2) rondas, com a Final a ser disputada presencialmente.
 - (1) Ronda 1:
 - (a) Jogo 1 - Seed 1 vs Seed 4.
 - (b) Jogo 2 - Seed 2 vs Seed 3.
 - (c) Jogo 3 - Vencedor Jogo 1 vs Vencedor Jogo 2.
 - (d) Jogo 4 - Perdedor Jogo 1 vs Perdedor Jogo 2.
 - (e) Jogo 5 - Perdedor Jogo 3 vs Vencedor Jogo 4.
 - (2) Ronda 2 – Vencedor Jogo 3 vs Vencedor Jogo 5 (Final).
 - ii) As seeds de cada equipa serão atribuídas da seguinte forma:
 - (1) Seed 1 - Vencedor Qualificador #1.
 - (2) Seed 2 - Vencedor Qualificador #2.
 - (3) Seed 3 - Finalista Qualificador #1.
 - (4) Seed 4 - Finalista Qualificador #2.
 - iii) Todas as partidas serão jogadas à melhor de 3 (Bo3), com excepção da final que será jogada à melhor de 5 [Bo5 (neste caso, a equipa proveniente da Winners possui vantagem na escolha de Sides)].

Capítulo V - Grande Final

Artigo 46º (Denominação de Grande Final)

- 1) Denomina-se por Grande Final, a competição disputada no final do ano onde o vencedor será declarado vencedor da edição de 2020 da LPLOL.

Artigo 47º (Participação)

- 1) Participam na Grande Final as seis (6) equipas com mais pontos somados do circuito de pontos da LPLOL.

Artigo 48º (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) 1ª Seed vs 2ª Seed (Vencedor direto na final).
 - b) 3ª Seed vs Seed Escolhida.
 - c) Seed Restante vs Seed Restante.
 - d) Vencedor Jogo b) vs Vencedor Jogo c).
 - e) Perdedor Jogo a) vs Vencedor Jogo d)
 - f) Vencedor Jogo a) vs Vencedor Jogo e)
- 2) Todas as partidas serão jogadas à melhor de 3 (Bo3), com exceção da partida f) que será jogada à melhor de 5 (Bo5).
- 3) Os jogos d), e) e f) serão disputados em evento ao vivo.

Livro III- Das Transferências de Jogadores

Artigo 49º (Capacidade de Transferir)

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

Artigo 50º (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 51º (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 25 de Fevereiro de 2019.
 - b) 2º Split: TBA
- 2) Um free agent apenas poderá jogar na jornada que procede a inscrição se a inscrição tiver sido realizada e validada até 72 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€(+IVA)
 - ii) 2º free agent - 1500€(+IVA)

Artigo 52º (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 53º (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.
- 3) Não é permitido às equipas anunciarem quaisquer alterações de plantel até que as mesmas sejam aprovadas pela liga. No entanto, será permitido que os anúncios mencionem que as alterações de plantel se encontram sob análise por parte da liga. Quaisquer aquisições ou renovações de contrato sob a mesma Organização também são abrangidas por este ponto.

Artigo 54º (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 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 55° (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 IV - Dos Eventos Ao Vivo

Capítulo I - Regras Gerais

Artigo 56° (Princípio Geral)

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

Artigo 57° (Preparação das Equipas)

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

Artigo 58° (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 59° (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 60° (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 61° (Ocultação de Identidade)

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

Artigo 62º (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 63º (Produtos Eletrônicos)

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

Artigo 64º (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 65º (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 66º (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 67º (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 68º (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 69º (Permanência em Palco)

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

Livro V - Dos Prémios

Capítulo I - Atribuição

Artigo 70º (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 organizações são responsáveis por enviar as faturas para o e-mail 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 da Spring/Summer Cup.
 - 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.