

Regulamento 2021



**WORTEN
GAME
RING** **LPL**

**Liga Portuguesa
League Of Legends**

Livro I - Estatutos	4
Capítulo I - Prova	4
Artigo 1º (Estatuto da Competição)	4
Capítulo II - Jogadores	5
Artigo 2º (Elegibilidade dos Jogadores)	5
Artigo 3º (Estatuto dos Jogadores)	8
Artigo 4º (Estatuto de Locally Trained Representative)	8
Artigo 5º (Estatuto de EU Resident)	9
Artigo 6º (Estatuto de Veteran Player)	10
Artigo 7º (Estatuto de Free Agent)	10
Capítulo III - Equipas	10
Artigo 8º (Estatuto das Equipas)	10
Artigo 9º (Propriedade)	11
Artigo 10º (Plantel)	13
Artigo 11º (Patrocinadores)	14
Artigo 12º (Vestuário)	16
Artigo 13º (European Masters)	16
Capítulo IV - Treinadores	17
Artigo 14º (Estatuto dos Treinadores)	17
Artigo 15º (Estatuto dos Treinadores Assistentes / Analistas)	17
Capítulo V - Arbitragem	17
Artigo 16º (Estatuto dos Árbitros e do Conselho de Arbitragem)	17
Capítulo VI - Direitos	18
Artigo 17º (Direitos de Imagem)	18
Artigo 18º (Direitos de Transmissão)	19
Artigo 19º (Direitos de Revisão)	19
Artigo 20º (Direitos de Publicação)	19
Artigo 21º (Direitos de Defesa)	19
Artigo 22º (Direitos de Recurso)	20
Capítulo VII - Provisões Adicionais	21
Artigo 23º (Decisão Final)	21
Artigo 24º (Alterações ao Regulamento)	21
Artigo 25º (Omissões e Foro Competente)	21
Livro II - Competição	22
Capítulo I - Fase Regular dos Splits	22
Artigo 26º (Fase Regular)	22
Artigo 27º (Empate entre Duas Equipas)	22
Artigo 28º (Empate entre Três Equipas)	22

Artigo 29° (Empate entre Quatro Equipas)	22
Artigo 30° (Empate entre Cinco Equipas)	23
Artigo 31° (Jogos Repetidos)	23
Artigo 32° (Jornadas)	23
Artigo 33° (Falta de Comparência)	24
Capítulo II - Playoff	24
Artigo 34° (Denominação de Playoff)	24
Artigo 35° (Participação)	24
Artigo 36° (Formato da Competição)	24
Capítulo III - Relegations	25
Artigo 37° (Denominação de Relegations)	25
Artigo 38° (Equipas Participantes)	25
Artigo 39° (Formato da competição)	25
Capítulo IV - Grande Final	26
Artigo 40° (Denominação de Grande Final)	26
Artigo 41° (Participação)	26
Artigo 42° (Formato da Competição)	26
Artigo 43° (Calendarização)	26
Livro III - Procedimentos	27
Capítulo I - Procedimentos dos Jogos	27
Artigo 44° (Tournament Realm)	27
Artigo 45° (Patch e Champions)	27
Artigo 46° (Criação do jogo)	27
Artigo 47° (Definições Gerais do Jogo)	27
Artigo 48° (Pick / Ban Phase)	28
Artigo 49° (Discord)	28
Artigo 50° (Check-In)	29
Artigo 51° (Definições dos Termos de Jogo)	29
Artigo 52° (Pausas)	30
Artigo 53° (Game Restart)	30
Artigo 54° (Fim da Partida)	31
Livro IV - Gestão de Plantel	32
Capítulo I - Substituições	32
Artigo 55° (Substituições do Lineup Titular)	32
Capítulo II - Transferências	32
Artigo 56° (Capacidade de Transferir)	32
Artigo 57° (Transferências de Jogadores Entre Equipas)	32
Artigo 58° (Janela de Inscrição de Free Agents)	32
Artigo 59° (Comunicabilidade de transferências)	33

Artigo 60° (Rescisão)	33
Artigo 61° (Reconhecimento pelo Conselho de Arbitragem)	34
Livro V - Eventos Ao Vivo	35
Capítulo I - Regras Gerais	35
Artigo 62° (Princípio Geral)	35
Artigo 63° (Preparação das Equipas)	35
Artigo 64° (Periféricos)	35
Artigo 65° (Submissão de Plantel)	35
Artigo 66° (Utilização de Roupa Promocional)	35
Artigo 67° (Ocultação de Identidade)	35
Artigo 68° (Comida e Bebida na Área de Jogo)	35
Artigo 69° (Produtos Electrónicos)	35
Artigo 70° (Interferência com Equipamentos de Produção)	36
Artigo 71° (Ordens de Staff)	36
Artigo 72° (Conduta durante o Evento)	36
Artigo 73° (Responsabilidade pelo Equipamento Facultado)	36
Artigo 74° (Falta de comparência)	36
Artigo 75° (Permanência em Palco)	37
Livro VI - Códigos de Conduta	38
Capítulo I - Integridade Competitiva	38
Artigo 76° (Fair Play)	38
Artigo 77° (Comportamento)	38
Capítulo II - Responsabilidade	39
Artigo 78° (Ética)	39
Artigo 79° (Faltas de Comparência)	42
Livro VII - Penalizações	43
Capítulo I - Definições Gerais	43
Artigo 80° (Aplicação)	43
Artigo 81° (Penalização aplicada pela Riot Games)	43
Artigo 82° (Consentimento de Aplicação)	43
Artigo 83° (Falta de Conhecimento)	43

Livro I - Estatutos

Capítulo I - Prova

Artigo 1º (Estatuto da Competição)

- 1) Considera-se Liga Portuguesa de League of Legends (LPLOL) como a competição de duração anual compreendendo Spring Split, Summer Split, Relegations e Grande Final.
- 2) A LPLOL é uma European Regional League oficial, fazendo parte do ecossistema desportivo europeu gerido pela Riot Games, estando associada à European Masters.
- 3) 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 específico para o torneio em causa será esse aplicado.
 - i) O Regulamento da LPLOL servirá então para o preenchimento de lacunas existentes.
- 4) A Liga tem duas (2) fases denominadas como Splits:
 - a) Spring Split: Janeiro a Março.
 - b) Summer Split: Junho a Agosto.
- 5) Cada Split é composto por Fase Regular e Playoffs.
- 6) Relegations será realizado uma vez por ano, após a conclusão dos splits.
- 7) A Grande Final será realizada em Setembro.
- 8) O acesso à European Masters será determinado pela posição de Portugal no ranking das European Regional Leagues (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 e uma em Play-In.
 - d) 9º a 13º classificados: Duas vagas, ambas em Play-In.
- 9) Durante uma edição da LPLOL existem três 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 da Grande Final.

c) 3ª Época de Transferências: Do 1º dia a seguir à Grande Final até à data de submissão de plantel da época de 2022.

10) Entre cada época de transferências existe uma época durante a qual é apenas permitida a inscrição de Free Agents.

Capítulo II - Jogadores

Artigo 2º (Elegibilidade dos Jogadores)

1) Idade

a) Nenhum jogador será considerado elegível para participar em qualquer jogo da LPLOL ou da European Masters sem ter cumprido os seus 16 anos completos. Isto não proíbe equipas de contratar *Free Agents*, que tenham 15 anos de idade, sendo que, estes só poderão participar num jogo oficial a partir do momento em que cumpram 16 anos de idade.

b) Qualquer jogador que não tenha cumprido os seus 18 anos de idade deve entregar uma autorização de participação assinada por um tutor legal, no seu acto de inscrição na LPLOL.

2) Elegibilidade para trabalho

a) Cada jogador deve ser elegível para trabalhar em Portugal, sendo que, se necessário, deve submeter provas dessa elegibilidade.

3) Contrato

a) Cada jogador da LPLOL deve estar sob contrato com a sua equipa.

b) Nos casos de remuneração obrigatória, o contrato do jogador com a sua equipa deve ter uma remuneração mínima de cem (100) euros mensais.

c) 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.

d) Um jogador que tenha os salários em atraso por 3 meses considera-se como sem contrato, não podendo participar em qualquer jogo da LPLOL até que a situação seja resolvida.

i) O jogador continua vinculado à equipa mesmo nesta situação, podendo o Conselho de Arbitragem atribuir o estatuto de Free Agent após análise da situação.

4) Conta de League of Legends

a) 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.

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.
 - (2) Se um jogador trocar de conta entre Splits deve efectuar o processo de inscrição novamente.
- 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 aplica-se 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.
- b) A sua conta não se pode encontrar sob suspensão por parte da LPLOL, se a mesma for superior a duas (2) semanas competitivas.

5) Elegibilidade para jogador e equipa

- a) Todos os jogadores podem competir em apenas uma região num determinado momento.
 - i) Se um jogador participou em mais de 50% dos jogos de uma fase regular do Split de uma ERL, ou mais de 50% dos jogos de uma ERL em formato de torneio/circuito, então ele será considerado "Locked" a essa mesma ERL. Um jogador "Locked" apenas poderá ser transferido livremente entre Splits.
- b) Jogadores que tenham participado em 13 ou mais jogos de um Split da League European Championship (LEC) não poderão participar em nenhum jogo de qualquer ERL, nem na European Masters desse mesmo Split.

- c) Jogadores com contrato com uma equipa de uma Liga Profissional, com excepção da LEC, não poderão participar em nenhum jogo de qualquer ERL, incluindo European Masters, durante a duração do contrato.
 - i) Considera-se Liga Profissional qualquer competição de League of Legends organizada pela Riot Games que dê acesso ao League of Legends World Championship.

- 6) Veto de Conta
 - a) Antes de um jogador poder participar em qualquer jogo de uma ERL, numa determinada season, este deve fornecer à Liga e ao clube os dados de todas as contas de League of Legends ativas e utilizadas nos últimos 6 meses (esses dados incluem: Summoner Name Actual e Região), sob pena de multas ao clube e impossibilidade de participação do jogador.
 - b) Será conduzida uma análise ao registo do comportamento do jogador em todas as contas para determinar se este cumpre os standards que são expectáveis de um jogador que participa numa ERL. Este processo poderá demorar até 72 Horas.
 - c) Se um Jogador for considerado não elegível para participar, um relatório será compilado e entregue ao jogador sobre o porquê de não ter passado no Account Vetting. Os Responsáveis da LPLOL poderão depois partilhar esse mesmo relatório com o Clube do Jogador, se e só se o Jogador autorizar a LPLOL, por escrito, a fazê-lo.
 - d) Um Jogador que não passe no processo de Account Vetting poderá sofrer sanções adicionais dependendo da gravidade do comportamento analisado.
 - e) Jogadores que passem no Account Vetting poderão ainda ser sancionados, mesmo que não totalmente impedidos de participar, através de multas ou suspensões temporárias, dependendo da gravidade do comportamento analisado.

- 7) Proibição a Riot e League Officials
 - a) Clubes que participem na ERL não poderão ter empregados, ou afiliados a si, funcionários da Riot Games Inc., League of Legends eSports Federation LLC, ou da LPLOL e Inygon, LDA. e respetivos afiliados. Define-se afiliado como qualquer pessoa ou entidade que controla – ou está sob controlo – das respectivas entidades acima descritas. Define-se controlo como o poder – sob qualquer forma – de definir políticas, atividade ou gestão de uma entidade, através do poder de eleger, apontar ou aprovar, direta ou indiretamente, os conselheiros, diretores, gerentes, curadores ou outros empregados de ditas entidades ou vice-versa.

Artigo 3º (Estatuto dos Jogadores)

- 1) Denomina-se por jogador uma pessoa que cumpra todos os pontos do Artigo 2º e realize jogos na LPLOL, tendo um vínculo contratual com a equipa que representa.
- 2) Dependendo dos critérios, os jogadores podem obter, ou ser-lhes atribuídos, os seguintes estatutos:
 - a) Locally Trained Representative (LTR)
 - b) EU Resident (IMP)
 - c) Veteran Player (VP)
 - d) Free Agent (FA)
- 3) Um jogador pode deter múltiplos estatutos ao mesmo tempo.
- 4) Um jogador não pode competir por mais do que uma equipa na LPLOL no mesmo Split.
- 5) Um jogador não pode ter mais do que um contrato, ou acordo financeiro com uma equipa de uma ERL, exceto em casos declarados e autorizados pela LPLOL. (ex: empréstimos)
- 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 4º (Estatuto de Locally Trained Representative)

- 1) Para obter o estatuto de LTR, os jogadores devem cumprir pelo menos um dos seguintes critérios:
 - a) O jogador viveu legalmente ou esteve primariamente presente em Portugal por um período mínimo de 36 dos últimos 60 meses imediatamente anteriores à sua participação no seu primeiro jogo.
 - b) O jogador efectuou a maioria dos jogos oficiais na LPLOL em, pelo menos, dois dos últimos três Splits imediatamente anteriores à sua participação no seu primeiro jogo.
 - c) O jogador viveu legalmente, ou esteve primariamente presente, em Portugal por, pelo menos, 36 meses depois de ter completado 13 anos.
 - d) 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.

- 2) 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 LPLOL poderá atribuir a esse jogador o estatuto de LTR Português.
- 3) 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.

Artigo 5º (Estatuto de EU Resident)

- 1) De modo a ser considerado um Residente da União Europeia (IMP), um jogador deverá encontrar-se inserido num dos seguintes cenários:
 - a) **Provisional Non-Residents:**

Um Provisional Non-Resident é um não residente que já começou a acumular tempo de forma a tornar-se residente. Um Provisional Non-Residente poderá, perante a LPLOL, tornar-se residente se provar que viveu legalmente e esteve primariamente presente na União Europeia por, pelo menos, 48 dos últimos 72 meses, imediatamente antes de começar a sua participação no seu primeiro jogo na LPLOL.
 - b) **New Non-Residents:**

Um New Non-Resident é um jogador que não esteve no plantel de uma equipa em qualquer liga profissional ou acreditada pela Riot Games, e que não se tenha deslocado para qualquer Liga Profissional, ou acreditada pela Riot Games, e que não se tenha deslocado para a União Europeia com o propósito de treinar ou jogar em qualquer dessas ligas entre 11 de Maio de 2015 e 1 de Agosto de 2016. Depois dessa data, o jogador será considerado um New Non-Resident e não poderá obter residência apenas por ficar na região em questão 8 dos últimos 12 Splits. Um New Non-Resident terá que adquirir legalmente residência permanente na região em questão em que deseja participar.
- 2) 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.

- 3) Os jogadores podem demonstrar cumprimento de requisitos de residência e LTR através da submissão de documentos que provem esse mesmo cumprimento. Há duas categorias gerais de provas: documentação emitida pelo governo (ex: registo militar, documentação de residência, etc.) ou documentação emitidas por empresas/indivíduos privados (ex: escolas, registos bancários, seguros, etc.). Se o jogador em causa for menor, a estes requisitos acrescem provas de relação parental e provas de que os pais cumprem também os mesmos requisitos, como descritos em cima.

Artigo 6º (Estatuto de Veteran Player)

- 1) Será atribuído o estatuto de Veteran Player (VP) a qualquer jogador que competiu em mais de 50% dos jogos de uma Fase Regular de uma Liga Profissional da Riot Games em pelo menos dois dos três últimos splits.
 - a) Considera-se Liga Profissional, qualquer competição de League of Legends organizada pela Riot Games que dê acesso ao League of Legends World Championship.

Artigo 7º (Estatuto de Free Agent)

- 1) Um Free Agent é um jogador que não tem assinado nenhum contrato com nenhuma equipa com vista à participação numa ERL, ou Liga Profissional, e que não está inscrito em nenhuma equipa participante numa ERL ou numa Liga Profissional, e que cumpra os requisitos impostos por este regulamento.

Capítulo III - Equipas

Artigo 8º (Estatuto das Equipas)

- 1) Apenas podem participar na LPLOL organizações registadas legalmente possuidoras de um NIPC (Número Identificador de Pessoa Coletiva).
- 2) Cada equipa deverá ser representada pelo seu nome, logótipo, e por uma TAG de 2 a 4 caracteres. Esta TAG deverá ser globalmente única.
- 3) As equipas devem cobrir qualquer despesa dos seus jogadores relacionada com a LPLOL.
- 4) A participação de uma equipa em qualquer outra European Regional League (ERL) impede a sua participação na LPLOL.

- 5) 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.
- 6) 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.
- 7) As equipas são responsáveis pelos requisitos e cumprimento do artigo 2). bem como assegurar aos seus elementos os seguros de responsabilidade civil.

Artigo 9º (Propriedade)

- 1) Cada organização, ou equipa, que participa na LPLOL tem sob sua posse a vaga na mesma, sendo a vaga associada ao NIPC da equipa que a detém.
- 2) Esta vaga pertence à equipa durante a época em vigor, e na época seguinte se a mesma:
 - a) Terminar o Summer Split nos primeiros 6 classificados.
 - b) Ficar entre os primeiros dois classificados do Relegations.
- 3) Cada equipa tem liberdade de vender, passar ou abdicar da sua vaga, mediante os seguintes requisitos:
 - a) A equipa pode vender, passar, ou abdicar da sua vaga na competição apenas entre os Splits.
 - b) A vaga não poderá ser transmitida ou abdicada durante o período entre o Summer Split e a Grande Final ou durante os Splits.
- 4) Cada equipa pode negociar a sua vaga com outra organização pelo valor que entender.
- 5) Cada transmissão ou venda de vaga deve ser declarada perante a LPLOL, sendo que a passagem da vaga para uma nova entidade tem um custo de 1.000€ (mil euros) (+IVA).
- 6) De forma a preservar a integridade da Liga, os gestores de equipas, restante staff e afiliados, não poderão ter nenhum "interesse" em mais do que uma equipa participante numa ERL – ou Liga Profissional – tal como definido em baixo:
 - i) Um interesse financeiro, direto ou indireto, ou relação financeira, com uma equipa de uma ERL, seja por propriedade legal ou beneficiária, controlo, relação contratual, acordo de empréstimo, ou de qualquer outra forma (incluindo, para evitar dúvidas, qualquer disposição de recompra, direito de preferência de compra, acordo de direitos de voto, penhor, diferido, reversão ou garantia real).
 - ii) Estatuto de oficial, diretor, funcionário, acionista, proprietário, afiliado, representante, agente, consultor ou conselheiro de tal equipa de uma

ERL, ou qualquer outra função em que uma pessoa participe, direta ou indiretamente, no financiamento, operação, marketing ou gestão de uma equipa de uma ERL ou os seus ativos.

- b) Não obstante o anterior, não é considerado uma violação da regra:
 - i) Um gerente de uma equipa ter propriedade em uma entidade ou empreendimento comum, que não é uma equipa de uma ERL, com outro gerente de equipa (um “Compromisso Comum”), que de outra forma constituiria um interesse sujeito a esta regra; desde que, tais interesses compreendam:
 - (1) Uma participação acionária exclusivamente passiva em menos de dez por cento do capital social de tal “Compromisso Comum”.
 - (2) Tais gerentes de equipa não assumam qualquer função operacional (incluindo como dirigente, diretor, funcionário, representante, agente, consultor ou conselheiro, etc.) e não tenham capacidade de controlar ou exercer influência sobre tal “Compromisso Comum”.
 - (3) Tal gerente de equipa forneceu notificação por escrito à Liga sobre tal propriedade nesse “Compromisso Comum” cinco dias úteis antes de tal investimento.
 - c) Uma organização ou equipa pode ter apenas uma equipa em todas as European Regional Leagues (ERL).
 - d) Organizações ou equipas só podem participar numa ERL por divisão. Haverá um tempo de espera de um Split caso decidam mudar para outra ERL.
- 7) A Liga reserva para si o direito de ter a última palavra sobre decisões relativamente à posse das oito (8) vagas que compõem a LPLOL. Reserva ainda para si o direito a ter a última palavra na resolução de conflitos de posse de mais do que um clube participante no ecossistema das ERLs ou outras relações que possam potencialmente ter um efeito adverso na integridade competitiva da ERL. Qualquer petição para entrada na LPLOL ou posse de uma vaga pode ser negada à descrição da LPLOL. Os detentores de cada clube aceitam que não poderão contestar qualquer determinação final da Liga relacionada com este ponto.
- 8) Se for determinado pela Liga que um detentor de uma equipa/organização participante possui mais do que um interesse ou benefício financeiro no ecossistema das ERL, esse detentor será obrigado a desinvestir-se imediatamente de um desses interesses e fica potencialmente sujeito a mais sanções e penalizações a serem determinadas pela Liga.
- 9) A posse da vaga de uma equipa deve ser clara e indicada, se necessário, pelo *lineup* de qualquer jogo da ERL ou da European Masters, aos responsáveis da LPLOL.

Artigo 10º (Plantel)

- 1) Todas as equipas devem submeter os seus plantéis antes das datas designadas em baixo, contendo toda a informação sobre os seus jogadores, cópias dos contratos assinados, e contas de League of Legends dos mesmos, para verificação da elegibilidade dos jogadores e verificação da conta.
 - a) Data limite do Spring Split: 07 Janeiro de 2021.
 - b) Data limite do Summer Split: 20 Maio de 2021.
- 2) Todos os jogadores devem utilizar a TAG da equipa no início do seu Summoner Name.
- 3) Cada equipa deve deter em todos os momentos de competição um plantel de seis (6) jogadores, composto por:
 - a) Mínimo de três (3) jogadores com o estatuto de Locally Trained Representative.
 - b) Mínimo de três (3) jogadores com o estatuto de EU Resident.
- 4) Para cada jogo da LPLOL, as equipas devem entregar um plantel titular de seis (6) jogadores, sendo cinco (5) titulares e um (1) suplente, composto por:
 - a) Mínimo de três (3) jogadores com o estatuto de Locally Trained Representative.
 - b) Mínimo de três (3) jogadores com o estatuto de Eu Resident.
 - c) Máximo de dois (2) jogadores com o estatuto de Veteran Player.
- 5) No plantel de uma equipa, cinco dos seus jogadores devem receber no mínimo uma remuneração mensal de 100€ (cem euros).
 - a) Um jogador suplente que efetue mais de 3 (três) jogos na LPLOL, deve também auferir a remuneração mensal mínima de 100€ (cem euros), a partir da data do seu quarto jogo.
- 6) O plantel de uma equipa poderá ter, no máximo, 10 jogadores inscritos na LPLOL, em qualquer momento ao longo da época.
- 7) O plantel de uma Equipa Secundária de um Clube participante na LEC deve incluir no mínimo 6 jogadores, sendo estes:
 - a) Quatro (4) jogadores com o estatuto de EU Resident.
 - b) Três (3) jogadores com o estatuto de Locally Trained Resident.
- 8) Um jogador de uma equipa secundária de um Clube participante na LEC não poderá fazer parte do plantel da equipa principal, exceto se for um Jogador Designado. Equipas poderão escolher 2 jogadores do seu plantel participante na ERL como Jogadores Designados, sendo que nenhum desses jogadores poderá ser considerado um Veteran Player.
- 9) Um membro de uma equipa - jogador, treinador, analista, etc. - não poderá competir por mais do que uma equipa em simultâneo.

- 10) Nenhum contrato entre equipa e um membro poderá incluir qualquer cláusula que restrinja o membro de se juntar a outra equipa, organização ou empresa, após a data de término desse contrato, incluindo cláusulas de:
 - a) Não competição;
 - b) Direitos de preferência;
- 11) Nenhum contrato entre uma equipa e um membro deve incluir cláusulas de renovação automática, ou outras cláusulas que estendam a duração do mesmo sem novo acordo por escrito entre as partes.
- 12) Nenhum contrato deve ter uma duração inferior a 30 dias.
- 13) Todos os contratos entre uma equipa participante numa ERL e um membro devem conter cláusulas de exceção às restrições de confidencialidade colocadas pelos mesmos, cláusulas essas que permitam a divulgação dos acordos e informações relevantes para a participação do jogador na LPLOL e que permita a cooperação total do jogador com a Liga em todos os aspectos da sua participação.
- 14) Em caso de circunstâncias extraordinárias que este regulamento não preveja, a Liga reserva o direito de excepcionalmente modificar ou eliminar requisitos de participação temporariamente. Estas exceções ficam apenas à discrição da Liga.

Artigo 11º (Patrocinadores)

- 1) É permitido às equipas adquirirem patrocinadores ao longo da duração da LPLOL, desde que estes não coloquem em causa as regras deste regulamento, e as regras globais que definem a participação em competições da Riot Games.
- 2) As equipas serão obrigadas a notificar a Liga sempre que haja a aquisição de um novo patrocinador, antes desse patrocinador ser comunicado ou que esteja presente de alguma forma na LPLOL.
- 3) Cada equipa e os seus afiliados podem apenas gerir patrocínios da sua própria equipa.
- 4) Nenhum indivíduo ou entidade poderá ser detentor dos *Naming Rights* de mais do que uma equipa de uma ERL num determinado momento do tempo.
- 5) Um patrocinador que detenha *Naming Rights* de uma determinada equipa na LPLOL não poderá patrocinar mais nenhuma equipa da LPLOL.
- 6) Nenhum indivíduo ou entidade que detenha uma equipa, parcial ou totalmente, ou esteja ligado a uma equipa oficialmente, poderá patrocinar uma equipa diferente, seja directa ou indirectamente.

- 7) As equipas não podem ter mais do que uma marca representada no seu nome de equipa, exceto os casos em que isso não coloque em causa as restrições globais apresentadas no Team Name Sponsor Integration Policy.
- 8) 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) Armas de fogo, revólveres, ou prestadores de munições.
 - d) Sites que mostram ou estão relacionados com a exibição de produtos pornográficos.
 - e) Tabaco, derivados de tabaco, e produtos relacionados com tabaco.
 - f) Bebidas alcoólicas.
 - g) Produtos ou serviços de concorrentes diretos à LPLOL.
 - h) Qualquer outro videojogo, *developer* ou *publisher*.
 - i) Qualquer consola de videojogos.
 - j) Qualquer outro *esport*, ou torneio de videojogo, liga ou evento.
 - k) Qualquer outra equipa de esports, proprietário de equipa, ou afiliado.
 - l) Medicamentos que necessitem de receita médica.
 - m) Mercados virtuais ilegais.
 - n) Mercados de bens ou serviços que violem os termos de uso do League of Legends.
 - o) Campanhas políticas ou comités políticos.
 - p) Operadores de *fantasy sports leagues*.
 - q) Organizações caridosas com posicionamento político ou religioso (ex: Cruz Vermelha ou Stand Up To Cancer são consideradas aceites)
 - r) Criptomoedas ou outros instrumentos ou mercados financeiros não regulados.
 - s) Negócios e plataformas envolvidos em *Contracts for Difference (CFD) trading*, ou semelhantes.
 - t) Outras categorias incluídas na secção de patrocínios proibidos da Riot Games.
- 9) 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, nem nas comunicações da equipa relacionadas ou referentes à LPLOL.
- 10) A LPLOL reserva a si o direito de acrescentar mais categorias à alínea 2) do ponto 8) ao longo da época desportiva.

Artigo 12º (Vestuário)

- 1) Membros das equipas poderão utilizar roupa com logótipos e linguagem promocional, desde que respeitantes deste Regulamento e das normativas colocadas pela Liga.
- 2) A Liga reserva o direito de rejeitar peças de roupa que considere não apropriadas, tais como, mas não limitadas a:
 - a) Peças que contenham informação falsa, ou não substanciada, e que a Liga considere pouco ético.
 - b) Publicidade aos elementos restringidos no ponto 8 do artigo 11.
 - c) Peças que contenham elementos munidos de propriedade intelectual sem a autorização do devido detentor desses direitos.
 - d) Peças que contenham elementos que a Liga considere que possam ser depreciativos para com as equipas, jogadores, e/ou outros elementos do staff, público ou outras entidades e produtos.
 - e) Não será permitido a utilização de chapéus ou artigos semelhantes.
 - f) Não será permitido aos membros das equipas esconder a sua cara ou tentar esconder a sua identidade. Os responsáveis da Liga deverão sempre ter a capacidade de distinguir a identidade de cada membro das equipas e poderão dar instruções a estes para remover qualquer material que dificulte ou não permita a identificação dos mesmos.
 - g) Os membros da Liga poderão ainda obrigar a remoção de material que considerem que seja disruptivo para com os jogadores, staff ou outros.
 - h) A Liga reserva o direito de impedir a participação em qualquer jogo de qualquer membro que se recuse a cumprir com as regras sobre roupa e vestuário ou qualquer decisão da Liga relacionada com estes tópicos.
 - i) Headphones deverão ser colocados diretamente sobre as orelhas dos jogadores e só poderão ser retirados no final do jogo, exceto com autorização do árbitro ou outros dos responsáveis da Liga. Com a exceção dos óculos, não poderá haver mais nenhum objecto a obstruir o local dos headphones.

Artigo 13º (European Masters)

- 1) Uma equipa deve reter, no seu plantel para a European Masters, pelo menos três (3) jogadores do *lineup* que jogou a maioria dos jogos da respectiva Final dos Playoffs da LPLOL que qualificou o mesmo Clube para a respetiva edição da European Masters
- 2) No caso onde várias equipas reivindicam a mesma vaga de participação na European Masters, a vaga ficará para a equipa que detenha, no plantel, o maior número de jogadores do *lineup* que jogou o seu respectivo jogo de qualificação para a European Masters. Em caso de empate com este critério anterior, a vaga ficará para a equipa que detenha ainda, o maior número de suplentes presentes no plantel no seu respectivo jogo de qualificação para a European Masters no seu *lineup* para a European Masters.

Caso o número de suplentes também seja igual, a vaga ficará para a equipa que tiver o maior número de jogos, entre todos os jogadores do plantel, no respectivo evento de qualificação para a European Masters.

Capítulo IV - Treinadores

Artigo 14º (Estatuto dos Treinadores)

- 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 15º (Estatuto dos Treinadores Assistentes / Analistas)

- 1) Designa-se como treinador assistente ou analista, o cargo desempenhado por uma pessoa singular com o intuito de apoiar as atividades do treinador de uma equipa na LPLOL.
- 2) A cada equipa é possível a inscrição de vários treinadores assistentes / analistas até um limite máximo de três (3).
- 3) Um treinador assistente / analista não pode realizar qualquer jogo da LPLOL durante o ano em que se inscreve como treinador.
- 4) O treinador assistente / analista apenas é considerado como tal após completar na totalidade o processo de inscrição.

Capítulo V - Arbitragem

Artigo 16º (Estatuto dos Árbitros e do Conselho 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 sanções disciplinares 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) O árbitro tem total poder para aplicar as sanções disciplinares que achar adequadas caso verifique violações a este regulamento.
 - 5) Cada jogo da LPLOL é arbitrado por dois (2) árbitros principais e um (1) árbitro assistente.
 - 6) As decisões e instruções de um árbitro devem ser seguidas e respeitadas pelos jogadores e membros das equipas.
 - 7) O árbitro deve sempre considerar todos os fatos pertinentes para o caso antes de tomar uma decisão.
 - 8) O Conselho de Arbitragem tem o poder de deliberar e decidir sobre violações deste regulamento assim como qualquer recurso legitimamente apresentado.
 - 9) Todas as comunicações ao Conselho de Arbitragem devem ser realizadas por escrito para o email suporte@inygon.com.
 - 10) O Conselho de Arbitragem pode requerer ouvir algum elemento envolvido nos assuntos em questão via Discord ou outro meio de comunicação que entenda.
 - 11) Qualquer outra decisão, para qual o Conselho de Arbitragem não tenha competência ou poder para tomar, ficará a cargo da direcção da LPLOL.

Capítulo VI - Direitos

Artigo 17º (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 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 18º (Direitos de Transmissão)

- 1) Não é permitida a transmissão de jogos da LPLOL por parte de terceiros à organização da Liga, excepto nos casos em que esta assim autorizar.
- 2) Não é permitido a nenhum membro de uma equipa inscrito na LPLOL transmitir (*streamar*) nos mesmos horários das transmissões da Liga.

Artigo 19º (Direitos de Revisão)

- 1) Todos os Summoner Names, Nomes de Equipas, e TAGs serão sujeitos a aprovação por parte da Liga. A Liga reserva o direito de rejeitar um Summoner Name, Nome de Equipa, ou TAG se considerar que este seja impróprio. As equipas e os jogadores serão obrigados a alterar os seus nomes ou TAGS se a Liga assim o determinar.

Artigo 20º (Direitos de Publicação)

- 1) A Liga manterá sempre o direito a publicar uma declaração sobre sanções disciplinares a:
 - a) Equipas;
 - b) Jogadores;
 - c) Treinadores;
 - d) Gestores e outro staff associado à equipa;
- 2) Qualquer um destes descritos no ponto 1) que seja referenciado prescinde do seu direito a tomar acção legal contra a Inygon, LDA., a LPLOL, League of Legends European Championship Limited, e quaisquer outras empresas-mãe, subsidiárias, trabalhadores e agentes associados a estas pela respectiva publicação.

Artigo 21º (Direitos de Defesa)

- 1) Para situações passíveis de investigação por parte do Conselho de Arbitragem, após denúncia externa ou suspeita, por parte dos elementos do mesmo, os elementos envolvidos terão direito a defender-se.
- 2) Processo de defesa:
 - a) O Conselho de Arbitragem irá marcar uma audiência de defesa com os intervenientes envolvidos, que serão notificados para a mesma.

- b) Durante a sessão de defesa, os acusados terão direito a exercer o seu direito de defesa, comunicando os seus esclarecimentos e apresentando as provas que entenderem.
 - c) Após a sessão de defesa, o Conselho de Arbitragem irá deliberar sobre a sua decisão final, sendo esta comunicada aos intervenientes, após cinco (5) dias úteis.
- 3) Sanções disciplinares, relativamente a infrações deste regulamento consideradas gravíssimas pela Liga não serão passíveis de direitos de defesa.
- 4) Sanções disciplinares ou penas aplicadas por instâncias superiores à LPLOL não serão passíveis de direitos de defesa.

Artigo 22º (Direitos de Recurso)

- 1) A Liga, através do seu Conselho de Arbitragem, permite aos membros das equipas e às próprias equipas, recorrerem sobre as sanções disciplinares aplicadas pelo mesmo, mediante a gravidade da sanção.
- 2) Processo de recurso:
- a) Todos os recursos devem ser enviados para o Conselho de Arbitragem através do email: *suporte@inygon.com*.
 - b) O pedido de recurso deve ser realizado num prazo de 5 dias úteis após a notificação da decisão.
 - c) O pedido de recurso deve contar a razão necessária para realização de um recurso, assim como quaisquer provas relevantes para o caso.
 - d) Após a apresentação do pedido de recurso, o Conselho de Arbitragem tem cinco (5) dias úteis para notificar a deliberação do pedido.
 - i) Caso o recurso seja aceite, o Conselho de Arbitragem irá notificar uma data para a realização da sessão de recurso.
 - e) Após a sessão de recurso, o Conselho de Arbitragem tem cinco (5) dias úteis para tomar uma decisão final.
 - f) Uma decisão alvo de recurso não pode ser recorrível posteriormente.
- 3) Sanções disciplinares, relativamente a infrações deste regulamento consideradas gravíssimas pela Liga não serão passíveis de direitos de recurso.
- 4) Sanções disciplinares ou penas aplicadas por instâncias superiores à LPLOL não serão passíveis de direitos de recurso.

Capítulo VII - Provisões Adicionais

Artigo 23º (Decisão Final)

- 1) Todas as decisões relacionadas com a interpretação deste regulamento, elegibilidade de jogadores, calendário, entre outros elementos, incluindo respectivas consequências como multas ou suspensões, pertencem apenas à LPLOL e essas decisões serão finais.

Artigo 24º (Alterações ao Regulamento)

- 2) Este regulamento poderá ser emendado, modificado ou suplementado pelos responsáveis da LPLOL em casos em que estes julguem necessário para assegurar o fair play, a integridade e o normal funcionamento da Liga.
- 3) Este regulamento poderá ser emendado, modificado ou suplementado pela Riot Games de modo a refletir alterações feitas às regras das competições europeias de League of Legends.
- 4) Todas as alterações deste Regulamento serão comunicadas e registadas neste documento.

Artigo 25º (Omissões e Foro Competente)

- 1) Todas as questões omissas no presente regulamento serão resolvidas pelo Conselho de Arbitragem, ou pela direcção da Liga, no caso do Conselho de Arbitragem não ter responsabilidade ou poder para tal.
- 2) O foro competente para resolver qualquer litígio decorrente do presente regulamento será o Tribunal Judicial da Comarca de Braga.

Livro II - Competição

Capítulo I - Fase Regular dos Splits

Artigo 26º (Fase Regular)

- 1) A fase regular de cada Split 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.
- 4) No final do 2º Split, as equipas classificadas em 7º e 8º lugar terão de garantir a sua manutenção, e consequente posse da vaga, através do torneio Relegations.

Artigo 27º (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 28º (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 29º (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 30º (Empate entre Cinco Equipas)

- 5) 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).
- 6) 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 31º (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 32º (Jornadas)

- 1) Todas as jornadas serão jogadas nas datas estipuladas pela Liga, exceto se houver uma decisão em contrário.
- 2) Na 1ª Jornada de cada split, o plantel deve ser submetido até 72 horas antes do início da jornada em questão.
- 3) Para as jornadas seguintes, caso as equipas queiram alterar o plantel, devem submeter o novo plantel 72 horas antes do início da jornada em questão.
 - a) Em caso de não ser submetido um novo plantel entre jornadas será presumido o plantel tendo em conta o utilizado na jornada anterior.
- 4) A submissão dos plantéis deve ser realizada na sala designada pela LPLOL no Discord, nomeadamente #submissão-plantel.
 - a) Nesta sala estarão presentes apenas um elemento de staff da equipa (ex: manager), o treinador e/ou o capitão de equipa eleito pela equipa..
- 5) Plantéis submetidos após os prazos descritos nos números 2) e 3) poderão, ou não, ser aceites pela Liga, sendo sempre sujeitos a sanções disciplinares.

- 6) 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 sanções disciplinares.

Artigo 33º (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 quatro (4) 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 34º (Denominação de Playoff)

- 1) Denomina-se por Playoff a competição a realizar no final de cada fase regular, tendo em conta a classificação obtida na mesma.
- 2) Esta competição pode, ou não, ser realizada num evento ao vivo.

Artigo 35º (Participação)

- 1) Apenas poderão participar nos Playoffs as equipas classificadas entre o 1º e o 4º lugares da fase regular.
- 2) No caso de impossibilidade de uma das equipas do ponto 1 estar impossibilitada de disputar os playoffs, a LPLOL reserva o direito de qualificar para playoffs as equipas seguintes na tabela classificativa.

Artigo 36º (Formato da Competição)

- 1) Os Playoffs irão ser disputados em formato de árvore de eliminação directa, com o seeding feito de acordo pela classificação das equipas na fase regular.
 - a) 1ª Seed: 1ª Classificado
 - b) 2ª Seed: 2º Classificado
 - c) 3ª Seed: 3º Classificado
 - d) 4ª Seed: 4º Classificado
- 2) De acordo com o ponto 1), os jogos serão então:
 - a) Série 1: Seed 1 Vs Seed 4
 - b) Série 2: Seed 2 Vs Seed 3

- c) Série 3: Vencedor Série 1 Vs Vencedor Série 2
- 3) Todas as séries serão jogadas à melhor de 5 (Bo5).
 - 4) A equipa com maior *seed* ao longo dos Playoffs terá *side selection* no primeiro jogo de cada série.
 - a) O *side selection* dos jogos seguintes, na mesma série, será definido pela equipa perdedora.
 - b) A equipa com *side selection* em cada série deve informar a arbitragem do *side* que pretende jogar no 1º jogo até trinta (30) minutos antes da hora oficial desse mesmo jogo, sob pena de perder o direito a escolher.
 - i) Caso não informe até trinta (30) minutos antes da hora oficial do jogo, a equipa de arbitragem pedirá à equipa contrária para escolher o *Side* e distribuirá imediatamente essa informação.
 - c) Após o primeiro jogo da série, a equipa derrotada em cada jogo terá o *side selection*. Essa equipa deve informar a arbitragem do *side* que pretendem jogar, até cinco (5) minutos depois do primeiro jogo terminar.
 - i) Caso não informe dentro dos cinco (5) minutos, jogará no lado inverso do jogo em que perdeu.
 - 5) Os finalistas de cada torneio de Playoffs qualificar-se-ão para os Play-Ins da respectiva European Masters desse Split.

Capítulo III - Relegations

Artigo 37º (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 38º (Equipas Participantes)

- 1) Participam no Relegations as duas (2) equipas classificadas no sétimo (7º) e oitavo (8º) lugares e as duas equipas apuradas pela Liga Promessa do Circuito Tormenta.

Artigo 39º (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 - Grande Final

Artigo 40º (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 2021 da LPLOL.

Artigo 41º (Participação)

- 1) Participam na Grande Final as seis (6) equipas melhor classificadas no Summer Split.

Artigo 42º (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 5 (Bo5).
- 3) Haverá possibilidade de alguns jogos da Grande Final serem disputados em evento ao vivo. A LPLOL irá indicar com a maior antecedência possível quais serão os jogos a disputar no evento.

Artigo 43º (Calendarização)

- 1) A LPLOL é a entidade responsável por definir o calendário da prova, cumprindo com calendário competitivo Europeu de League of Legends.
- 2) A Liga reserva o direito de alterar a calendarização dos jogos, face a situações excepcionais, sendo que caso tal alteração aconteça, compromete-se a avisar todas as equipas da mesma, o mais cedo possível.
- 3) A Liga permite às equipas a troca de horários de jogos do mesmo dia, desde que este seja requerido com 72 horas de antecedência, e que todas as equipas envolvidas estejam de acordo com a troca de horário.
 - a) Os pedidos de trocas de horário devem ser submetidos para o email suporte@inygon.com com o conhecimento de todas as equipas intervenientes.

Livro III - Procedimentos

Capítulo I - Procedimentos dos Jogos

Artigo 44º (Tournament Realm)

- 1) A Liga proporcionará contas de Tournament Realm aos jogadores, cujo Summoner Name deverá ser sempre aquele que foi aprovado pela Liga aquando das inscrições do jogador, em conformidade com os pontos referentes à representação das equipas.

Artigo 45º (Patch e Champions)

- 1) Os patches e Champions disponíveis serão decididos pela Liga.
- 2) Champions que não tenham sido lançados pelo menos duas (2) semanas antes do jogo em questão não poderão ser escolhidos, mesmo que estejam disponíveis no Tournament Realm. Neste sentido, Champions que tenham levado *rework* podem também ficar indisponíveis, sendo que essa decisão permanecerá junto com os membros da LPLOL.

Artigo 46º (Criação do jogo)

- 2) Os jogos serão realizados num lobby criado pelo staff da LPLOL.
- 3) 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 47º (Definições Gerais do Jogo)

- 1) Todos os jogos serão realizados no mapa Summoner's Rift.
- 2) 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.
- 3) 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.
- 4) 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.
- 5) Considera-se "jogo" o momento entre o início do loading screen e o fim do jogo por vitória de uma equipa.

- 6) Apenas os elementos do staff da LPLOL poderão realizar spectate ao jogo.
- 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 48° (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, 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.
 - a) Se um jogador notificar o árbitro de que existe um problema técnico com a escolha do Champion até 20 segundos antes do timer de *Champion Pick* terminar, o *lobby* será refeito, com todas as picks anteriores a manterem-se.
- 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) 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.
- 6) 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 49° (Discord)

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

Artigo 50° (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 sancionadas disciplinarmente as equipas de acordo com o tempo de atraso em comparação com a altura do *check-in*:
 - a) Sanções disciplinares para cada equipa em que um (1) ou mais jogadores não se encontrem no *check-in*, após cinco (5) minutos depois da hora estipulada de *check-in*.
 - b) 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.
- 4) A partir do momento em que o *check-in* é dado por concluído pelo árbitro, os jogadores devem estar prontos para começar o jogo a qualquer momento.
 - a) A arbitragem irá informar os jogadores da hora prevista de jogo assim que seja possível.
 - b) Se um ou mais jogadores não estiverem prontos para jogar serão aplicadas sanções disciplinares.

Artigo 51° (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 52º (Pausas)

- 1) Aos jogadores é permitido a utilização de pausa durante o jogo, tendo cada equipa quinze (15) minutos 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, ser-lhe-á atribuída derrota por default.
- 7) A pausa de um jogo pode ser ordenada por um árbitro se o mesmo encontrar um motivo válido que leve à instauração da mesma.
- 8) Um jogador não pode acabar a pausa sem a comunicar anteriormente ao árbitro e à equipa adversária.
- 9) Não é permitido aos jogadores falarem entre si sobre o jogo a decorrer, ou sobre o League of Legends, ou a LPLOL, ou qualquer tópico relativo aos mesmos, durante as pausas. Os jogadores devem apenas falar com o árbitro da partida.

Artigo 53º (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 54º (Fim da Partida)

- 1) A equipa de arbitragem designada para o jogo confirmará e guardará o resultado.
 - a) Em jogos com resultado de default não haverá registo de qualquer jogo, mesmo que o default provenha de um jogo em realização. Caso o default seja aplicado a uma série, a vitória é atribuída com o número mínimo de jogos necessário para a vitória e com o score de 0 para a equipa derrotada por este método.
- 2) Após o final do jogo os jogadores devem ser informados do tempo de pausa que têm até ao próximo jogo, nunca devendo ser menor que cinco (5) minutos.
- 3) Nenhum jogador deverá sair da partida antes do fim da mesma. Os jogadores devem sempre carregar no botão “Continue” após a destruição do Nexus.

Livro IV - Gestão de Plantel

Capítulo I - Substituições

Artigo 55º (Substituições do Lineup Titular)

- 1) Todas as equipas têm o direito de alterar o *lineup* do jogo, desde que estejam em conformidade com o seu plantel e a submissão do mesmo como descrito no artigo 10.
- 2) Substituições de jogadores no *lineup* só devem ser possíveis se as mesmas não colocarem em causa nenhum dos requisitos impostos por este regulamento.

Capítulo II - Transferências

Artigo 56º (Capacidade de Transferir)

- 1) A todas as equipas é autorizada a realização de transferências de acordo com as regras deste regulamento.
- 2) As equipas da LPLOL podem realizar o número de transferências que entenderem, dentro das janelas de transferências disponíveis durante a competição, desde que estejam em conformidade com o artigo 10.
- 3) As equipas podem utilizar os seguintes métodos para alterações de plantel:
 - a) Inscrição de jogadores de outras equipas durante a Janela de Transferências.
 - b) Inscrição de Free Agents durante as datas que permitem a sua inscrição.
 - c) Rescisão de jogadores do plantel inscrito.

Artigo 57º (Transferências de Jogadores Entre Equipas)

- 1) A transferência de jogadores entre equipas apenas é permitida durante a janela de transferências.
 - a) 1ª Janela de Transferências: 1 de Dezembro de 2020 a 08 de Janeiro de 2021.
 - b) 2ª Janela de Transferências: 22 de Março de 2021 a 20 de Maio de 2021.
 - c) 3ª Janela de Transferências: 01 de Outubro de 2021 a 31 de Dezembro de 2021.
- 2) Todas as transferências entre equipas devem envolver a comunicação e o acordo com os dirigentes desportivos das mesmas.
- 3) Todas as transferências devem ser comunicadas de acordo com o artigo 59 deste regulamento.

Artigo 58º (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: 1 de Janeiro de 2021 a 03 de Março de 2021.

- b) 2º Split: 01 de Maio de 2021 a 14 de Julho de 2020.
- 2) Um jogador inscrito como Free Agent depois do fecho das inscrições de cada Split determinado pela Liga não poderá jogar na primeira semana do respectivo Split em que se inscreve.
- 3) 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.
- 4) 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 59º (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 60º (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 61º (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 - Eventos Ao Vivo

Capítulo I - Regras Gerais

Artigo 62º (Princípio Geral)

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

Artigo 63º (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 64º (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 65º (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 66º (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 67º (Ocultação de Identidade)

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

Artigo 68º (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 69º (Produtos Electrónicos)

- 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 70º (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 71º (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 72º (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 73º (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 74º (Falta de comparência)

- 1) Qualquer equipa que falte a um evento presencial, será atribuída a uma sanção disciplinar 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 atualização da tabela classificativa.
 - b) Relegations: Equipa suspensa da competição, abdicação do prémio.
- 2) De acordo com o aviso prévio de falta de comparência as equipas serão sancionadas disciplinarmente 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 75º (Permanência em Palco)

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

Livro VI - Códigos de Conduta

Capítulo I - Integridade Competitiva

Artigo 76º (Fair Play)

- 1) As equipas serão obrigadas a dar o seu melhor em todos os jogos e evitar qualquer tipo de comportamento que ameace a integridade real, ou perceptível, da competição, ou que seja de outra forma inconsistente com os princípios de desportivismo, fair-play e honestidade competitiva. Comportamento que não cumpra esta regra será sujeito a sanções disciplinares.
- 2) Todas as decisões relativamente a infrações a esta regra ficarão a critério da Liga. Exemplos ilustrativos deste comportamento:
 - a) Concertação – cooperação ou conspiração entre Jogadores e/ou Clubes de forma a beneficiar uma ou várias das partes envolvidas.
 - b) Soft Play – acordo entre jogadores de forma a facilitar um determinado resultado no jogo através da diminuição dos níveis normais de performance de um ou vários jogadores
 - c) Acordos de divisão de prémio ou compensações monetárias
 - d) Envio de informação e/ou sinais, eletrónicos ou em outras formas, de fontes fora do jogo para um Jogador dentro do jogo.
 - e) Perda de jogo propositadamente ou tentativa de induzir um jogador a fazê-lo.
 - f) Conspirar para pactuar salários de jogadores ou outros membros de clubes ou potenciais membros de clubes
 - g) Hacking
 - h) Exploiting – a tentativa de abusar intencionalmente de um bug no jogo
 - i) Olhar para monitores que não os da equipa.
 - j) Ringing
 - k) Cheats
 - l) Disconnects Intencionais
 - m) Qualquer outro ato que coloque em causa qualquer regra e standard definido pela Liga e/ou tentativa de incentivar alguém a fazê-lo.

Artigo 77º (Comportamento)

- 1) Um membro de uma equipa jamais poderá utilizar linguagem que a Liga considere obscena, vil, vulgar, insultuosa, ameaçadora, abusiva, difamatória, ofensiva ou questionável.
- 2) Um membro de uma equipa jamais poderá incitar comportamento violento, discriminatório ou de ódio.

- 3) Um membro de uma equipa não poderá utilizar qualquer meio ou plataforma associado à Liga para expressar, disseminar ou incentivar tais comportamentos conforme descritos nestas regras.
- 4) Membros de equipas não poderão ter qualquer ação ou gesto para com outros membros de outras equipas, da Liga e fãs que possa ser considerado ofensivo, provocador ou antagonizador.
- 5) Comportamento, seja ele feito em público ou privado, que a Liga considere ofensivo, abusivo, disruptor, difamatório, ou que de outra forma coloque em causa o bom nome de membros da Liga, outras equipas ou fãs, por parte de indivíduos associados a uma equipa será punido. Inclui-se aqui, por exemplo, situações de mexer no computador e na propriedade de jogadores de outra equipa ou contacto físico indesejável.
- 6) Em todos os momentos, todos os membros das equipas associados a determinado jogo devem seguir todos os pedidos, instruções e decisões dos árbitros e oficiais da Liga.
- 7) Nenhum membro de equipa deve mexer no equipamento de produção da Liga, salvo situações onde assim lhe seja pedido.
- 8) Durante um jogo não será permitido aos jogadores ter comunicação com quaisquer elementos exteriores ao Summoner's Rift, com a exceção dos árbitros e eventuais elementos que os próprios árbitros determinem como aceitável em determinado momento.

Capítulo II - Responsabilidade

Artigo 78º (Ética)

- 1) Salvo exceções expressamente determinadas, infrações às seguintes regras serão puníveis, quer tenham sido cometidas intencionalmente ou não. Tentativas de infringir estas regras serão igualmente punidas.
- 2) Assédio é proibido. Assédio é definido como um ato hostil e sistemático repetido ao longo de um período de tempo, ou atos isolados cuja intenção seja ostracizar ou isolar uma pessoa, ou afetar a sua dignidade.
- 3) Assédio sexual é proibido. Assédio sexual é definido como avanços sexuais indesejáveis. A avaliação é baseada no que o bom senso definiria como uma conduta indesejada ou ofensiva. Incluem-se aqui actos ou tentativas de trocar favores sexuais por vantagens competitivas.
- 4) Membros das equipas não podem ofender, com recurso a discriminação, palavras ou acções depreciativas sobre raça, cor de pele, etnicidade, nacionalidade ou origem

social, género, linguagem, religião, política, poder financeiro, orientação sexual, ou qualquer outra razão, a dignidade ou a integridade de nenhum país, indivíduo ou grupo de indivíduos.

- 5) Membros das equipas não podem emitir, difundir, autorizar, apoiar ou incentivar declarações ou ações que tenham, ou tencionem ter, um efeito prejudicial ou depreciativo na Inygon, LDA, na LPLOL, na Riot Games ou nos seus Afiliados e no League of Legends, ou que coloque em causa os interesses dos mesmos. A avaliação destas declarações ou ações e o seu impacto ou intenção ficam à discricção da Liga.
- 6) Todos os membros das equipas devem colaborar sempre e de forma prestável, positiva e transparente com a Liga. Todas as informações, documentos ou testemunhos que a Liga considere normais e necessários ao funcionamento da mesma devem ser fornecidos à Liga. Incluem-se aqui os documentos necessários para a inscrição e participação de jogadores, colaboração em inquéritos disciplinares e/ou participação em artigos ou produtos de conteúdo requeridos pela Liga.
- 7) Todos os membros das equipas aceitam cumprir com o Summoner's Code, Os Termos de Uso do League of Legends e as regras globais das competições de League of Legends. O não cumprimento deste regulamento e das regras englobadas nos regulamentos anteriormente descritos poderá levar, se a Liga assim o entender, à abertura de inquéritos disciplinares. Ademais, se um membro de uma equipa violou as regras, os League Officials e os árbitros da LPLOL reservam o direito de impor sanções adicionais à equipa desse elemento caso se apure que a equipa foi cúmplice, ou esteja associada de outra forma, à má conduta em questão. Se um membro da Liga contactar a equipa (ou um membro da equipa) para pedir esclarecimentos e/ou testemunhos, este deve colaborar de forma total e transparente. Neste sentido, o ato de esconder, omitir, reter informação, tentar enganar a Liga ou incentivar a tal, criando uma obstrução à investigação, será sancionado disciplinarmente de forma apropriada pela LPLOL.
- 8) Nenhum membro de uma equipa poderá estar envolvido em atividades que sejam proibidas por lei, estatutos ou tratados, ou que possa ser razoavelmente considerado condenável por um tribunal de jurisdição competente.
- 9) Nenhum membro de uma equipa poderá difundir informação confidencial partilhada pela Liga em nenhum meio de comunicação ou plataforma.
- 10) Nenhum membro de uma equipa, jogador, gestor ou staff, pode estar envolvido com a oferta, atribuição, aceitação ou recepção de suborno, presente ou qualquer tipo de consideração, financeira ou outra, que possa resultar na influência ou manipulação imprópria de qualquer torneio ou partida de desportos electrónicos globalmente ou em qualquer parte ou aspecto de tal competição. A compensação baseada no desempenho

paga a um membro da equipa pelo patrocinador ou proprietário oficial de uma equipa é permitida sob esta regra.

- 11) Poaching é estritamente proibido. Nenhum membro de uma equipa, ou afiliado da mesma, poderá fazer propostas de emprego ou serviços, no presente ou para o futuro, a jogadores, treinadores e outros membros de uma equipa, que estejam inscritos em uma qualquer ERL, nem encorajar ou insinuar tais ofertas. Nenhum membro de uma equipa pode pedir ou incentivar alguém de outra equipa a infringir esta regra, ou encorajar a tentar quebrar o seu contrato. Um membro de uma equipa pode expressar publicamente o seu interesse em sair da equipa, desde que encoraje qualquer parte interessada nos seus serviços a contactar os responsáveis apropriados da sua equipa e a seguir os processos que a boa conduta desportiva aconselha. Para inquirir sobre o estado contratual de um membro de uma equipa, os managers devem contactar os seus homólogos na outra equipa, sendo que a LPLOL incentiva a que esses contatos sejam feitos com a visibilidade da Liga. Infrações a esta regra incorrem em sanções que ficam à discricção da Liga, de acordo com o regulamento.
- 12) Nenhum membro de uma equipa deve recusar ou deixar de executar um pedido e/ou instrução razoável de um membro da Liga.
- 13) Nenhum membro de uma equipa, jogador, gerente ou staff, pode envolver-se em qualquer ação que possa influenciar ou manipular indevidamente qualquer torneio ou partida de desportos electrónicos globalmente ou em qualquer aspecto de tal competição. Além disso, nenhum membro de uma equipa ou árbitro da LPLOL pode instruir, permitir, causar ou permitir que outros indivíduos se envolvam em tais ações.
- 14) Documentação ou outros itens razoáveis podem ser exigidos em vários momentos durante a Liga, conforme solicitado pelos árbitros ou League Officials. Se a documentação não for preenchida de acordo com os padrões estabelecidos pela Liga, a equipa pode estar sujeita a sanções disciplinares. Podem ser impostas sanções disciplinares se os itens solicitados não forem recebidos e concluídos no prazo exigido.
- 15) Nenhum membro de uma equipa, jogador, gestor ou staff, pode envolver-se, nem tentar envolver-se, em qualquer atividade de jogo legal ou ilegal relacionada de qualquer forma a qualquer torneio ou evento de desportos electrónicos global. Esta regra aplica-se a todas as atividades de jogos de azar de desportos electrónicos incluindo, sem limitação, aquelas disponíveis em qualquer local físico de retalho ou aquelas conduzidas através da Internet. A atividade de jogo é definida como colocar qualquer coisa de valor - incluindo moeda real, moeda virtual ou outros ativos digitais - em risco em relação a uma aposta. Além disso, nenhum membro de equipa, árbitro da LPLOL ou funcionário da Riot Games pode instruir, permitir, causar ou permitir que outros indivíduos se envolvam, nem se tentem envolver, em qualquer atividade de jogo legal ou ilegal relacionada de qualquer forma a qualquer torneio ou evento global de desportos electrónicos.

- 16) Nenhum membro de uma equipa pode participar, direta ou indiretamente, em qualquer concurso de fantasia (*fantasy league*), legal ou ilegal, diário ou de temporada relacionado a qualquer torneio ou jogo de desportos electrónicos global que premeie qualquer coisa que tenha valor do mundo real, monetário ou outro. Os concursos de fantasia ou concursos de fantasia diários são definidos como quaisquer competições online ou *peer-to-peer* em que o desempenho no mundo real dos participantes de desportos electrónicos determinam o desempenho virtual e / ou total de pontos de uma equipa fictícia montada pelos participantes do jogo.
- 17) Nenhum membro de equipa pode solicitar ou divulgar, direta ou indiretamente, qualquer informação não pública que possa potencialmente fornecer uma vantagem em atividades de jogo para qualquer pessoa que não tenha uma necessidade legítima de saber tal informação não pública. Os indivíduos podem violar esta disposição quer saibam ou devam saber que as informações não públicas em questão podem ser utilizadas para fins de jogo. Exemplos de tais informações incluem, mas não estão limitados a, plantel da equipa, transações, estratégia da equipa, mudanças de horário e os resultados de partidas pré-gravadas que são transmitidas ou transmitidas ao vivo para o público numa data posterior. Da mesma forma, nenhum membro de equipa, árbitro da LPLOL, ou funcionário da Riot Games pode solicitar ou apoiar qualquer fornecimento de conhecimento ou outras informações, seja para seu próprio ganho ou para o ganho de outros.
- 18) Todos os indivíduos sujeitos a estas regras têm o dever de relatar à Riot Games e à LPLOL, sem atrasos indevidos e não solicitados na primeira oportunidade disponível, por e-mail, qualquer tentativa, suspeita ou violação conhecida e/ou testemunhada destas regras. Os indivíduos são obrigados a relatar tal atividade, quer estejam diretamente envolvidos no assunto ou estejam razoavelmente cientes do assunto. Deixar de relatar tais informações constitui em si uma violação das regras. A retaliação contra qualquer indivíduo que, de boa fé, relate tal assunto é estritamente proibida.

Artigo 79º (Faltas de Comparência)

- 1) Não são permitidas faltas de comparência não justificadas a um jogo oficial da LPLOL. A aceitação de uma justificação para uma falta de comparência a um jogo oficial da LPLOL ficará sempre ao critério da Liga. Por cada jogo em que uma equipa tenha falta de comparência incorre na punição de 7.5% do Prizepool amealhado pela equipa no final do Split.

Livro VII - Penalizações

Capítulo I - Definições Gerais

Artigo 80º (Aplicação)

- 1) Qualquer pessoa que a Liga determine que agiu ou tentou agir de forma a desvirtuar ou impedir o bom funcionamento da LPLOL e o cumprimento deste Regulamento, será sujeita a penalizações.
- 2) As penalizações podem incluir:
 - a) Avisos;
 - b) Perda de prémio, parcial ou total;
 - c) Multas;
 - d) Perda de pontos;
 - e) Defaults em jogos ou séries;
 - f) Suspensão;
 - g) Desqualificação
- 3) Infrações repetidas da mesma regra serão punidas de forma progressivamente mais severa. Todas as penalizações serão sempre, inicialmente, enquadradas pelo Index de Penalizações da Riot Games, sendo que, no entanto, em última instância, a avaliação relativamente a que penalização aplicar em cada caso pertence à Liga.
- 4) As penalizações atribuídas podem ser passivas de prescrição, de prazos de execução ou permanentes, mediante a severidade da mesma.

Artigo 81º (Penalização aplicada pela Riot Games)

- 1) Qualquer penalização atribuída a um jogador pela Riot Games é igualmente aplicada na LPLOL, sem penalização adicional.

Artigo 82º (Consentimento de Aplicação)

- 1) Todas as equipas participantes na LPLOL, ao inscreverem-se, aceitam a sua aplicação e declaram que leram e compreenderam este índice.

Artigo 83º (Falta de Conhecimento)

- 1) Um jogador, equipa ou treinador não pode alegar falta de conhecimento sobre as regras.