# Regulamento 2022

# Liga Portuguesa de

# League of Legends

**Livro I - Estatutos** 3

**Capítulo I - Prova** 3

**Artigo 1º (Estatuto da Competição)** 3

**Artigo 2º (Calendarização)** 4

**Artigo 3º (European Masters)** 5

**Capítulo II - Membros da Equipa** 6

**Artigo 4º (Elegibilidade dos Membros)** 6

**Artigo 5º (Estatuto dos Jogadores)** 11

**Artigo 6º (Estatuto de Locally Trained Representative)** 11

**Artigo 7º (Estatuto de EU Resident)** 12

**Artigo 8º (Estatuto de Veteran Player)** 13

**Artigo 9º (Estatuto de Free Agent)** 14

**Artigo 10º (Estatuto dos Treinadores)** 14

**Capítulo III - Equipas** 15

**Artigo 11º (Estatuto das Equipas)** 15

**Artigo 12º (Propriedade)** 15

**Artigo 13º (Patrocinadores)** 17

**Artigo 14º (Vestuário durante a Transmissão/Evento)** 19

**Artigo 15º (Plantel)** 22

**Artigo 16º (Modificação de Roster)** 23

**Artigo 17º (Substituições do Lineup Titular)** 23

**Artigo 18º (Janela de Inscrição de Free Agents)** 24

**Artigo 19º (Comunicabilidade de transferências)** 25

**Artigo 20º (Trocas)** 25

**Artigo 21º (Reconhecimento pelo Conselho de Arbitragem)** 26

**Artigo 22º (Rescisão)** 26

**Capítulo IV - Direitos** 26

**Artigo 23º (Direitos de Imagem)** 26

**Artigo 24º (Direitos de Transmissão)** 27

**Artigo 25º (Direitos de Publicação)** 27

**Artigo 26º (Direitos de Defesa)** 27

**Artigo 27º (Direitos de Recurso)** 27

**Livro II - Competição** 28

**Capítulo I - Formato** 28

**Artigo 28º (Fase Regular)** 28

**Artigo 29º (Playoffs)** 29

**Artigo 30º (Promotion/Relegation)** 31

**Artigo 31º (Championship Points)** 32

**Artigo 32º (Tiebreakers)** 34

**Artigo 33º (Side Selection)** 35

**Artigo 34º (Jogos Repetidos)** 36

**Artigo 35º (Jornadas)** 36

**Livro III - Procedimentos** 37

**Capítulo I - Procedimentos dos Jogos** 37

**Artigo 36º (Tournament Realm)** 37

**Artigo 37º (Patch e Champions)** 37

**Artigo 38º (Criação do jogo)** 38

**Artigo 39º (Definições Gerais do Jogo)** 38

**Artigo 40º (Pick / Ban Phase)** 38

**Artigo 41º (Ferramenta de Comunicação)** 39

**Artigo 42º (Check-In)** 40

**Artigo 43º (Falta de Comparência)** 41

**Artigo 44º (Pausas)** 41

**Artigo 45º (Game Restart)** 42

**Artigo 46º (Fim da Partida)** 43

**Livro IV - Eventos Ao Vivo** 43

**Capítulo I - Regras Gerais** 43

**Artigo 47º (Princípio Geral)** 43

**Artigo 48º (Preparação das Equipas)** 43

**Artigo 49º (Periféricos)** 44

**Artigo 50º (Submissão de Plantel)** 44

**Artigo 51º (Utilização de Roupa Promocional)** 44

**Artigo 52º (Ocultação de Identidade)** 44

**Artigo 53º (Comida e Bebida na Área de Jogo)** 44

**Artigo 54º (Produtos Electrónicos)** 44

**Artigo 55º (Interferência com Equipamentos de Produção)** 45

**Artigo 56º (Ordens de Staff)** 45

**Artigo 57º (Conduta durante o Evento)** 45

**Artigo 58º (Responsabilidade pelo Equipamento Facultado)** 45

**Artigo 59º (Falta de Comparência)** 45

**Artigo 60º (Permanência em Palco)** 46

**Livro V - Códigos de Conduta** 46

**Capítulo I - Integridade Competitiva** 46

**Artigo 61º (Fair Play)** 46

**Artigo 62º (Comportamento)** 47

**Capítulo II - Responsabilidade** 48

**Artigo 63º (Ética)** 48

**Capítulo III - Provisões Adicionais** 51

**Artigo 64º (Decisão Final)** 51

**Artigo 65º (Alterações ao Regulamento)** 51

**Artigo 66º (Omissões e Foro Competente)** 52

**Artigo 67º (Participação em Eventos Organizados por Terceiros)** 52

**Livro VI - Glossário** 52

**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/ Playoffs e Pro Am.

2) A LPLOL é uma European Regional League oficial, fazendo parte do ecossistema desportivo europeu gerido pela Riot Games, que permite acesso 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 LPLOL é composta por::

    a) duas (2) divisões:

        i) 1ª Divisão: Worten Game Ring Liga Portuguesa de League of Legends

        ii) 2ª Divisão: Worten Game Ring Liga Portuguesa de League of Legends 2ª Divisão

    b) duas (2) fases denominadas como Splits:
        i) Spring Split: Janeiro a Abril.
        ii) Summer Split: Junho a Setembro.

5) Cada Split é composto por Fase Regular e Playoffs.

6) No caso da 1ª Divisão, o Relegations será realizado uma vez por ano, após a conclusão dos splits.

7) Na 2ª Divisão, o Relegations será realizado por split.

8) O Pro AM será realizado entre Outubro e Novembro.

a) Participam no Pro AM as 16 equipas da WGR LPLOL, 1ª e 2ª Divisão, e 16 equipas do Circuito Amador.
b) O formato detalhado da competição será anunciado posteriormente com a maior antecedência possível.

**Artigo 2º (Calendarização)**

1) A LPLOL é a entidade responsável por definir o calendário da prova, cumprindo com calendário competitivo Europeu de League of Legends.

a) Fase Regular:

1ª Divisão:

- Ínicio do Spring Split: 17 de Janeiro de 2022
- Final do Spring Split: 19 de Março de 2022
- Ínicio do Summer Split: 6 de Junho de 2022
- Fim do Summer Split: 7 de Agosto de 2022

2ª Divisão:

- Ínicio do Spring Split: 25 de Janeiro de 2022
- Final do Spring Split: 6 de Abril de 2022
- Ínicio do Summer Split: 14 de Junho de 2022
- Fim do Summer Split: 24 de Agosto de 2022

b) Promotion/Relegation LPLOL:

A competição será realizada após fim do Summer Split, nos dias 12, 13, 14, 19 e 22 de Setembro de 2022.

c) Pro AM LPLOL:

Entre 12 de Outubro de 2022 e 20 de Novembro de 2022.

2) A Liga reserva o direito de alterar a calendarização dos jogos, face a situações excepcionais, sendo que caso tal alteração aconteça, a Liga compromete-se a avisar todas as equipas da mesma, com a maior antecedência possível.

3) A Liga permite às equipas a troca de horários de jogos do mesmo dia, desde que este seja requerida com pelo menos 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.lplol@inygon.com* com o conhecimento de todas as equipas intervenientes.

**Artigo 3º (European Masters)**

1) 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.

2) Uma equipa deve reter, no seu plantel para a European Masters, pelo menos três (3) jogadores do lineup titular que jogaram o mais recente jogo nos Playoffs da LPLOL, de modo a cumprir os requisitos de competição necessários na European Masters.

3) Num caso em que várias equipas reivindicam a mesma vaga de participação na European Masters, a vaga será atribuída à equipa que detenha, no plantel, o maior número de jogadores do *lineup* que jogou o seu respectivo jogo de qualificação para a European Masters. Caso o critério anterior não seja suficiente para determinar o desempate, a vaga será atribuída à 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.

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

**Capítulo II - Membros da Equipa**

**Artigo 4º (Elegibilidade dos Membros)**

1) Idade

   a) Nenhum Membro de Equipa 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 Membro de Equipa deve ser elegível para trabalhar em Portugal, sendo que, se necessário, deve submeter provas dessa elegibilidade.

3) Contrato

a) Cada Membro de Equipa da LPLOL deve estar sob contrato com a sua equipa.

b) Um Membro de Equipa que tenha os salários em atraso após 60 dias considera-se como sem contrato, não podendo participar em qualquer jogo da LPLOL até que a situação seja resolvida.

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

c) Um Membro de Equipa - não poderá possuir um acordo contratual/financeiro por mais do que uma equipa em simultâneo pertencente a uma ERL. Os treinadores poderão trabalhar com Equipas fora da 1ª e 2ª Divisão, mas necessitam de permissão escrita por parte da LPLOL.

d) Um Membro de Equipa de uma equipa apenas poderá competir pela Organização que tem contrato. Um Membro de Equipa apenas poderá ser contratado por uma equipa globalmente, e se estiver sob contrato com outra equipa de outra região, o Membro de Equipa deverá divulgar essa informação aos oficiais da LPLOL. Um Membro de Equipa não poderá ter um acordo contratual/financeiro com outra equipa, a não ser que este seja aprovado pela liga por escrito. Empréstimos não são permitidos.

e) Todos os acordos entre equipas e seus respetivos Membros de Equipa devem seguir as seguintes obrigações:

i) Nenhum contrato entre equipa e um Membro de Equipa poderá incluir qualquer cláusula que restrinja o Membro de Equipa de se juntar a outra

equipa, organização ou empresa, após a data de término desse contrato, incluindo cláusulas de:

(1) Não competição;

(2) Direitos de preferência;

ii) É obrigatória a existência de uma opção de rescisão mútua, no caso de a outra parte cometer uma violação material dos termos do acordo, e esta não esteja resolvida durante um período de trinta (30) dias, noticiado por escrito pela parte que sofreu a violação.

iii) Nenhum contrato entre uma equipa e um Membro de Equipa deve incluir cláusulas de renovação automática, ou outras cláusulas que estendam a duração do mesmo sem novo acordo por escrito entre as partes.

iv) Tem que haver uma opção de rescisão imediata por parte do Membro de Equipa, no caso do acordo de participação da equipa seja terminado por parte da liga; ou o Membro de Equipa seja oficialmente removido da Equipa como efeito da sua remoção no GCD (Global Contract Database).

v) Nenhum contrato deve ter uma duração inferior a 7 dias, e caso o termo ou duração de contrato estenda para além da Janela de Free Agency, respetiva ao Summer Split de 2022, terá uma data de validade que terminará com os termos do contrato nas seguintes datas: 21 de Novembro de 2022, ou 20 de Novembro de 23. Qualquer acordo ou contrato, para além do Team Member Agreement, não deverá ter uma duração maior que o respetivo. Todas as obrigações contratuais entre o Membro de Equipa e a organização devem terminar nas datas estipuladas, com a exceção de obrigações financeiras correntes.

vi) Todos os contratos entre uma equipa participante na LPLOL e um Membro de Equipa 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.

vii) Equipas não podem entrar em acordos com outra equipa ou outra entidade terceira que, a qualquer nível, influencie o emprego, performance, ou

independência por parte de qualquer equipa sobre assuntos relacionados com a transferência de um Membro de Equipa para uma equipa.

f) 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.

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.

b) Esta conta é vinculativa ao jogador, não podendo ser trocada durante o Split em que a conta foi inscrita.

i) Inclui-se aqui a conta que um jogador utilizar em qualificadores se aplicável.

ii) Se um jogador trocar de conta entre Splits deve efectuar o processo de inscrição novamente.

c) A conta deve conter o Summoner Name e a TAG da equipa, ambos aprovados pela LPLOL.

i) 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.

ii) Em jogos realizados em Tournament Realm, o uso de TAG é obrigatório para todos os jogadores.

iii) 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.

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.

i) 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.

(1) Considera-se Liga Profissional qualquer competição de League of Legends organizada pela Riot Games que dê acesso ao League of Legends World Championship.

c) Todos os jogadores que jogaram 50% ou mais jogos na 1ª ou 2ª Divisão da LPLOL, não podem competir por mais nenhuma Equipa no Torneio Promotion/Relegation do respectivo split.

d) Membros que não fazem parte da GCD (Accredited ERLs) ou EPD (Non-Accredited ERLs) não estarão elegíveis para competir nas ERLs, EM ou Competições de Pro-Am.

i) Como exceção para o Pro-AM, Membros que não estão englobados na ERL (1ª e 2ª Divisão) não serão obrigados a se registar na EPD ou GDC.

e) Veto de Conta

i) Antes de um Membro de Equipa poder participar em qualquer jogo de uma ERL, num determinado split, 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.

ii) 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 Membro de Equipa que participa numa ERL. Este processo poderá demorar até 96 horas.

iii) Se um Membro de Equipa 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.

iv) Um Membro de Equipa que não passe no processo de Account Vetting poderá sofrer sanções adicionais dependendo da gravidade do comportamento analisado.

v) Membros da Equipa 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.

vi) Qualquer punição atribuída pela Riot Games em consequência dessa análise aplica-se também na LPLOL.

f) Proibição a Riot e League Officials

i) 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 5º (Estatuto dos Jogadores)**

1) Denomina-se por jogador uma pessoa que cumpra todos os pontos do Artigo 4º 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 ter mais do que um contrato, ou acordo financeiro com uma equipa de uma ERL, exceto em casos declarados e autorizados pela LPLOL.

**Artigo 6º (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 efetuou ou esteve presente no roster na maioria dos jogos oficiais na LPLOL em, pelo menos, dois dos últimos três Splits imediatamente anteriores à sua participação no seu primeiro jogo. Adicionalmente, 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, desde que não tenha vindo a participar em nenhuma outra ERL.
    c) O jogador viveu legalmente, ou esteve primariamente presente, em Portugal por, pelo menos, 36 meses depois de ter completado 13 anos.

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 poderá requisitar o estatuto de LTR para uma região em que está a participar. Após se juntar a outra ERL, o Jogador deve provar o seu estatuto de LTR à respectiva ERL ou tornar-se Non-Representative.

4) 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.

5) Jogadores não são obrigados a reclamar o estatuto de LTR e podem escolher ficar com o

estatuto de Non-Representative, apesar de estarem elegíveis.

**Artigo 7º (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-Resident poderá, perante a LPLOL, tornar-se residente se provar que viveu legalmente e esteve primariamente presente na Região 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 fase regular do split mais atual da sua equipa, de modo a poder alterar o seu estatuto de Residente para a nova região.

1) Os jogadores podem demonstrar cumprimento de requisitos de residência e LTR através da submissão de documentos que provem essa mesma elegibilidade. Há duas categorias gerais de provas: documentação emitida pelo governo (ex: registo militar, documentação de

residência, etc.) ou documentação emitida por privados (ex: registo escolar, registos bancários, seguros, comprovativos de arrendamento, etc.).

Se o jogador em causa for menor, a estes requisitos acrescem provas de relação parental e provas de que o tutor legal cumpre também os mesmos requisitos, como descritos em cima.

**Artigo 8º (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 9º (Estatuto de Free Agent)**

1) Free Agent é um jogador elegível a participar na LEC ou numa ERL e que ainda não assinou um acordo válido de inscrição por uma equipa; foi libertado por uma equipa ou teve o seu contrato expirado sem renovação.

**Artigo 10º (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 apto a trabalhar.

2) O Treinador apenas é considerado como tal após completar na totalidade o processo de inscrição.

3) Treinador Principal (Head Coach).
    a) 1ª Divisão: Equipas são obrigadas a registar um Treinador Principal (Head Coach).
    b) 2ª Divisão: Equipas não são obrigadas a registar qualquer Treinador, mas podem registar um Treinador Principal (Head Coach) na Liga.
    c) Adicionalmente, Equipas podem registar mais três treinadores como Strategic Coaches, Assistant Coaches ou Performance Coaches.
    d) 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. Este treinador interino poderá ser o Team

Manager.

4) Um treinador poderá ser um treinador registado ou um substituto da equipa.

5) Caso uma equipa apenas tenha 1 treinador registado, a mudança de estatuto para jogador irá invocar a alínea 3 d), caso se aplique a obrigatoriedade de submissão de um Treinador Principal.

**Capítulo III - Equipas**

**Artigo 11º (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) A participação de uma equipa em qualquer outra European Regional League (ERL) impede a sua participação na LPLOL.

4) As equipas são obrigadas a cooperar com a LPLOL em todos os momentos da competição para a resolução de problemas sob os quais detenham interesse.

5) 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.

6) As equipas são responsáveis pelos requisitos e cumprimento do artigo 4º. bem como assegurar aos seus elementos os seguros de responsabilidade civil.

**Artigo 12º (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 temporada em vigor, e na temporada 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 transferir, vender, passar ou abdicar da sua vaga, mediante os seguintes requisitos:
    a) A equipa apenas pode transferir a sua vaga no final da temporada, a menos que haja razão suficiente para tal, à discrição da Liga.
    b) Vendas podem ocorrer a qualquer momento desde que as mesmas não impliquem um rebranding total ou transferências de slot (ex: fusões empresariais, consolidação, reorganização, compra de ações, etc)
        - Qualquer transação que implique um rebranding total da equipa, deve apenas ocorrer na offseason.
    c) Rebranding de uma equipa apenas pode ocorrer na offseason a não ser que haja razão suficiente para tal, à discrição da Liga.
    d) Uma equipa pode no entanto vender um slot futuro na LPLOL contando que a mesma venha a alcançar a promoção através do Relegations e que a venda apenas se torne efectiva durante a offseason. A aprovação da venda encontra-se sujeita a aprovação por parte da LPLOL.

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 a nova entidade acarreta um custo de 3.000€ (mil euros) (+IVA), no caso da 1ª Divisão e 500€ (quinhentos euros) (IVA), no caso da equipa pertencer à 2ª Divisão.

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.

a) 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.

b) Uma organização ou equipa pode ter apenas uma equipa em todas as European Regional Leagues (ERL). O alcance de uma ERL, define-se como 1ª e 2ª Divisão de uma região.

c) Organizações ou equipas só podem participar numa ERL por temporada. Quaisquer alterações só podem ter efeito entre as temporadas e devem seguir os procedimentos descritos pelos Oficiais da Liga. Uma organização ou equipa deve receber a aprovação dos Oficiais da ERL futura e dos Oficiais da Riot para que a mudança ocorra.

7) 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.

8) A Liga reserva para si o direito de ter a última palavra sobre decisões relativamente à posse das dezasseis (16) vagas que compõem a LPLOL, oito (8) da 1ª Divisão e oito (8) da 2ª Divisão. 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 discrição da LPLOL. Os detentores de cada clube aceitam que não poderão contestar qualquer determinação final da Liga relacionada com este ponto.

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.

10) PRO AM: Não será permitida a participação de Equipas da mesma organização no mesmo Torneio PRO AM. As Organizações terão a obrigação de declarar quais das suas equipas as irão representar no respetivo torneio.

**Artigo 13º (Patrocinadores)**

**** Para a lista atualizada de patrocínios permitidos, proibidos e condicionais, consultar o Glossário e o ERL Rulebook.***

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) Caso o patrocinador se encontre classificado na categoria condicional de patrocínios, então a equipa deverá cumprir com todos os requisitos necessários para a obter aprovação por parte da Administração da Liga (consultar Exhibit K - ERL Rulebook)

3) As equipas serão obrigadas a notificar a Liga sempre que haja a aquisição de um novo patrocinador, antes desse patrocinador ser comunicado ou esteja presente de alguma forma na LPLOL.

4) Cada equipa e os seus afiliados podem apenas gerir patrocínios da sua própria equipa.

5) Nenhum indivíduo ou entidade poderá ser detentor dos *Naming Rights* de mais do que uma equipa de uma ERL num determinado momento do tempo.

6) Um patrocinador que detenha *Naming Rights* de uma determinada equipa na LPLOL não poderá patrocinar mais nenhuma equipa da LPLOL.

7) 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.

8) 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 pela Team Name Sponsor Integration Policy.

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 8) ao longo da temporada desportiva.

**Artigo 14º (Vestuário durante a Transmissão/Evento)**

1) Esta secção de regras está direcionada para regulamentar o uso de Jerseys e Calças para os dias de jogo e jogos oficiais. As equipas deverão cumprir com as regras estabelecidas nesta secção.
2) As equipas deverão ter os designs das suas jerseys/calças aprovadas pela Liga antes da sua utilização.
    a) Fase Regular do Split: Os designs das Jerseys e Calças devem ser enviados antes do começo do Split. Com a antecedência mínima de 5 dias úteis antes da 1ª partida oficial.
        - Designs (incluindo localização dos logos dos patrocinadores) não podem ser alterados até aos Playoffs.
    b) Playoff: Os designs das Jerseys e Calças a serem utilizadas nos Playoffs pelas equipas devem ser submetidas para aprovação antes do início da fase. Os prazos serão definidos à discrição da Liga.
    c) European Masters: Os designs das Jerseys e Calças devem ser enviados antes do começo da European Masters. Com a antecedência mínima de 5 dias úteis antes da 1ª partida oficial.
    d) Todas as Jerseys e/ou Calças utilizadas pelos jogadores das equipas devem combinar.
3) Jogadores devem utilizar jerseys oficiais aprovadas durante todos os jogos e peças de roupa de equipa aprovadas pela Liga durante todo conteúdo realizado para a LPLOL.
4) Todos os jogadores do lineup titular devem usar calçado fechado, Jerseys e calças oficiais da equipa. Todo o Vestuário terá que ser aprovado pela Liga.
5) Jerseys podem ter gola, capuz, manga curta ou comprida e devem de ser fabricadas em poliéster. Vestuário em algodão ou combinações de algodão não são permitidos. Exceções a esta regra apenas se aplicam através de apresentação uma prescrição médica podendo a Liga permitir o uso de determinada peça, após análise individual.
6) Agasalhos, incluindo hoodies e casacos poderão ser utilizados em palco se pertencerem ao equipamento oficial das Equipas. Necessitam de possuir o branding oficial da equipa à frente, ser da mesma cor que o resto dos agasalhos usados em palco pela Equipa, bem

como ser das cores oficiais da jersey da equipa aprovada pela Liga. Uma jersey com capuz é considerada como jersey e não agasalho.

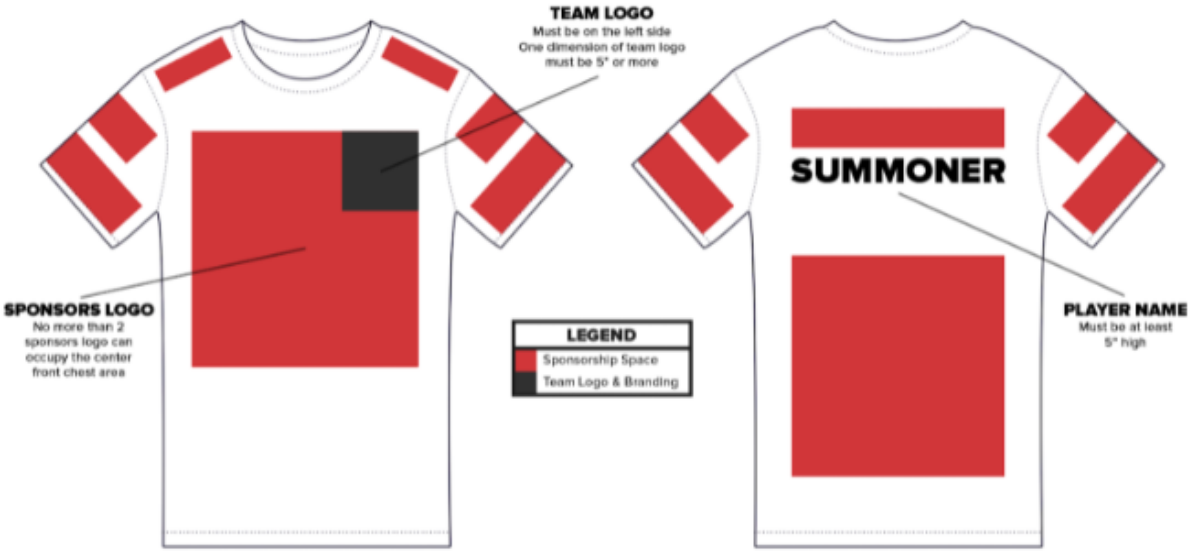
7) Membros das equipas poderão utilizar roupa com logótipos e linguagem promocional, desde que respeitem as cláusulas estabelecidas neste Regulamento e as normativas estipuladas pela Liga.
8) A Liga reserva o direito de rejeitar peças de roupa que considere não apropriadas, tais como, mas não limitadas a:
    a) Peças que contenham informação falsa, ou não substanciada, e que a Liga considere pouco ética.
    b) Publicidade aos elementos restringidos na alínea 8 do artigo 13º.
    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) Chapéus ou qualquer adereço para a cabeça que bloqueie o headset de cobrir os ouvidos, não são permitidos sem aprovação prévia por parte da Liga.
    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 Oficiais 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 de Equipa 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 objeto entre os headphones e as orelhas dos jogadores.

9) Jersey Guidelines:
    a) Todas as jerseys devem seguir estas indicações:

- **Vermelho** - Espaço para patrocinadores
- **Preto** - Logo e  Branding da Equipa

Legenda:

- **Logo da equipa**: Deve estar no lado esquerdo. A dimensão do logo deve ser 12.7 cm de área ou mais.
- **Logo de sponsors**: A área do peito apenas deve ser ocupada por no máximo dois (2) sponsors.
- **Nome do jogador**: deve ser pelo menos 12.7 cm de área de dimensão




*ERL Jersey visual sample*

b) A área do peito é destinada ao nome da equipa/logo e pode conter até dois (2) sponsors. A área equivalente das costas está reservada para branding da Equipa e o Summoner Name (Nome Oficial na Liga).

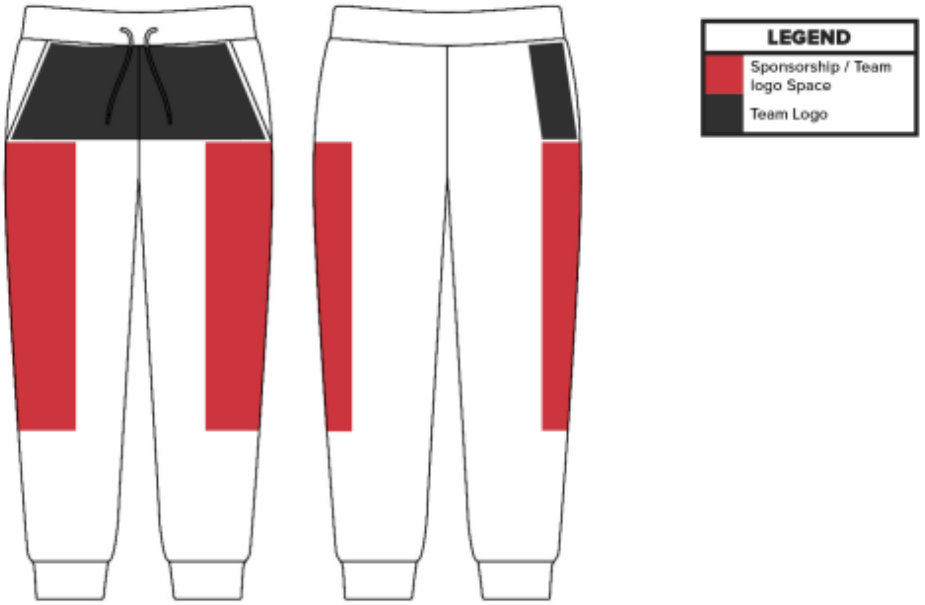
c) Os patrocinadores podem ser colocados nos ombros, mangas, clavícula, bem como a área por baixo do peito e a sua respetiva parte nas costas da Jersey. Não são permitidos logos da Riot Games ou da LPLOL nas Jerseys, exceto nos espaços indicados pela Liga.

d) Tshirts de algodão de mangas compridas ou peças desportivas podem ser utilizadas por baixo das Jerseys. Essas mesmas peças devem ter as cores oficiais da equipa ou

cores neutras. Os patrocinadores apenas poderão estar presentes nestas peças se o design for submetido e aprovado previamente pela Liga.

e) Treinadores devem utilizar, no mínimo, vestuário formal enquanto estão no estúdio/palco. Este vestuário formal é definido como roupas adequadas ao ambiente. Exemplos deste tipo de vestuário incluem: pólos com o emblema da equipa, camisa, casaco e calças formais. Este tipo de vestuário não inclui: roupa desportiva nem peças de vestuário da equipa patrocinadas, para além das especificadas acima.

10) Calças: Todas as calças dos jogadores participantes devem ter no máximo: 1 logo de patrocinador, 1 logo do fabricante e o logo da equipa. Patrocinadores e logos das equipas devem estar nas áreas designadas em baixo. Será necessário o envio dos protótipos para aprovação final. Todas as restrições relativamente a patrocínios também são aplicáveis às calças.




**Artigo 15º (Plantel)**

1) Todas as equipas devem submeter os seus plantéis antes das datas designadas em baixo, contendo toda a informação sobre os seus Membros, cópias dos contratos assinados, e contas de League of Legends dos mesmos, para verificação da elegibilidade dos Membros de Equipa e verificação da conta.
    a) Spring Split:

- 1ª Divisão: 11 de Janeiro de 2022.
- 2ª Divisão: 18 de Janeiro de 2022.

b) Summer Split:

- 1ª Divisão: 30 de Maio de 2022.
- 2ª Divisão: 7 de Junho de 2022.

2) Para cada jogo da fase regular da LPLOL/ Relegations, as equipas devem entregar um plantel titular de, pelo menos, cinco (5) jogadores, composto por:
   a) Mínimo de dois (2) 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.
3) Equipas com seis (6) ou mais jogadores terão que ter no seu plantel, no mínimo, três (3) LTRs e quatro (4) IMPs.
4) Um jogador pode ter estatuto (IMP) e (LTR) simultaneamente.
5) O plantel de uma equipa poderá ter, no máximo, 10 jogadores inscritos na LPLOL, em qualquer momento ao longo da temporada.
6) Cada equipa deverá ter um Roster de seis (6) a sete (7) jogadores como Playoff-Roster, e serão obrigados a manter quatro (4) EU Residents e três (3) LTRs no seu roster de Playoffs.
7) Todas as equipas que irão disputar o torneio de Relegations devem manter os seus rosters. Isto aplica-se aos rosters da 1ª e 2ª Divisão que as equipas declararam para o roster lock do respetivo Split em que se irá efetuar o Relegations.
8) 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.
9) Um jogador de uma equipa secundária de um Clube participante na LEC não poderá fazer parte do plantel da equipa principal de uma ERL, 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.

**Artigo 16º (Modificação de Roster)**

1) Cada equipa deve submeter o seu Roster do Split na data estipulada por Oficiais da Liga antes do início de cada Split. Se um Team Manager pretender alterar o Roster, deve submeter esse pedido de acordo com estas regras:
    a) O pedido deve ser submetido anteriormente à data da mudança efetiva no plantel, com a maior brevidade possível.
    b) Uma equipa não poderá utilizar um jogador na primeira semana do respectivo Split se este não estiver no Plantel submetido na data declarada.
2) Cada equipa deverá designar um Membro de Equipa que será o responsável pela gestão do plantel e submissão de documentos. O Membro de Equipa em questão estará autorizado a fazer mudanças no plantel através dos seguintes métodos:
    a) Trocas de Jogadores com outras Equipas;
    b) Contratação de Free Agents;
    c) Libertar Jogadores do Plantel.
3) Qualquer Membro de Equipa que abandone um Roster de determinada Equipa, não poderá ser inscrito no Roster dessa mesma equipa, por um período mínimo de três (3) semanas, em vigor a partir do momento da data efetiva da remoção.

**Artigo 17º (Substituições do Lineup Titular)**

1) Substituições de jogadores terá que resultar em equipas com Rosters elegíveis. Para clarificar, um jogador suspenso não poderá ser substituto da equipa.

2) 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 15º.

3) Substituições de jogadores no *lineup* só devem ser possíveis se as mesmas não colocarem em causa nenhum dos requisitos impostos por este regulamento.

4) A equipa poderá substituir jogadores durante o encontro (ex: entre jogos de um best-of-three ou best-of-five) ou entre rondas de um best-of-one se a equipa estiver a participar em jogos consecutivos. A equipa tem que notificar um oficial da LPLOL e ter a substituição aprovada até cinco (5) minutos após o nexus ser destruído no jogo anterior. Por exemplo, se a equipa pretende substituir o jogador para o jogo dois (2), então o ponto de contacto deve notificar um oficial da liga, até cinco (5) minutos após término do jogo um (1).

5) No caso de uma emergência, a Equipa poderá usufruir de tempo extra para encontrar um substituto imediato que seja um elemento do seu roster para o jogo. Se um substituto não for encontrado, a equipa terá de desistir da partida. Os Oficiais da LPLOL terão total

autoridade para determinar que casos constituem ou não uma emergência.

6) Em fases presenciais (se aplicável), as equipas devem ter sempre, pelo menos, um substituto presente.

**Artigo 18º (Janela de Inscrição de Free Agents)**

1) A Liga estabeleceu o período de tempo durante o qual novos Membros de Equipa ou Free Agents podem ser contratados. Acordos de qualquer natureza celebrados fora destas datas específicas estão estritamente proibidos, salvo exceções abaixo mencionadas.

<table>
<tr><th></th><th>Abertura da Janela de Inscrição de Free Agents<br>(00:00:00 UTC)</th><th>Encerramento da Janela de Inscrição de Free Agents<br>(16:00:00 UTC)</th></tr>
<tr><td>Spring Split</td><td>16 de Novembro de 2021</td><td rowspan="2">72h antes do primeiro jogo da última semana respetiva à fase Regular da LPLOL correspondente.</td></tr>
<tr><td>Summer Split</td><td>O dia após a EM Spring Finals</td></tr>
</table>

2) A janela de Free Agency para a Temporada de 2023 começará a 22 de Novembro de 2022.

3) Plantel Pro AM: Excecionalmente jogadores que jogaram menos de 50% de uma ERL, não jogaram em qualquer liga profissional no mais recente Split, e não se enquadram no estatuto de veteranos, podem ser contratados para o Pro AM, desde que os seus contratos não se estendam para além da data designada para abertura da Janela de Free Agency.

4) Se uma equipa pretende libertar um Membro do seu Roster durante o Split, a Equipa tem que informar a LPLOL com pelo menos 72h de antecedência do encerramento da janela de inscrição de Free Agents do respetivo Split. Expirações de contrato depois desta data são permitidas.

5) Como exceção às restrições de Free Agency, Equipas podem contratar jogadores para o seu Plantel de Reserva entre o encerramento da janela de inscrições de Free Agents do Spring Split e a abertura da janela de inscrições de Free Agents do Summer Split, se o respectivo jogador não se encontrar a participar numa ERL ou EM.
   Jogadores que são adicionados ao Roster de uma Equipa durante o período mencionado estão impossibilitados de realizar qualquer jogo até a abertura da janela de Free Agents do Summer Split.

6) 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.

7) 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.

**Artigo 19º (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 20º (Trocas)**

1) Equipas podem trocar jogadores do seu Roster com outras Equipas. Estas trocas não são limitadas em quantidade, podem ser assimétricas e podem envolver valores monetários ou outra consideração como parte do acordo.
2) Trocas têm que se tornar efetivas entre a abertura da janela de inscrição de Free Agents e o encerramento da janela de inscrição de Free Agents.

3) Jogadores Europeus podem ser trocados com Jogadores de qualquer região e vice-versa.

4) Pedidos de troca devem ser submetidos aos oficiais da LPLOL, por escrito, usando o *Trade Approval Request Form*. Para que um pedido de troca se torne efetivo o mesmo deve ser aprovado pela Liga.

**Artigo 21º (Reconhecimento pelo Conselho de Arbitragem)**

1) A Comissão Executiva e Conselho de Arbitragem reservam o direito de reconhecer qualquer transferência ou troca como nula se a mesma violar os princípios de fair play entre as equipas, independentemente do método utilizado.

**Artigo 22º (Rescisão)**

1) Uma equipa pode rescindir com qualquer Membro de Equipa com o qual tenha vínculo contratual a qualquer altura durante o Split.

2) Para efetuar uma rescisão deve preencher o *Team Member Drop Form* e enviar um email para suporte.lplol@inygon.com com o jogador em CC em que declara que rescindiu o vínculo contratual

3) O membro deve confirmar em email que recebeu a notificação para completar o processo.

**Capítulo IV - Direitos**

**Artigo 23º (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 24º (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 25º (Direitos de Publicação)**

1) A Liga reserva o direito de publicar uma declaração relativa à penalização de um Team

Manager, Membro de Equipa ou Equipa. Qualquer Team Manager, Membro de Equipa ou Equipa mencionados na declaração abdicam por este meio de tomar quaisquer medidas legais contra a ERL, o League of Legends European Championship Limited e/ ou qualquer das suas empresas subsidiárias, afiliadas, funcionários, agentes, contratantes, etc pela publicação da mesma.

**Artigo 26º (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) Sanções disciplinares, relativamente a infrações deste regulamento consideradas gravíssimas pela Liga não serão passíveis de direitos de defesa.

3) Sanções disciplinares ou penas aplicadas por instâncias superiores à LPLOL não serão passíveis de direitos de defesa.

**Artigo 27º (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 pela mesma.

2) Processo de recurso:

    a) Todos os recursos devem ser enviados para o Conselho de Arbitragem através do email: *suporte.lplol@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 conter a razão necessária para realização de um recurso, assim como quaisquer provas relevantes para o caso.

    d) 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.

## Livro II - Competição

### Capítulo I - Formato

#### Artigo 28º (Fase Regular)

1) 1ª Divisão:

    a) Oito (8) equipas irão participar na Liga. Durante a fase regular, as Equipas irão defrontar-se, num formato double round robin best-of-one, em cada Split.

    b) O direito a side selection durante a fase Regular será pré-selecionado por parte da Liga, garantindo que cada Equipa terá um side selection contra todas as restantes equipas.

    c) As quatro (4) equipas melhor classificadas no fim da fase regular do Split irão participar nos Playoffs.

    d) A tabela classificativa será determinada pelo total de vitórias de cada equipa na fase Regular. De acordo com a classificação final da equipa após cada Split serão atribuídos Championship Points.

    e) Championship Points serão atribuídos consoante os resultados das Equipas durante os Playoffs, enquanto que as restantes terão a sua distribuição de pontos consoante a sua posição na Fase Regular.

    f) Os Championship Points serão utilizados para determinar o seeding para o PRO AM à discrição da Liga.

    g) Os Championship Points serão utilizados para determinar as últimas duas equipas da tabela classificativa que irão disputar o Torneio de Promotion/Relegations, como também o seeding para o mesmo.

2) 2ª Divisão:

    a) Oito (8) equipas irão participar na Liga. Durante a fase regular, as Equipas irão defrontar-se, num formato double round robin best-of-one, em cada Split.

    b) O direito a side selection durante a fase Regular será pré-selecionado por parte da Liga, garantindo que cada Equipa terá um side selection contra todas as restantes

equipas.

c) As quatro (4) primeiras equipas no fim do Split irão participar nos Playoffs.

d) A tabela classificativa será determinada pelo total de vitórias de cada equipa na fase Regular. De acordo com a classificação final da equipa após cada Split serão atribuídos Championship Points.

e) Championship Points serão atribuídos consoante os resultados das Equipas durante os Playoffs, para as quatro (4) equipas que participam nos Playoffs, enquanto que as restantes terão a sua distribuição de pontos consoante a sua posição na Fase Regular.

f) Championship Points serão utilizados para determinar os dois (2) primeiros e os dois (2) últimos classificados para os Torneio de Promotion/Relegations, bem como a seeding para os mesmos.
    1) Em casos onde uma ERL realiza torneio de promotion/relegation após o Spring Split e o Summer Split. Championship Points não serão contabilizados para determinar posições para o torneio de Relegations. Por sua vez, a classificação da Fase Regular será o parâmetro definido na decisão.
    2) Os dois (2) primeiros classificados irão disputar no Torneio de Promotion para a 1ª Divisão depois da conclusão do Summer Split.

**Artigo 29º (Playoffs)**

1) Denomina-se por Playoff a competição a realizar no final de cada fase regular, pelas equipas classificadas entre o 1º e o 4º Lugar da Fase Regular de cada Split..

2) Esta competição pode, ou não, ser realizada num evento ao vivo.

3) No caso de impossibilidade de uma das equipas estar presente na disputa dos playoffs, a LPLOL reserva o direito de qualificar para playoffs as equipas seguintes de acordo com a tabela classificativa da Fase Regular.

4) Os playoffs terão o seguinte formato:
    a) 1ª Divisão:
        i. Os Playoffs terão lugar depois de cada Fase Regular do Spring e Summer Split. As quatro (4) primeiras equipas da tabela classificativa da Fase Regular irão jogar num formato Page-McIntyre/Page-Playoff system, sendo cada série um Best-of-5.

ii. A equipa com maior *seed* ao longo dos Playoffs terá prioridade de *side selection* no primeiro jogo de cada série. O *side selection* dos jogos seguintes, na mesma série, será definido pela equipa perdedora.

iii. Ronda 1

- Jogo 1 (Bo5): Seed #1 vs. Seed #2
- Jogo 2 (Bo5): Seed #3 vs. Seed #4

iv. Semi-Final (Bo5)

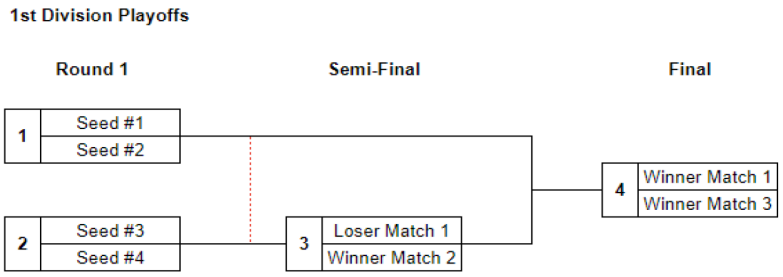
- Perdedor Jogo 1 vs. Vencedor Jogo 2

v. Final

- Vencedor Jogo 1 vs. Vencedor Jogo 3

- Os finalistas de cada torneio de Playoffs qualificar-se-ão para os Play-Ins da respectiva European Masters desse Split.

vi. Representação gráfica:




b) 2ª Divisão:

i. Os Playoffs terão lugar depois de cada Fase Regular do Spring e Summer Split. As quatro (4) primeiras equipas da tabela classificativa da Fase Regular irão jogar no formato Page-McIntyre/Page-Playoff system, sendo cada série um Best-of-5.

ii. A equipa com maior *seed* ao longo dos Playoffs terá prioridade de *side selection* no primeiro jogo de cada série. O *side selection* dos jogos seguintes, na mesma série, será definido pela equipa perdedora.

iii. Ronda 1

- Jogo 1 (Bo5): Seed #1 vs. Seed #2
- Jogo 2 (Bo5): Seed #3 vs. Seed #4

iv. Semi-Final (Bo5)

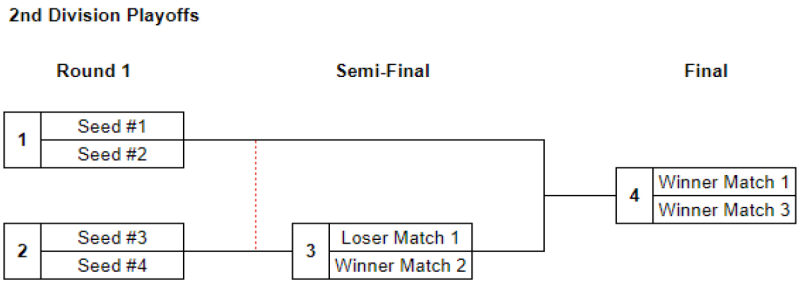
- Perdedor Jogo 1 vs. Vencedor Jogo 2

v. Final

- Vencedor Jogo 1 vs. Vencedor Jogo 3

vi. Ambos os finalistas apuram-se para jogar o Torneio de Promotion. O vencedor terá a seed maior.

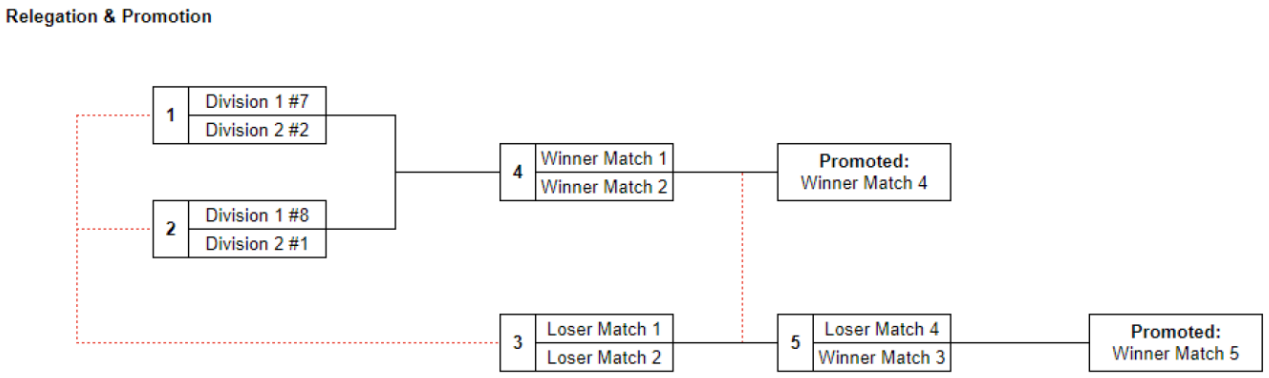
vii. Representação gráfica:




**Artigo 30º (Promotion/Relegation)**

1) 1ª Divisão: O Torneio terá lugar após o Summer Split. Participam no Promotion/Relegation as duas (2) equipas classificadas no sétimo (7º) e oitavo (8º) lugares da 1ª Divisão e as duas (2) equipas classificadas no primeiro (1º) e segundo (2º) lugares da 2ª Divisão, relativamente à Tabela de Championship Points.
2) 2ª Divisão: O Torneio terá lugar no fim de cada Split. Participam no Promotion/Relegation as duas (2) equipas classificadas no sétimo (7º) e oitavo (8º) lugares da 2ª Divisão e as duas equipas apuradas através da Liga Promessa do Circuito Tormenta relativamente à Tabela de Championship Points.
3) As duas últimas equipas da divisão superior e as duas primeiras equipas da divisão inferior irão encontrar-se num formato de Double Elimination. Os jogos serão Best-of-5.
4) As equipas da divisão superior terão prioridade no side selection para o 1º jogo da série. Se equipas da mesma divisão se defrontam, a equipa com maior seed terá prioridade no side selection. O *side selection* dos jogos seguintes, na mesma série, será definido pela equipa perdedora.
5) Ronda 1:
    - Jogo 1 (Bo5): Divisão 1 #7 vs. Divisão 2 #2.
    - Jogo 2 (Bo5): Divisão 1 #8 vs. Divisão 2#1.
6) Ronda 2:
    - Jogo 3 (Bo5): Perdedor do Jogo 1 vs. Perdedor do Jogo 2.
    - Jogo 4 (Bo5): Vencedor do Jogo 1 vs. Vencedor do Jogo 2.
7) Ronda 3:
    - Jogo 5 (Bo5): Perdedor do Jogo 4 vs Vencedor do Jogo 3.

8) Os vencedores dos jogos 4 e 5 serão promovidos para a divisão acima.
9) Representação gráfica:




**Artigo 31º (Championship Points)**

1) A cada equipa serão atribuídos Championship Points com base na sua posição final depois dos Playoffs de cada LPLOL Split. Se a posição nos Playoffs de duas equipas for a mesma, a equipa com melhor posição na Fase Regular será posicionada acima no ranking final do Split. Se uma equipa não se qualificar para os Playoffs, a posição final da respetiva equipa no final da Fase Regular irá determinar o seu ranking final no Split. Os Championship Points serão usados em diversas formas, detalhadas neste documento dependendo da divisão. Os pontos serão distribuídos da seguinte forma.

2) Distribuição de Championship Points:

| Posição | Spring Split | Summer Split |
|---|---|---|
| 1º | 105 | 140 |
| 2º | 75 | 100 |
| 3º | 60 | 80 |
| 4º | 45 | 60 |
| 5º | 30 | 40 |
| 6º | 18 | 24 |
| 7º | 12 | 16 |
| 8º | 0 | 0 |

2.1) 1ª Divisão:

a) Championship Points serão usados para determinar o top dois (2) e os últimos dois (2) classificados depois de cada temporada da LPLOL.
b) Championship Points serão usados como fator determinante no seeding noutros torneios regionais, à discrição da Liga.
c) As duas (2) equipas com o menor número de Championship Points irão participar no Torneio de Promotion/Relegation no final da temporada da LPLOL.

2.2) 2ª Divisão:

a) Championship Points serão usados para determinar o top dois (2) e os últimos dois (2) classificados depois de cada Split da LPLOL.
b) As duas (2) equipas com o maior número de pontos irão participar no torneio de Promotion/Relegation no final da temporada da LPLOL. Os Championship Points são um fator determinante para seeding.

**Artigo 32º (Tiebreakers)**

1) Caso duas (2) equipas se encontrem empatadas na classificação no fim da Fase Regular de cada Split os critérios de desempate serão os seguintes pela seguinte ordem:

- resultado do confronto direto entre as duas equipas empatadas.
- maior número de vitórias obtidas pela equipa na segunda metade do split em questão.
- se ambas as equipas continuarem empatadas, as equipas irão realizar um jogo de desempate . O side selection será atribuído à equipa com o menor tempo de vitória durante os jogos da Fase Regular entre as duas equipas.

2) Caso três (3) ou mais equipas se encontrem empatadas, será considerado o registo de confronto direto entre todas as equipas. Se uma ou mais equipas tiver ganho/perdido mais de 50% dos jogos em agregado contra cada equipa em situação de Tiebreaker, será automaticamente atribuído a essa equipa o lugar mais alto/baixo disponível, e um novo Tiebraker será declarado entre as restantes equipas. Se as equipas tiverem o mesmo número de jogos ganhos, as vitórias da segunda parte do Split serão tidas em conta, com as equipas com mais vitórias na segunda parte do Split a serem classificadas com a seed mais alta . Se as equipas continuarem empatadas, a seguinte estrutura será usada para desempate, dependendo do número de equipas empatadas.

3) 3-way-tie:

   Será disputada uma single Round Robin entre as três equipas. Na eventualidade da disputa em single round robin não ser suficiente para determinar a disposição hierárquica das equipas, então as três equipas irão competir numa single-elimination bracket, onde a equipa com o menor tempo de Vitória conseguido durante o tiebreaker em single round robin, disputado anteriormente, terá bye até à final.

4) 4-way-tie:

   As equipas empatadas irão disputar uma single-elimination bracket com jogo de 3º/4º lugar. Os confrontos da primeira ronda de jogos serão determinados de acordo com o menor tempo de Vitória das equipas.

5) 5-way-tie:

   As equipas irão participar numa single-elimination bracket com 3º/4 lugar, sendo inseridas na bracket de acordo com o seu tempo de Vitória. As duas equipas com o maior tempo de Vitória entre as equipas empatadas jogarão um play-in para determinar o acesso à single-elimination bracket como seed 4.

6) 6-way-tie:

   As equipas irão participar numa single-elimination bracket com jogo de 3º/4º lugar sendo inseridas na bracket de acordo com o seu tempo de Vitória. As duas equipas com o menor

tempo de Vitória terão um bye para a semifinal.

7) 7-way-tie:

   As equipas irão participar numa double-elimination bracket, sendo inseridas na bracket de acordo com o seu tempo de Vitória . A Equipa com o menor tempo de Vitória terá um Bye até à semifinal.

8) 8-way-tie:

   As equipas irão participar numa double-elimination bracket, consoante o seu tempo de Vitória.

9) Se múltiplas equipas estiverem empatadas em Championship Points após conclusão do Summer Split, então a seed mais alta será atribuída à equipa que obteve uma pontuação maior durante o Summer Split. Se as duas equipas tiverem obtido a mesma pontuação durante o Summer Split, então a sua classificação na Fase Regular do Summer Split serão utilizados para quebrar o empate.

10) Todos os jogos de Tiebreak serão jogados à melhor de 1 (Best-of-1).

11) A calendarização dos jogos de Tiebreak ficará à discrição da LPLOL.

12) Para todos os jogos de Tiebreak, o direito a side selection será determinado através do menor tempo de Vitória na Fase Regular do respectivo Split.

13) Se o tempo de vitória for o mesmo para várias equipas, a hierarquia será determinada por moeda-ao-ar.

**Artigo 33º (Side Selection)**

1) Para o primeiro dia de jogo da semana durante a Fase Regular, todas as equipas terão de submeter o side selection vinte e quatro (24) horas antes da hora prevista para o início do primeiro jogo da jornada.
2) Para o segundo e todos os restantes dias de jogo da semana durante a Fase Regular, todas as equipas devem submeter o seu side selection até vinte e quatro (24) horas antes da hora prevista para o início do primeiro jogo do respetivo dia.
3) Para o primeiro jogo de uma série de Playoffs, as equipas são obrigadas a submeter o seu side selection vinte e quatro (24) horas antes do início do primeiro jogo do respectivo dia de transmissão. Se um jogo da LPLOL ocorrer no dia em que o side selection deve ser realizado, o tempo limite de entrega do mesmo passa a ser quinze (15) minutos após a conclusão do último jogo desse mesmo dia.
4) Para todos os outros jogos de uma série, as equipas são obrigadas a notificar um oficial da

Liga da sua seleção até cinco (5) minutos após a conclusão do jogo anterior.

5) Para todos os jogos de Tiebreak, o side selection deve ser submetido cinco (5) minutos após a conclusão do jogo que determinou o cenário de Tiebreak.
    a) Com exceção da última jornada da Fase Regular do respectivo split, esse deve ser submetido 24 horas antes do primeiro jogo do dia.
6) Os Oficiais da Liga podem mudar as datas de submissão de side selection à sua discrição, informando as respectivas equipas. Se nenhuma decisão for submetida a tempo, o side selection será atribuído, por default, como blue side.

7) A submissão do side selection deve ser realizada na sala designada pela LPLOL no Discord, nomeadamente #submissão-side-selection da divisão respectiva.
    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.
    b) A organização da competição reserva o direito de em caso de necessidade alterar o método/ local de submissão de side selection, comprometendo-se a informar as equipas com a maior antecedência possível.

**Artigo 34º (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 35º (Jornadas)**

1) Todas as jornadas serão jogadas nas datas estipuladas pela Liga, exceto se houver uma decisão em contrário.

2) Para todas as jornadas da fase regular, caso as equipas queiram alterar o plantel, devem submeter o novo plantel até 24 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.

    b) Em situações em que por qualquer necessidade de realização de uma partida ou série que influenciem os confrontos entre equipas a serem realizados em Playoffs, em que estes se realizem por qualquer motivo com um intervalo de tempo inferior a 24h, do respetivo jogo, o prazo de submissão de plantel para o primeiro jogo da série será alterado para 15 minutos após a realização da série que determinará o

confronto.

3) A submissão dos plantéis deve ser realizada na sala designada pela LPLOL no Discord, nomeadamente #submissão-plantel da divisão respectiva.
    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..
    b) A organização da competição reserva o direito de em caso de necessidade alterar o método/ local de submissão de plantel, comprometendo-se a informar as equipas com a maior antecedência possível.

4) Plantéis submetidos após os prazos descritos no número 2) poderão, ou não, ser aceites pela Liga, sendo sempre sujeitos a sanções disciplinares.

5) Excecionalmente, 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.

## Livro III - Procedimentos

### Capítulo I - Procedimentos dos Jogos

#### Artigo 36º (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 da inscrição do jogador, em conformidade com os pontos estabelecidos pela LPLOL.
2) É da responsabilidade dos jogadores configurarem as suas contas.

#### Artigo 37º (Patch e Champions)

1) Os Patches e Champions disponíveis serão decididos pela Liga.

2) Champions serão automaticamente restritos da competição para o Patch do seu lançamento, mesmo que estejam disponíveis no Tournament Realm. Neste sentido, Champions que tenham levado rework podem também ficar indisponíveis, sendo que essa decisão ficará ao critério dos Oficiais da LPLOL.

    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.

**Artigo 38º (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, segundo a ordem: Top Laner, Jungler, Mid Laner, AD Carry e Support.

**Artigo 39º (Definições Gerais do Jogo)**

1) Todos os jogos serão realizados no mapa Summoner's Rift.

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

3) Os jogos da LPLOL serão sempre disputados em Tournament Realm, de acordo com o patch e restrições que se encontrarem em efeito pela Riot Games.
    a) Na impossibilidade de utilizar o Tournament Realm, o jogo será realizado no servidor Live EUW, com as restrições aí aplicadas.

4) 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.

5) 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.

6) Apenas os elementos do staff da LPLOL poderão realizar spectate ao jogo.

7) Os Oficiais da Liga poderá proibir a utilização de qualquer equipamento em específico à sua discrição, por motivos relacionados com a segurança e integridade da competição, eficiência e eficácia operacionais e/ou caso o equipamento pertença a uma entidade concorrente à Riot Games, EM ou League of Legends.

8) É proibido aos jogadores a instalação dos seus próprios programas e devem utilizar sempre os programas fornecidos pela Liga, com a exceção de casos em que a Liga conceda uma autorização expressa.

**Artigo 40º (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 serão considerados como um erros irreversíveis.

    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 período de tempo não pode haver qualquer troca dos elementos referenciados anteriormente.

5) 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.

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.

**Artigo 41º (Ferramenta de Comunicação)**

1) Todas as equipas deverão jogar as partidas e comunicar através da ferramenta de comunicação disponibilizada pela organização da LPLOL para o efeito.

2) Cada equipa estará numa sala de voz diferente.

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 ambos poderão permanecer na sala, com o microfone desligado durante a totalidade da partida, inclusive pausas.

5) Qualquer jogador inscrito na LPLOL, concorda e autoriza a gravação de todas as suas comunicações, efectuadas no Discord da LPLOL, ou outra ferramenta indicada por parte da Liga, em período de competição, assim como em quaisquer outros meios de comunicação

que a LPLOL utilize para realização de jogos.

6) Qualquer jogador inscrito na LPLOL se compromete a participar na produção de conteúdo, sempre que lhe for solicitado.

**Artigo 42º (Check-In)**

1) Será realizado um *check-in* no através da ferramenta de comunicação definida pela Liga , durante o qual todos os jogadores devem responder à chamada por voz.

2) Todos os jogadores deverão estar presentes no servidor da ferramenta de comunicação disponibilizada pela LPLOL e prontos para jogar (aquecimento concluído e settings de jogo aplicadas) até quinze (15) minutos antes do início calendarizado da partida.

3) Durante os Playoffs, todas as equipas deverão estar presentes no servidor da ferramenta de comunicação disponibilizada pela LPLOL e prontos para jogar (aquecimento concluído e settings de jogo aplicados) até quinze (15) minutos antes do início calendarizado do jogo 1 de cada série. Para os jogos seguintes da série a equipa deve estar pronta pelo menos cinco (5) minutos antes do início da partida.

4) Serão sancionadas disciplinarmente as equipas de acordo com o tempo de atraso em comparação com a altura do check-in:
    a) A equipa não está pronta à hora marcada para o início do jogo - Multa 15€ ou Perda do 1º ban da 2ª Rotação.
    b) A equipa não está pronta cinco (5) minutos depois da hora marcada para o início do jogo - Multa 25€ ou Perda do 2º ban da 2º Rotação.
    c) A equipa não está pronta dez (10) minutos depois da hora marcada para o início do jogo - Multa 50€ ou Perda de 1º ban da 1º Rotação e todos os bans da 2º Rotação.
    d) A equipa não está pronta (15) minutos depois da hora marcada para o início do jogo - Desistência do jogo por Default
    e) A equipa não está pronta trinta (30) minutos depois da hora marcada para o início do jogo - Desistência do próximo jogo por Default (se aplicável)
    f) A equipa não está pronta quarenta e cinco (45) minutos depois da hora marcada para o início do jogo - Desistência do próximo jogo por Default (se aplicável)

5) 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

possível.

b) Se um ou mais jogadores não estiverem prontos para jogar serão aplicadas sanções disciplinares.

**Artigo 43º (Falta de Comparência)**

1) Se uma equipa ou jogador não comparecer a tempo de qualquer jogo série, por motivos de força maior, a equipa deve informar Oficiais da Liga de imediato. Estes mesmos oficiais irão decidir se adiam, suspendem ou cancelam o jogo ou série à sua discrição.

2) Se um jogo for adiado, este deverá ser calendarizado para a mesma semana ou semana seguinte, a não ser que outro acordo possa ser feito entre as Equipas e os Oficiais da Liga. A data exata para o jogo será anunciada pelos Oficias da Liga o mais rápido possível.

3) 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.

4) A falta de comparência não justificada de uma equipa (default) incorre numa punição em 500€ dos Stipends anuais, por jogo falhado.

   - No caso da 2ª Divisão a falta de comparência não justificada de uma equipa (default) incorre na punição de aplicação de uma multa no valor de cinquenta euros (50€).

5) A falta de comparência não justificada em três (3) jogos num Split levará à exclusão da equipa da Liga, assim como remoção de qualquer pontuação, classificação ou stipend/prémio que esta tivesse acumulado até esse momento.

**Artigo 44º (Pausas)**

1) Aos jogadores é permitido a utilização de pausa durante o jogo, tendo cada equipa quinze (15) minutos de pausa máxima, com exceção do descrito no número 5).

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) Jogadores com doenças de menor gravidade, lesões ou incapacidade não terão uma razão válida para utilizar uma pausa. No caso de o jogador ter uma condição médica subjacente ou pré-declarada, este deverá informar os Oficiais da Liga antes do encontro, que em caso de

manifestação de sintomas, poderão conceder uma pausa durante a partida de forma a avaliar o problema e analisar se o jogador se encontra em condições necessárias para continuar a jogar dentro de um tempo razoável, determinado pelos mesmos. Se os Oficiais da Liga determinarem que o jogador não se encontra em condições para continuar após o período determinado, então a equipa do jogador deve desistir do jogo, a não ser que um Oficial da Liga determine que o jogo se encontra sujeito a Atribuição de Vitória à discrição da Liga.

4) O jogador pode colocar o jogo em pausa, devendo apresentar uma justificação de imediato ao árbitro.

    a) Não é permitido a colocação de pausa durante confrontos e/ou Teamfights.
    b) Caso a pausa seja colocada e o árbitro considere que a justificação para a pausa não é válida, o jogo deve prosseguir de imediato.

    c) Se um jogador utilizar uma pausa sem uma razão válida ou retirar uma pausa sem permissão de um Oficial da Liga, este será considerado um comportamento antidesportivo e serão aplicadas penalizações à discrição da Liga.

5) 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.

6) A pausa de um jogo pode ser ordenada por um árbitro se o mesmo encontrar um motivo válido que leve à instauração da mesma.

7) 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.

8) Não é permitido aos jogadores retirarem a pausa. Após instruções de Oficias da Liga e todos os jogadores terem sidos informados e estarem prontos a recomeçar, após confirmação por voz e/ou In-Game chat, os spectators irão retirar a pausa.

9) Caso um jogador não seja capaz de recuperar de uma desconexão ou problema técnico após o término do tempo de pausa que tenha ao seu dispor, o jogo não poderá ser continuado com menos de 4 elementos em cada equipa, sendo assim considerado que a equipa não tem condições de continuar o jogo e será atribuída a vitória na partida à equipa adversária.

**Artigo 45º (Game Restart)**

1) Um jogo pode ser recomeçado 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.

c) 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.

d) A equipa de arbitragem determinar que as condições ambiente são injustas para uma ou ambas as equipas, durante os eventos offline.

2) Certas condições poderão ser preservadas na eventualidade de um restart à partida, tais como picks, bans, summoner spells e runas.

3) A responsabilidade da verificação de settings do jogo 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.

**Artigo 46º (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 necessários 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 - Eventos Ao Vivo**

**Capítulo I - Regras Gerais**

**Artigo 47º (Princípio Geral)**

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

**Artigo 48º (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 49º (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 50º (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 51º (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 52º (Ocultação de Identidade)**

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

**Artigo 53º (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 54º (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 55º (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 56º (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 57º (Conduta durante o Evento)**

1) Dos elementos da equipa e respetivo staff é esperado um comportamento acertado, não devendo em qualquer momento realizar qualquer ação que aos olhos da LPLOL seja repreensível.

**Artigo 58º (Responsabilidade pelo Equipamento Facultado)**

1) 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 59º (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/Final: Equipa suspensa da competição, perda de todos os jogos do split por default, abdicação do prémio. No caso de Playoff será apurada a equipa, apta a competir, em quarto lugar após atualização da tabela classificativa.

2) De acordo com o aviso prévio de falta de comparência as equipas serão sancionadas disciplinarmente da seguinte forma:
    a) Até cinco (5) dias de antecedência: coima de 2000€(+IVA) ou suspensão de 1 Split;
    b) Com menos de cinco (5) 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 60º (Permanência em Palco)**

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

**Livro V - Códigos de Conduta**

**Capítulo I - Integridade Competitiva**

**Artigo 61º (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 Membros de Equipa ou outros elementos de clubes ou potenciais elementos 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 62º (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 excepção dos árbitros e eventuais elementos que os próprios árbitros determinem como aceitável em determinado momento.

**Capítulo II - Responsabilidade**

**Artigo 63º (Ética)**

1) Salvo excepções 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, individuo 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 discrição 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 de 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 elemento 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 de 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 contatar 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 discrição 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 elemento 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 elemento 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 elemento 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 elemento 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 elemento 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 elemento de uma 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 elemento 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.

## Capítulo III - Provisões Adicionais

### Artigo 64º (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 65º (Alterações ao Regulamento)

1) 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.
2) 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.

3) Todas as alterações deste Regulamento serão comunicadas e registadas neste documento, na secção de aditamentos.

### Artigo 66º (Omissões e Foro Competente)

1) Todas as questões omissas no presente regulamento serão resolvidas pelo Conselho de Arbitragem, ou pela direcção da Liga.

2) O foro competente para resolver qualquer litígio decorrente do presente regulamento será o Tribunal Judicial da Comarca de Braga.

**Artigo 67º (Participação em Eventos Organizados por Terceiros)**

1) Todos os jogadores registados na ERL não estão autorizados a participar em qualquer evento que se encontre fora da esfera da ERL (1ª/2ª Divisão e Pro-Am) sem conhecimento e autorização prévia da Liga e da Riot.

**Livro VI - Glossário**

| | |
|---|---|
| ERL | Liga Regional Europeia |
| EM | European Masters |
| LEC | League of Legends European Championship |
| Split | Parte da temporada competitiva da prova equivalente aos períodos competitivos de Primavera (Spring) e Verão (Summer) em que a prova se realiza. |
| Temporada | O equivalente ao período de duração da presente edição da prova. |
| Offseason | Período de intervalo entre temporadas durante o qual não se realizam jogos da Liga, Playoffs, Relegations, etc. |
| Fase Regular | Período competitivo da Liga disputado em formato de double-round robin. |
| Playoffs | Fase da prova disputada pelas quatro equipas melhor classificadas durante a Fase Regular que determina a classificação final do Split e o acesso EM. |
| Torneio Promotion/Relegation | Fase da prova disputada após a Fase Regular do Summer Split pelo 7º e 8º lugares da Fase Regular 1ª Divisão e o 1º e 2º lugares daa Fase Regular da 2ª Divisão. |
| Pro AM | Fase da Fase da prova disputada após a Fase Regular do Summer Split disputada pelas 16 equipas da WGR LPLOL, 1ª e 2ª Divisão, e |

| | |
|---|---|
| | 16 equipas do Circuito Amador |
| Quadro Disciplinar | Listagem de sanções disciplinares e penalizações atribuídas durante a competição. |
| Organização | Entidade proprietária da Equipa. |
| Representante de Equipa | Proprietário, co-proprietário, coordenador, etc. da Equipa que representa a equipa perante a administração da prova. |
| Team Manager | Proprietário, co-proprietário, coordenador, etc responsável pela gestão da Equipa. |
| Treinador (Coach) | Membro da equipa que dirige as suas atividades de treino, preparando-a para as partidas a serem disputadas na LPLOL. |
| Membro de Equipa | Treinador ou jogador de uma equipa. |
| Lineup Titular | Os cinco jogadores e treinador principal que competem por uma equipa numa determinada partida. |
| Substituto | Um jogador suplente que faz parte do plantel de uma Equipa. |
| Plantel de Reserva | Jogador(es) de uma Equipa que se encontram no processo de se tornar elegíveis para competir num plantel de uma ERL (exemplo: Jogadores com 15 anos; jogadores em processo de aquisição de visto; jogadores banidos competitivamente.) |
| Série | Conjunto de jogos disputado até que uma Equipa seja declarada vencedora da maioria do total de jogos disputados. |
| Jogo | Partida de League of Legends disputada no mapa Summoner's Rift jogada até que um vencedor seja declarado através de destruição do Nexus, Surrender, Default ou Atribuição de Vitória. |
| Tiebreaker | Critérios de desempate que determinam a classificação final de Equipas em situação de empate após uma Fase Regular |
| Tempo de Vitória | Período de tempo agregado que uma Equipa demorou para vencer as suas partidas contra outras equipas. Utilizado como critério de desempate. |

| | |
|---|---|
| Àrea de Jogo | Área circundante a quaisquer PCs disponibilizados pela Liga para competição. Durante as partidas apenas é permitida a permanência do lineup titular na área de jogo. |
| EPD | ERL Player Database |
| GCD | Global Contract Database |
| GCW | Global Contract Window |
| Locally Trained Representative (LTR) | Um estatuto que pode ser adquirido por jogadores delineado no Artigo 6º. |
| EU Resident (IMP - International Movement Policy) | Um estatuto que pode ser adquirido por jogadores delineado no Artigo 7º. |
| Veteran Player (VP) | Um estatuto que pode ser adquirido por jogadores delineado no Artigo 8º. |
| Free Agent (FA) | Jogador elegível de participar na Liga que ainda não tenha celebrado um vínculo contratual válido com uma Equipa, tenha sido libertado por uma Equipa, ou não tenha efetuado renovação de contrato. |
| Disconnect Intencional | Situação em que o jogador perca de ligação ao jogo que foi realizada por uma ação do próprio jogador, voluntária ou não. |
| Disconnect não-intencional | Situação em que o jogador perca a ligação ao jogo quer por problemas de ligação de net, quer por bugsplat ou outros erros informáticos. |
| Falha de Servidor | Situação em que os jogadores perdem ligação com o jogo por problemas do servidor em que se encontram a jogar ou problemas de LAN. |
| Região Competitiva Europeia | Albânia, Andorra, Áustria, Bélgica, Bósnia e Herzegovina, Bulgária, Croácia, Chipre, República Checa, Dinamarca, Estónia, Finlândia, França, Alemanha, Grécia, Hungria, Islândia, Israel, Itália, Kosovo, Letónia, Liechtenstein, Lituânia, Luxemburgo, Macedónia do Norte, Malta, Mónaco, Montenegro, Países Baixos, |

| | |
|---|---|
| | Noruega, Polónia, Portugal, Roménia, San Marino, Sérvia, Eslováquia, Eslovénia, Espanha, Suécia, Suíça, UK, Vaticano. |
| Categoria de Patrocínio Condicional | |
| Categorias de Patrocínio Permitidas | Categories that have been pre-authorised and permitted in writing by the ERL Officials:<br>● Airline<br>● Automotive<br>● Beverages - Non-alcoholic<br>● Building & Construction 61<br>● Consumer Care<br>● Consumer Electronic<br>● Fashion & Jewellery<br>● Financial Services & Insurance<br>● Food & Snacks<br>● Household Goods<br>● Industrial Equipment & Systems<br>● IT&I - Information Telecommunications & Internet<br>● LO - Logistics<br>● M - Media<br>● PC - Personal Care<br>● PS - Professional Services<br>● RE - Retail<br>● SA&S - Sports Apparel & Supplier<br>● TT&L - Travel, Tourism & Leisure<br>● TY - Tyres<br>● U&E - Utilities & Energy |
| Categorias de Patrocínio Proibidas | The following is a non-exhaustive list of prohibited sponsors:<br>● Any other video game, other video game developer, or publisher<br>● Any video game consoles<br>● Any esport or other video game tournament, league, or event<br>● Any other esports team, owner, or affiliate thereof<br>● Any prescription drugs |

| | |
|---|---|
| | ● Firearms, ammunition or firearm accessories<br>● Pornography or pornographic products<br>● Tobacco products or paraphernalia<br>● Betting or gambling providers (bookmakers and betting sites)<br>● Alcohol products (except alcoholic beverages included in the Conditional Category) or other intoxicants the sale or use of which is regulated by applicable law<br>● Sellers of or marketplaces for virtual items known to be counterfeit or illegal<br>● Seller of or marketplaces for goods or services that violate the LoL Game Terms of Use<br>● Fantasy esports operators (including daily fantasy)<br>● Political campaigns or political action committees<br>● Charities that endorse particular religious or political positions, or are not reputable (by way of example, Red Cross, Stand-Up to Cancer and other similar mainstream charities would be considered reputable)<br>● Cryptocurrencies, or any other unregulated financial instruments or markets<br>● Businesses & platforms engaged in offering Contracts for Difference (CFD) trading, or similar trading on margin products<br>● Beer and wine products |
| Categoria de Patrocínios Condicionais | Exhibit K. - ERL Rulebook |

# Index de Penalizações da WGR LPLOL 2022

# Liga Portuguesa de
# League of Legends

**Livro I - Definições**

**Capítulo I - Definições Gerais**

**Artigo 1º (Aplicação de índex)**

1) Este índex aplica-se a todas as competições da LPLOL.

**Artigo 2º (Sistema de Penalização)**

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/stipends, parcial ou total;
    c) Multas e/ou Perda de bans;
    d) Perda de pontos;
    e) Defaults em jogos ou séries;
    f) Suspensão;
    g) Desqualificação e/ou Despromoção;
    h) Qualquer combinação das anteriores.

3) Infrações repetidas da mesma regra serão punidas de forma progressivamente mais severa. Todas as penalizações serão sempre, inicialmente, enquadradas pelo ERL Penalty Index, onde se baseia o Index de Penalizações da LPLOL, 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 passíveis de prescrição, de prazos de execução ou permanentes, mediante a severidade da mesma.

**Artigo 3º (Consentimento de Aplicação)**

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

**Artigo 4º (Falta de Conhecimento)**

1) Um jogador, equipa ou treinador não pode alegar falta de conhecimento sobre as regras. 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 5º (Penalização aplicada pela Riot Games)**

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

**Artigo 6º (Direito de Defesa)**

1) Todos os envolvidos em acusações têm o direito de exercer a sua defesa.
2) O direito de defesa consiste na capacidade de o jogador se defender de acusações contra si, utilizando argumentos ou provas concretas.

**Artigo 7º (Prescrição)**

1) Os prazos de prescrição contam-se a partir da data em que os factos foram realizados.
2) Os prazos de prescrição contam tanto para limite de tempo para penalizar comportamentos como também para contagem do número de ofensas realizadas até então.

**Artigo 8º (Critério de penalização)**

1) Excluíndo o aviso, todas as penalizações são atribuídas conforme critérios de gravidade da situação, culpa do facto praticado e número de ofensas praticadas anteriormente do mesmo tipo, assim como quaisquer agravantes ou atenuantes relevantes para o caso.

**Artigo 9º (Agravantes)**

1) Consideram-se agravantes:
    a) O atraso com intenção de prejudicar a investigação/decisão.
    b) A recusa de cooperar com a investigação;

c) A partilha de informação falsa.

2) A agravante pode ser utilizada para ultrapassar um nível de ofensa, mesmo que este não tenha sido preenchido ainda pelo agente.

**Artigo 10º (Atenuantes)**

1) Consideram-se atenuantes
    a) O arrependimento do facto praticado;
    b) A total cooperação com a investigação;
2) Uma atenuante nunca pode ser causa para aplicar uma penalização abaixo do limite mínimo previsto nas penalizações.

**Livro II - Das Penalizações**

**Capítulo I – Penalizações Gerais**

**Artigo 11º (Comportamento Impróprio)**

1) Considera-se comportamento impróprio de um elemento de uma equipa em participação numa ERL:
    a) Insultos em redes sociais ou praça pública, em eventos ao vivo ou outros meios de comunicação.
    b) Difamação, calúnia ou injúria.
2) Pelo comportamento impróprio incorrem as penalizações:
    a) Aviso a multa no valor de 200€ e/ou até 4 jogos de suspensão.
3) O comportamento impróprio prescreve em 12 meses.

**Artigo 12º (Comportamento Altamente Impróprio)**

1) Considera-se comportamento altamente impróprio de um elemento de uma equipa em participação numa ERL:
    a) As declarações em qualquer meio que sejam discriminatórias sob qualquer forma.

b) As ameaças de morte ou à integridade física de uma pessoa.
c) O incitamento ao ódio ou à violência.
d) Tentativa de corrupção de um árbitro
e) Agressão física por parte de um staff de uma Equipa

2) Por comportamento altamente impróprio, consoante a gravidade, aplicam-se as seguintes suspensões:
   a) Multa de 400€ a 4500€ e/ou 1 a 10 jogos de suspensão.
   b) Suspensão indefinida/ Expulsão da Liga.
3) O comportamento altamente impróprio prescreve em 36 meses.

**Artigo 13º (Desrespeito a um árbitro ou membro do Staff da LPLOL)**

1) Considera-se desrespeito a um árbitro ou membro do staff:
   a) O insulto à figura do árbitro ou membro do staff da LPLOL.
   b) O desrespeito pela LPLOL.
2) O descrito neste artigo aplica-se em qualquer meio de comunicação ou rede social.
3) Pelo desrespeito a um árbitro ou membro do staff aplicam-se as penalizações:
   a) Aviso a multa até 500€ e/ou suspensão.
4) O desrespeito a um árbitro ou membro do staff da LPLOL prescreve à data do final do split em que ocorreu.

**Artigo 14º (Desrespeito a uma ordem de Oficial da Liga)**

1) O desrespeito a uma ordem de um Oficial da Liga que cumpra os requisitos de bom senso e de respeito pelas regras, são exemplos:
   a) Entrar no lobby do jogo
   b) Começar uma partida
2) Pelo desrespeito a uma ordem de um Oficial da Liga aplicam-se as penalizações:
   a) Aviso a multa até 25€ e/ou jogo de suspensão.
3) O desrespeito a uma ordem de um Oficial da Liga prescreve à data do final do split em que ocorreu.

**Artigo 15º (Account Sharing)**

1) Considera-se account sharing:
   a) A partilha de uma conta com alguém que não seja o detentor original da conta,

Aplicam-se aqui os casos em que o jogador é o detentor original da conta como aqueles em que a conta é partilhada com ele.

2) Por Account Sharing aplicam-se as penalizações:
    a) Multa 100€ a 200€ e/ou até 2 jogos de suspensão
3) O Account Sharing prescreve em 12 meses.

**Artigo 16º (Ringing)**

1) Considera-se ringing a utilização de um jogador que não se encontre no plantel inicial em jogos realizados online.
2) Pelo comportamento de ringing aplica-se uma penalização de suspensão por 5 a 20 meses competitivos.
3) Se comprovado que a infração foi cometida em cumplicidade e/ou com conhecimento por parte de qualquer elemento da equipa ou terceiros poderão acrescer penalizações à discrição da liga.
4) O ringing prescreve em 24 meses.

**Artigo 17º (Elo Boosting)**

1) Considera-se elo boosting o uso de uma conta de outro jogador para aumentar o rank desta em troca de qualquer valor, bem, ou benefício pessoal.
2) Por elo boosting aplica-se uma penalização de suspensão de 3 a 20 meses competitivos.
3) O elo boosting prescreve em 12 meses.

**Artigo 18º (Interferência com a Transmissão)**

1) Considera-se interferência com a transmissão o ato de interferir, de qualquer forma prejudicial, com a transmissão da LPLOL.
2) Insere-se neste ponto o impedimento de fácil reconhecimento da imagem da webcam do jogador, se aplicável, seja por:
    a) pouca luminosidade.
    b) obstrução do rosto por elementos alheios.
    c) introdução de objetos inapropriados.
3) Por interferência com a transmissão aplicam-se as penalizações:
    a) Multa de 25€ a multa de 250€

**Capítulo II – Penalizações In Game**

**Artigo 19º (Falar nas pausas sem autorização prévia de um árbitro)**

1) Os jogadores, quando em pausa, apenas podem falar com os restantes jogadores da mesma equipa com autorização do árbitro.
2) Pelo falar nas pausas sem autorização prévia de um árbitro aplicam-se as penalizações:
    a) Aviso a multa até 50€, atribuição de default do jogo e/ou 1 jogo de suspensão
3) A fala nas pausas sem autorização prescreve à data do final do split em que ocorreu.

**Artigo 20º (Retirar o Headset antes do final do jogo - Se aplicável)**

1) Os jogadores não podem, sob qualquer forma, retirar o headset antes do final do jogo, exceto quando instruídos para tal por um árbitro. O ajuste de headset não é aplicável para penalização.
2) Pelo retirar de headset antes do final do jogo aplicam-se as penalizações:
    a) Aviso a multa até 50€, atribuição de default do jogo e/ou 1 jogo de suspensão
3) O retirar de headset antes do final do jogo prescreve à data do final do split em que ocorreu.

**Artigo 21º (Pausa não autorizada)**

1) Os jogadores apenas podem colocar um jogo em pausa segundo as indicações estabelecidas no presente regulamento.
2) Pela pausa não autorizada ou sem justificação pertinente, aplicam-se as penalizações:
    a) Aviso a multa até 50€, atribuição de default do jogo e/ou 1 jogo de suspensão
3) O manter de pausa não autorizada prescreve à data do final do split em que ocorreu.

**Artigo 22º (Conduta antidesportiva)**

1) Considera-se conduta antidesportiva:
    a) A recusa em cumprimentar os jogadores adversários após o fim do jogo.
    b) O ato de sair do jogo anteriormente ao final do mesmo. Não se aplicam aqui as saídas de jogo para resolução de problemas técnicos.
    c) Qualquer comportamento que viole princípios de desportivismo entre membros de equipa, staff, etc.
2) Pela conduta antidesportiva aplicam-se as penalizações:

a) Aviso a multa até 50€, atribuição de default do jogo e/ou 1 jogo de suspensão

3) A conduta antidesportiva prescreve no final do split em que ocorreu.

**Artigo 23º (Cheating em Competição Oficial)**

1) Considera-se cheating o uso de programas de terceiros não permitidos pela Riot Games que ofereçam qualquer vantagem ao jogador seja através de aiming, visão, dodge, ou auto positioning.
2) Por scripting aplicam-se as penalizações:
    a) 10 Meses de suspensão a suspensão indefinida da Liga.
4) O cheating em competitivo prescreve em 36 meses.

**Artigo 24º (Botting)**

1) Considera-se botting o uso de bots para realizar qualquer jogo no lugar do jogador, seja em jogos casuais ou jogos competitivos.
2) Por botting aplicam-se as penalizações:
    a) 5 a 10 Meses de suspensão.
3) O botting prescreve em 12 meses.

**Artigo 25º (Match Fixing)**

1) Considera-se Match Fixing a oferta de qualquer valor, bem, favor ou vantagem a uma equipa ou jogador que em troca de uma vitória ou derrota garantida de qualquer equipa.
2) Por Match Fixing aplica-se a penalização de suspensão indefinida da Liga.
3) O Match Fixing prescreve ao fim de 36 meses.

**Artigo 26º (Exploit de um bug após aviso em contrário por parte da Liga)**

1) Considera-se exploit de um bug após aviso em contrário o abuso de um bug que ofereça uma vantagem a um jogador ou equipa após aviso por parte da Liga em como o abuso desse bug é proibido.
2) Por exploit de um bug após aviso da Liga aplicam-se as penalizações:

a) Forfeit do jogo e até 4 jogos de suspensão.

3) O exploit de um bug após aviso em contrário prescreve à data do final do split em que ocorreu.

**Artigo 27º (Desistência do Jogo sem aprovação anterior da Liga)**

1) Considera-se desistência de um jogo sem aprovação prévia da Liga o uso da opção de "surrender" num jogo de qualquer competição da LPLOL sem que a Liga anteriormente tenha dado permissão à equipa para tal.
2) Por desistência do jogo sem aprovação prévia da Liga aplicam-se as penalizações:
    a) Multa de 500€ a Suspensão indefinida ou Expulsão da Liga
3) A desistência de um jogo sem autorização anterior da Liga prescreve ao fim de 48 meses.

**Artigo 28º (Incumprimento com as indicações de uniforme estabelecidas pela LPLOL - se aplicável)**

1) Por falha no Incumprimento com as indicações de uniforme estabelecidas no regulamento aplicam-se as penalizações:
    a) Aviso a multa até 200€ por dia de jogo.
2) O incumprimento das normas de uniforme prescreve ao fim de 12 meses.

**Artigo 29º (Apresentação de marcas não autorizadas pela Liga)**

1) Considera-se aplicação de marcas não autorizadas pela Liga a demonstração no seu equipamento do jogador de qualquer um dos patrocínios que seja proibido pelo Artigo 13º do regulamento da LPLOL, violando alínea 8 do mesmo artigo.
2) Pela apresentação de marcas não autorizadas pela Liga aplicam-se as penalizações:
    a) Aviso a multa de 10 000€ por cada jogador que apresentar equipamento/material que se insira neste ponto.
    b) A apresentação de marcas não autorizadas pela Liga prescreve à data do final do split em que ocorreu.

**Artigo 30º (Treinador ou elemento de equipa não autorizado em palco)**

1) Considera-se este ponto quando um membro de uma equipa que não seja um treinador reconhecido pela LPLOL ou elemento de uma equipa que não seja autorizado pela LPLOL se encontre em palco.

2) Pela permanência em palco de um treinador ou elemento de equipa não autorizado aplicam-se as penalizações:
    a) Aviso a multa até 150€ por cada jogo em que ocorrer
3) Considera-se "cada jogo" se ocorrer na mesma série.
4) A permanência em palco de um treinador ou elemento de uma equipa não autorizada prescreve ao fim de 12 Meses.

**Capítulo III – Penalizações Administrativas**

**Artigo 31º (Jogador jogar sem contrato - Se aplicável)**

1) Considera-se este ponto quando uma equipa falha na apresentação de contrato obrigatório para a participação em prova e o jogador realiza um jogo oficial da LPLOL.
2) Pela realização de um jogo estando o jogador sem contrato, aplicam-se as penalizações:
    a) Multa de 250€ e/ou Default do jogo em que é utilizado o jogador sem contrato.
    b) Uma ofensa corresponde a um único jogador.
3) O uso de um jogador sem contrato prescreve ao fim de 12 meses.

**Artigo 32º (Incumprimento salarial por parte da equipa)**

1) Considera-se este ponto quando uma equipa se encontra em incumprimento do pagamento salarial ao Membro ou Membros da Equipa previsto no contrato após 15 dias úteis a ter sido efetuada validação e comunicação da infração por parte da LPLOL à equipa.
2) Por cada infração de pagamento salarial, a LPLOL penaliza a respetiva equipa por um montante de 200€.

**Artigo 33º (Mentir à Administração da Liga e/ou Arbitragem)**

1) Considera-se mentir à administração a entrega de qualquer informação/acusação falsa em qualquer momento que for solicitada pela Administração da liga ou pela Arbitragem da LPLOL.
    a) Aplica-se aqui a omissão/ocultação de informação ou facto relevantes.
2) Pelo comportamento de mentir à Administração da liga e/ou Arbitragem aplicam-se as penalizações:
    a) Multa até 500€ e/ou default
3) A mentira à Administração ou arbitragem prescreve ao fim de 36 meses.

**Artigo 34º (Alteração do line-up sem justificação válida após o limite temporal definido)**

1) Este ponto aplica-se a alterações de line-up submetidos que sejam realizados após o limite designado no Regulamento para tal.
2) Aplica-se neste artigo a submissão tardia de plantel.
3) Pela alteração de line-up após a data limite aplicam-se as penalizações:
    a) Perda da 2ª rotação de bans do jogo posterior a multa até 500€
4) A alteração do line-up após o limite temporal definido prescreve ao fim de 24 meses.

**Artigo 35º (Poaching realizado por um jogador)**

1) Considera-se poaching realizado por um jogador:
    a) A conversa realizada por um jogador com um treinador / jogador sob contrato sem autorização da organização a que o jogador pertence com a intenção clara de fazer o jogador terminar o contrato ou forçar a quebra de contrato.
    b) Aplicam-se aqui os casos de simples aliciamento ao jogador com intenção clara.
2) Por poaching realizado por um jogador aplica-se a penalização de suspensão de 5 a 10 meses competitivos.
3) O poaching realizado por um jogador prescreve em 6 meses.

**Artigo 36º (Poaching realizado por uma equipa)**

1) Considera-se poaching realizado por uma equipa:
    a) A conversa realizada por uma equipa ou membro de uma equipa (excluindo jogadores) com um treinador / jogador sob contrato sem autorização da organização a que o jogador pertence com a intenção clara de fazer o jogador terminar o contrato ou forçar a quebra de contrato.
    b) Aplicam-se aqui os casos de simples aliciamento ao jogador com intenção clara.
2) Por poaching aplica-se uma penalização de suspensão de 10 meses competitivos a tempo indefinido de suspensão.
3) Podem aplicar-se adicionalmente a esta penalização:
    a) Pagamento de uma multa até 5 000€.
    b) Suspensão da aquisição
    c) Possibilidade de impedimento de participação em edições futuras.
4) O poaching realizado por uma equipa prescreve em 6 meses.

**Artigo 37º (Pedido para a realização de poaching feito por um jogador ou treinador a uma equipa)**

1) Considera-se o pedido de poaching realizado por um jogador ou treinador a uma equipa:
    a) O pedido claro por parte de um jogador / treinador a uma equipa para que realize poaching a qualquer jogador ou treinador que não lhe esteja vinculado e que se encontre sob contrato com outra equipa.
    b) Pelo pedido de poaching realizado por um jogador ou treinador a uma equipa aplica-se a penalização de suspensão de 3 a 15 meses competitivos.
    c) O pedido de poaching realizado por um jogador ou treinador a uma equipa prescreve em 6 meses.

**Capítulo VI – Multas**

**Artigo 38º (Pagamento de Multas)**

1) Todas as multas aplicadas têm um prazo máximo de pagamento de 30 dias após a receção da notificação.
2) Caso o prazo limite de 30 dias seja ultrapassado, aplica-se um juro de mora de 10% ao valor da multa, que será retirada ao prémio final/stipend da equipa.
3) Uma equipa que se encontre com multas por pagar não pode reclamar o prémio/stipends que lhe for atribuído até ter o pagamento das multas em dia.
4) Uma equipa que se encontre em incumprimento salarial ou com multas por pagar até à abertura da janela de free agents de 2023, encontra-se automaticamente relegada.
    a) A equipa que terminou o respetivo split em primeiro lugar, na Divisão imediatamente abaixo será automaticamente promovida.
5) Um elemento de uma equipa que se encontre com multa por pagar não pode competir até ter o pagamento em dia.
6) As multas podem recair pelas organizações ou pelos jogadores.
7) As multas que são obrigação das organizações:
    a) O comportamento impróprio do jogador ou treinador;
    b) A corrupção (ou tentativa dela) e a agressão a um jogador (ou a tentativa dela) se for provada a sua responsabilidade e conhecimento do facto;
    c) Desrespeito a árbitros por um jogador ou treinador;
    d) A fala nas pausas não autorizada;
    e) O retirar de um headset antes do fim do jogo;
    f) A pausa não autorizada;

g) A desistência de um jogo sem aprovação prévia por parte da Liga;
h) A apresentação de marcas não permitidas pela Liga;
i) A violação comercial;
j) A permanência de um treinador não reconhecido pela LPLOL ou staff da equipa não autorizado em palco;
k) Um jogador realizar um jogo sem contrato;
l) O ato de mentir à Administração da liga ou à Arbitragem, se for provada que teve início na sua ação ou se foi por ela mesma feita;
m) A recusa de realizar instruções por parte dos árbitros;
n) O poaching, se for provado que foi realizado pela equipa ou se foi realizado por um jogador com conhecimento ou por ordem de uma equipa.
o) A não realização de posts obrigatórios.

8) As multas que são obrigações do jogador:
   a) Realizar Account Sharing;
   b) A corrupção (ou tentativa de) e a agressão (ou tentativa de) quando for provada a responsabilidade do jogador ou o seu envolvimento direto na ação;
   c) A violação comercial, se realizada sem o conhecimento da Organização que representa;
   d) O ato de mentir à Administração da liga ou à Arbitragem, se for provada que teve início na sua ação ou se foi por ele mesmo feito.

**Livro III - dos Processos**

**Capítulo I - Penalização**

**Artigo 39º (Processo de Penalização)**

1) O processo de penalização pode iniciar-se:
   a) Por denúncia realizada através do email oficial de contato com os Oficiais da Liga (suporte.lplol@inygon.com).
   b) Por iniciativa própria da arbitragem, se as circunstâncias o justificarem.
2) Após denúncia ou início do processo por iniciativa própria da arbitragem:
   a) Se, ao investigar a situação, a arbitragem considerar que existem motivos suficientes para avançar com uma acusação oficial, deve notificar a pessoa acusada apresentada a acusação.
3) Após o acusado poderá exercer o seu direito de defesa, se assim o entender, assim como para prestar quaisquer esclarecimentos necessários, através dos canais oficiais de comunicação.

4) Após a apresentação dos argumentos do acusado, a Arbitragem dará início ao processo de avaliação do caso e apresentará uma decisão final. Esta decisão deve ser notificada às partes afetadas e colocada no Quadro Disciplinar em caso de penalização.

**Capítulo II - Recurso**

**Artigo 40º (Processo de Recurso)**

1) Todas as decisões são passíveis de recurso.

2) Todos os recursos devem ser enviados para o Conselho de Arbitragem através do email: *suporte.lplol@inygon.com*.
3) O pedido de recurso deve ser realizado num prazo de 5 dias úteis após a notificação da decisão.
4) O pedido de recurso deve conter a razão de ser necessária a realização de um recurso, assim como quaisquer provas relevantes para o caso.
5) Uma decisão alvo de recurso não pode ser recorrível posteriormente.

6) Sanções disciplinares, relativamente a infrações deste regulamento consideradas gravíssimas pela Liga não serão passíveis de direitos de recurso.

7) Sanções disciplinares ou penas aplicadas por instâncias superiores à LPLOL não serão passíveis de direitos de recurso.

**Change Log**

| Data | Secção | Regra Antiga | Regra Atualizada |
|---|---|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10/01/22 | [Index de Penalizações]<br><br>Artigo 32º 1) | Considera-se este ponto quando uma equipa se encontra em incumprimento do pagamento salarial ao Membro ou Membros da Equipa previsto no contrato após 15 dias úteis a ter sido efetuada comunicação da infração por parte da LPLOL à equipa. | Considera-se este ponto quando uma equipa se encontra em incumprimento do pagamento salarial ao Membro ou Membros da Equipa previsto no contrato após 15 dias úteis a ter sido efetuada **validação e** comunicação da infração por parte da LPLOL à equipa. |
| 15/01/2022 | [Index de Penalizações]<br><br>Artigo 34º 2) | - | **Aplica-se neste artigo a submissão tardia de plantel.** |
| 15/01/2022 | [Index de Penalizações]<br><br>Artigo 38º 2) | Caso ~~este~~ prazo limite seja ultrapassado, aplica-se um juro de mora de ~~10% ao prémio final da equipa.~~ | Caso **o** prazo limite **de 30 dias** seja ultrapassado, aplica-se um juro de mora de **10% ao valor da multa, que será retirada ao prémio final/stipend da equipa.** |
| 03/05/2022 | [Regulamento]<br><br>Artigo 35º (Jornadas) | Para todas as jornadas da fase regular, caso as equipas queiram alterar o plantel, devem submeter o novo plantel até ~~72 horas~~ antes do início da jornada em questão. | Para todas as jornadas da fase regular, caso as equipas queiram alterar o plantel, devem submeter o novo plantel até 24 horas antes do início da jornada em questão. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 02/06/2022 | [Regulamento]<br><br>Artigo 4º<br>d) | n/a | Membros que não fazem parte da GCD (Accredited ERLs) ou EPD (Non-Accredited ERLs) não estarão elegíveis para competir nas ERLs, EM ou Competições de Pro-Am. |
| 02/06/2022 | [Regulamento]<br><br>Artigo 4º<br>d) i) | n/a | Como exceção para o Pro-AM, Membros que não estão englobados na ERL (1ª e 2ª Divisão) não serão obrigados a se registar na EPD ou GDC. |
| 02/06/2022 | [Regulamento]<br><br>Artigo 37º<br>2) | Champions que não tenham sido lançados pelo menos duas (2) semanas antes da jornada 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 ficará ao critério dos Oficiais da LPLOL. | Champions serão automaticamente restritos da competição para o Patch do seu lançamento, mesmo que estejam disponíveis no Tournament Realm. Neste sentido, Champions que tenham levado rework podem também ficar indisponíveis, sendo que essa decisão ficará ao critério dos Oficiais da LPLOL. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 21/06/2022 | [Regulamento]<br><br>Artigo 41º<br>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. | As equipas poderão ser acompanhadas por um treinador e um treinador assistente / analista, sendo que no final do Champion Select ambos poderão permanecer na sala, com o microfone desligado durante a totalidade da partida, inclusive pausas. |
| 24/06/2022 | [Regulamento]<br><br>Artigo 13º<br>2) | n/a | Caso o patrocinador se encontre classificado na categoria condicional de patrocínios, então a equipa deverá cumprir com todos os requisitos necessários para a obter aprovação por parte da Administração da Liga (consultar Exhibit K - ERL Rulebook) |
| 24/06/2022 | [Regulamento]<br><br>Artigo 39º<br>7) | n/a | Os Oficiais da Liga poderão proibir a utilização de qualquer equipamento em específico à sua discrição, por motivos relacionados com a segurança e integridade da competição, eficiência e eficácia operacionais e/ou caso o equipamento pertença a uma entidade concorrente à Riot Games, EM ou League of Legends. |
| 24/06/2022 | [Regulamento]<br><br>Artigo 39º<br>8) | n/a | É proibido aos jogadores a instalação dos seus próprios programas e devem utilizar sempre os programas fornecidos pela Liga, com a exceção de casos em que a Liga conceda uma autorização expressa. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 24/06/2022 | [Regulamento]<br><br>Artigo 15º<br>6) | Cada equipa poderá ter um Roster de seis (6) a sete (7) jogadores como Playoff-Roster, e serão obrigados a manter quatro (4) EU Residents e três (3) LTRs no seu roster de Playoffs. | Cada equipa **deverá** ter um Roster de seis (6) a sete (7) jogadores como Playoff-Roster, e serão obrigados a manter quatro (4) EU Residents e três (3) LTRs no seu roster de Playoffs. |
| 24/06/2022 | [Regulamento]<br><br>Artigo 12º<br>10) | n/a | PRO AM: Não será permitida a participação de Equipas da mesma organização no mesmo Torneio PRO AM. As Organizações terão a obrigação de declarar quais das suas equipas as irão representar no respetivo torneio. |
| 24/06/2022 | [Regulamento]<br><br>Artigo 17º<br>1) | n/a | Substituições de jogadores terá que resultar em equipas com Rosters elegíveis. Para clarificar, um jogador suspenso não poderá ser substituto da equipa. |
| 24/06/2022 | [Regulamento]<br><br>Artigo 14º<br>1) | n/a | Esta secção de regras está direcionada para regulamentar o uso de Jerseys e Calças para os dias de jogo e jogos oficiais. As equipas deverão cumprir com as regras estabelecidas nesta secção. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 24/06/2022 | [Regulamento]<br><br>Artigo 14º<br><br>2) | n/a | As equipas deverão ter os designs das suas jerseys/calças aprovadas pela Liga antes da sua utilização.<br><br>Fase Regular do Split: Os designs das Jerseys e Calças devem ser enviados antes do começo do Split. Com a antecedência mínima de 5 dias úteis antes da 1ª partida oficial.<br><br>Designs (incluindo localização dos logos dos patrocinadores) não podem ser alterados até aos Playoffs.<br><br>Playoff: Os designs das Jerseys e Calças a serem utilizadas nos Playoffs pelas equipas devem ser submetidas para aprovação antes do início da fase. Os prazos serão definidos à discrição da Liga.<br><br>European Masters: Os designs das Jerseys e Calças devem ser enviados antes do começo da European Masters. Com a antecedência mínima de 5 dias úteis antes da 1ª partida oficial.<br><br>Todas as Jerseys e/ou Calças utilizadas pelos jogadores das equipas devem combinar. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 24/06/2022 | [Regulamento]<br><br>Artigo 14º<br>10) | n/a | Calças: Todas as calças dos jogadores participantes devem ter no máximo: 1 logo de patrocinador, 1 logo do fabricante e o logo da equipa. Patrocinadores e logos das equipas devem estar nas áreas designadas em baixo. Será necessário o envio dos protótipos para aprovação final. Todas as restrições relativamente a patrocínios também são aplicáveis às calças. |
| 24/06/2022 | [Regulamento]<br><br>Artigo 67º<br>1) | n/a | Todos os jogadores registados na ERL não estão autorizados a participar em qualquer evento que se encontre fora da esfera da ERL (1ª/2ª Divisão e Pro-Am) sem conhecimento e autorização prévia da Liga e da Riot. |
| 30/06/2022 | [Regulamento]<br><br>Artigo 28º<br>2) | n/a | Em casos onde uma ERL realiza torneio de promotion/relegation após o Spring Split e o Summer Split. Championship Points não serão contabilizados para determinar posições para o torneio de Relegations. Por sua vez, a classificação da Fase Regular será o parâmetro definido para a decisão. |
| 30/06/2022 | [Regulamento]<br><br>Artigo 28º<br>2) | Os dois (2) últimos classificados entram no Torneio de Relegation para a 2ª Divisão depois da conclusão do respetivo Split. | n/a |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 30/06/2022 | [Regulamento]<br><br>Artigo 31º<br>2.2) | As duas (2) equipas com o menor número de pontos irão participar no Torneio de Promotion/Relegation, no fim de cada split. | n/a |