

Introdução e Propósito

Estas são as regras oficiais (“**Regras**”) da Temporada Brasileira de League of Legends 2016 (“**Temporada**”). Elas aplicam-se para todas as equipes que venham a participar da Temporada Brasileira de League of Legends 2016, assim como a seus gerentes, técnicos, jogadores e funcionários.

Estas Regras foram criadas unicamente para garantir a integridade do sistema estabelecido pelos oficiais da Temporada para disputas profissionais de League of Legends (“**LoL**”) e um equilíbrio competitivo entre os times que jogam em nível profissional. Regras padronizadas beneficiam todas as partes envolvidas em disputas profissionais de LoL, incluindo os times, jogadores e gerentes.

Estas Regras não restringem a competição por jogadores. Os termos de relacionamento entre jogadores e equipes são de responsabilidade dessas partes.

Estas Regras tratam do seguinte:

- Campeonato Brasileiro 1ª Etapa (CB – 1ª Etapa);
- Circuito Desafiante 1ª Etapa (CD – 1ª Etapa);
- Equipes Ranqueadas 1ª Etapa (ER – 1ª Etapa)
- Campeonato Brasileiro 2ª Etapa (CB – 2ª Etapa);
- Circuito Desafiante 2ª Etapa (CD – 2ª Etapa);
- Equipes Ranqueadas 2ª Etapa (ER – 2ª Etapa)

A Temporada Brasileira de League of Legends 2016 consiste nas seis etapas descritas acima, com formatos distintos, sendo o Campeonato Brasileiro a competição principal.

No Campeonato Brasileiro, as oito melhores equipes brasileiras, pré-classificadas com base no desempenho que tiveram na Temporada Brasileira de League of Legends 2015 (Certificado de Autorização CAIXA nº 3-2927/2014), enfrentam-se durante sete rodadas, em um formato de liga, acumulando assim pontos baseados em seus resultados. As seis melhores equipes passam para a próxima fase e se enfrentam em formato de eliminatórias, até que sejam definidas todas as posições.

Ao final da Etapa, as cinco melhores equipes do Campeonato Brasileiro mantém sua posição no Campeonato Brasileiro para a Etapa seguinte, seja na mesma ou na próxima Temporada, já as três equipes com pior colocação deverão participar do processo de Promoção e Rebaixamento, com as melhores equipes do Circuito Desafiante, para tentar se manter no Campeonato Brasileiro.

O Circuito Desafiante acontece em paralelo ao Campeonato Brasileiro e nele seis equipes enfrentam-se durante cinco rodadas, em um formato de liga, acumulando assim pontos baseados em seus resultados. As quatro melhores equipes passam para a próxima fase e se enfrentam em formato de eliminatórias, até que sejam definidas todas as posições. Ao final da Etapa, as três equipes com melhor pontuação terão a chance de ser promovidas para a Etapa seguinte do Campeonato Brasileiro, já as duas com pior colocação deverão participar do processo de Promoção e Rebaixamento, com as melhores equipes do modo Equipes Ranqueadas do LoL.

1. Elegibilidade de Jogadores

Para ser elegível a competir na Temporada Brasileira de League of Legends 2016, cada jogador deve atender às condições abaixo:

1.1 Idade do Jogador

O jogador deve ter no mínimo 17 anos até 31 de Julho de 2016 para participar de qualquer etapa da competição.

1.2 Residência e Contrato

Cada jogador deve ter residência fixa no País. O jogador também deverá estar regularmente contratado por uma equipe participante da Temporada. Documentos comprobatórios deverão ser apresentados quando requisitados.

1.3 Proibida a participação de funcionários da Riot

Jogadores não podem ser funcionários da Riot Games Inc. (“RGI”), ou de nenhuma de suas respectivas afiliadas, no início ou em qualquer momento durante a Temporada.

1.4 Jogadores estrangeiros

Jogadores estrangeiros podem participar, porém cada equipe deve conter no mínimo três jogadores de nacionalidade brasileira em sua formação titular durante toda a Temporada.

Jogadores estrangeiros naturalizados só poderão participar na cota de jogadores brasileiros após comprovado no mínimo dois anos de residência no país.

1.5 Documentação

Todos os jogadores devem possuir documentos de identificação brasileiros, independente da nacionalidade que tiverem.

Brasileiros devem ter Carteira de Identidade (RG) e Cadastro de Pessoa Física (CPF). Estrangeiros devem ter Cédula de Identidade de Estrangeiro (CIE) e/ou Registro Nacional de Estrangeiro (RNE) e Cadastro de Pessoa Física (CPF).

2. Dinâmica da Temporada

2.1 Campeonato Brasileiro – 1ª e 2ª Etapas

2.1.1 Resumo

As etapas do Campeonato Brasileiro terão um formato idêntico, sendo sua única diferenciação o modo de classificação. A Classificação para a 1ª Etapa ocorre com base no desempenho que as equipes tiveram na Temporada Brasileira de League of Legends 2015. Para a 2ª Etapa, estarão classificadas as cinco equipes com melhor colocação na 1ª etapa e as demais equipes serão selecionadas através do processo de Promoção e Rebaixamento descritos no item 2.3.

2.1.2 Fase de Pontos

Esta etapa consiste em oito equipes, previamente classificadas, disputando um total de 56 partidas em formato melhor-de-dois, com todas as partidas ocorrendo de forma presencial. Cada equipe se enfrentará em uma melhor-de-dois por liga. Lados serão pré-determinados, e equipes

começarão do lado azul ou vermelho um número igual de vezes. O ranking da liga será determinado pelo sistema de pontuação como descrito abaixo:

Vitória: 3 Pontos

Empate: 1 Ponto

Derrota: 0 Pontos

Ao final de todas as partidas, as seis equipes com melhor pontuação avançarão para a fase Eliminatória, que ocorrerá conforme item 2.1.4.

2.1.3 Empates – Se ao final da fase de pontuação houver duas equipes empatadas (com a mesma pontuação), os seguintes critérios de desempate serão aplicados, nessa ordem:

- 1 – Maior número de jogos únicos vencidos durante a fase de pontos;
- 2 – Menor tempo acumulado em vitórias;
- 3 – Confronto direto entre as equipes.

Caso seja necessário o confronto direto (critério 3), as equipes empatadas se enfrentarão em partida melhor-de-um (MD1), para definir quem avançará.

No caso de empate entre mais de duas equipes, será criada uma tabela adicional em que os adversários serão sorteados para definição dos confrontos.

Partidas de desempate ocorrerão após a última partida da primeira fase (pontos), mas antes do início da segunda fase (eliminatórias) do Campeonato Brasileiro.

2.1.4 Fase Eliminatória – Ao final da primeira fase (pontos), as seis equipes com melhor pontuação avançam para a fase seguinte (eliminatórias). As seis equipes se enfrentarão em formato de eliminação simples, com partidas melhor-de-três (MD3) nas quartas-de-final, e melhor-de-cinco nas semifinais e final, respeitando a colocação prévia na fase inicial do Campeonato Brasileiro, conforme ilustrado abaixo:



Para a definição de 5º e 6º lugares, haverá confronto direto entre as duas equipes que forem derrotadas nas quartas-de-final. A disputa será no formato melhor-de-três (MD3).

Após as semifinais, para a definição de 3º e 4º lugares, os seguintes critérios serão aplicados, nessa ordem:

- 1 – Maior número de jogos vencidos na semifinal;
- 2 – Menor tempo acumulado em vitórias na semifinal;
- 3 – Colocação final na primeira fase (após desempates).

2.2 Circuito Desafiante 1ª e 2ª Etapas

2.2.1 Resumo

As duas Etapas do Circuito Desafiante terão formato idêntico. Ao final de cada Etapa, as três equipes com maior pontuação terão uma chance de promoção para a Etapa seguinte do Campeonato Brasileiro através do processo de Promoção e Rebaixamento. Por sua vez, as duas equipes com pior desempenho poderão ser rebaixadas por meio do mesmo processo. Mais detalhes sobre promoção e rebaixamento podem ser encontrados no item 2.3.

2.2.2 Fase de pontos

Esta etapa conta com seis equipes. Cada equipe enfrentará cada uma das demais uma vez nessa fase, em séries melhor-de-dois (MD2). Lados serão pré-determinados, e equipes começarão do lado azul ou vermelho um número igual de vezes. O ranking da liga será determinado pelo sistema de pontuação como descrito abaixo:

Vitória: 3 Pontos

Empate: 1 Ponto

Derrota: 0 Pontos

Ao final de todas as partidas, as quatro equipes com melhor pontuação avançarão para a fase Eliminatória, que ocorrerá conforme item 2.2.4.

2.2.3 Empates – Se ao final da fase de pontos houver duas equipes empatadas (com a mesma pontuação), os seguintes critérios de desempate serão aplicados, nessa ordem:

- 1 – Maior número de jogos únicos vencidos durante a fase de pontos;
- 2 – Menor tempo acumulado em vitórias;
- 3 – Confronto direto entre as equipes.

Caso seja necessário o confronto direto (critério 3), as equipes empatadas se enfrentarão em partida melhor-de-um (MD1), para definir quem avançará.

No caso de empate entre mais de duas equipes, será criada uma tabela adicional em que os adversários serão sorteados para definição dos confrontos.

Partidas de desempate ocorrerão após a última partida da primeira fase (pontos), mas antes do início da segunda fase (eliminatórias) do Circuito Desafiante.

2.2.4 Fase Eliminatória – Ao final da primeira fase (pontos), as quatro equipes com melhor pontuação avançam para a fase seguinte (eliminatórias). As quatro equipes se enfrentarão em

formato de eliminação simples, com partidas melhor-de-cinco (MD5) nas semifinais e final, respeitando a colocação prévia na fase inicial do Campeonato Brasileiro.

Uma semifinal será entre a equipe que terminar a fase anterior em 1º lugar e aquela que terminar a fase anterior em 4º lugar. A outra semifinal será entre a equipe que terminar a fase anterior em 2º lugar e aquela que terminar a fase anterior em 3º lugar.

Após as semifinais, para a definição de 3º e 4º lugares, os seguintes critérios serão aplicados, nessa ordem:

- 1 – Maior número de jogos vencidos na semifinal;
- 2 – Menor tempo acumulado em vitórias na semifinal;
- 3 – Colocação final na primeira fase (após desempates).

2.3 Promoção e rebaixamento

Após as finais do Campeonato Brasileiro e do Circuito Desafiante, as cinco equipes com melhor colocação no Campeonato Brasileiro estarão automaticamente classificadas para a Etapa seguinte do Campeonato Brasileiro.

As duas equipes que terminarem a Etapa nas duas últimas colocações (7º e 8º) do Campeonato Brasileiro, deverão se enfrentar em uma série melhor-de-três (MD3). Aquela equipe que for derrotada nessa disputa, será automaticamente rebaixada para a Etapa seguinte do Circuito Desafiante.

A equipe que terminar a Etapa na melhor colocação (1º) do Circuito Desafiante, será automaticamente promovida para a Etapa seguinte do Campeonato Brasileiro.

A equipe que terminar a Etapa do Campeonato Brasileiro em 6º lugar, assim como aquela que vencer a disputa entre 7º e 8º lugares, enfrentarão as duas equipes que terminarem em 2º e 3º lugares do Circuito Desafiante. A equipe que terminar o Campeonato Brasileiro em 6º lugar poderá escolher a equipe adversária dentre as duas vindas do Circuito Desafiante. A equipe que não for escolhida deverá enfrentar o vencedor da disputa entre 7º e 8º lugares do Campeonato Brasileiro. Os dois confrontos serão em formato melhor-de-cinco (MD5). As equipes vencedoras garantirão vaga para a Etapa seguinte do Campeonato Brasileiro e as duas equipes derrotadas disputarão a Etapa seguinte do Circuito Desafiante.

As duas equipes que terminarem a Etapa nas duas últimas colocações (5º e 6º) do Circuito Desafiante, enfrentarão as duas melhores equipes do modo Equipes Ranqueadas do LoL. As equipes que estiverem nas duas primeiras colocações no momento do Fechamento de Equipes Ranqueadas (a ser anunciado em www.lolesports.com.br/) serão declaradas como 1º e 2º colocadas. A equipe que terminar em 5º lugar do Circuito Desafiante poderá escolher a equipe adversária dentre as duas vindas de Equipes Ranqueadas. A equipe que não for escolhida deverá enfrentar o 6º lugar do Circuito Desafiante. As equipes vencedoras garantirão vaga para a Etapa seguinte do Circuito Desafiante e as duas equipes derrotadas poderão disputar a Etapa seguinte do modo Equipes Ranqueadas do LoL. Essa disputa será online e ocorrerá em data ser definida, que será anunciada em www.lolesports.com.br/.

2.4 Premiação

2.4.1 Premiação Campeonato Brasileiro

Durante o decorrer do Campeonato Brasileiro, as equipes terão a oportunidade de ganhar prêmios com base em seu desempenho no torneio. Essa premiação será recebida pelas equipes e deverá ser repassada aos jogadores integralmente – salvo quando houver termo previamente acordado via contrato entre jogadores e equipes referente à premiação.

A premiação de cada Etapa será dividida da seguinte maneira:

1º Colocado:	R\$ 15.000
2º Colocado:	R\$ 8.000
3º Colocado:	R\$ 6.000
4º Colocado:	R\$ 6.000
5º Colocado:	R\$ 4.000
6º Colocado:	R\$ 2.500
7º Colocado:	R\$ 1.500
8º Colocado:	R\$ 1.500

2.4.2 Premiação Circuito Desafiante

Durante as etapas do Circuito Desafiante, as equipes terão a oportunidade de ganhar prêmios com base em seu desempenho em cada etapa. Essa premiação será recebida pelas equipes e deverá ser repassada aos jogadores integralmente - salvo quando houver termo previamente acordado via contrato entre jogadores e equipes referente à premiação.

A premiação de cada Etapa será dividida da seguinte maneira:

1º Colocado:	R\$ 6.000
2º Colocado:	R\$ 3.500
3º Colocado:	R\$ 2.500
4º Colocado:	R\$ 2.000
5º Colocado:	R\$ 1.000
6º Colocado:	R\$ 1.000

Para se tornar elegível a premiação, todos os jogadores inscritos deverão ter CPF (independentemente de sua nacionalidade).

2.4.3 Premiação Equipes Ranqueadas

1º Colocado:	3200 Riot Points (RP) para cada um dos 5 jogadores titulares
2º Colocado:	2400 Riot Points (RP) para cada um dos 5 jogadores titulares

3. Elegibilidade de equipes e Regras para formação

3.1 Elegibilidade de equipe para a Temporada

Para participar da Temporada Brasileira de League of Legends 2016, equipes precisam se classificar através do processo de Promoção e Rebaixamento, conforme item 2.3. Todas as informações referentes às classificatórias serão divulgadas no site de competições de League of Legends (<http://www.lolesports.com.br/>).

Requerimentos para equipes:

- Uma vez classificada, a equipe deve ser representada por uma organização com CNPJ.
- Uma vez classificada, a equipe se compromete a participar de todas as etapas/partidas

enquanto durar a competição, estando sujeita a punições e/ou desclassificação caso não participe.

- Jogadores de nacionalidade diferente da brasileira devem estar presentes legalmente no país para se tornarem elegíveis, portanto documentos de identificação brasileiros.
- Jogadores naturalizados brasileiros devem estar morando no Brasil por pelo menos 2 anos para serem considerados jogadores brasileiros. (não entrando, assim, na cota de no máximo dois jogadores estrangeiros).

3.2 Requisitos de Formação

Cada equipe deve manter, por toda a duração do Campeonato Brasileiro e do Circuito Desafiante, cinco jogadores na formação principal (“**Equipe Titular**”) e entre 2 e 5 jogadores substitutos (“**Reservas**”) formando a “**Equipe Ativa**”, bem como um técnico oficial. Nenhum indivíduo pode simultaneamente ocupar mais de um papel dos listados acima. Alterações na equipe titular podem ocorrer de acordo com a seção 3.3 abaixo.

3.3 Quebra dos Termos de Uso

Jogadores que tiverem suas contas suspensas por infringir os Termos de Uso do League of Legends poderão ser impedidos de participar da Temporada. Os mesmos serão informados caso isso ocorra.

3.4 Técnico

Cada equipe do Campeonato Brasileiro deverá designar um técnico. O técnico não pode ser um jogador Titular ou Reserva, nem jogador ativo em uma equipe do Circuito Desafiante, dono e/ou gerente de uma equipe da liga principal ou do Circuito Desafiante. Se a liga regional não demanda técnicos, o técnico poderá ser o gerente da equipe. O técnico só pode representar uma organização. O técnico deverá estar presente no local para todas as partidas que a equipe participar. Se o técnico não puder estar em uma partida por conta de uma emergência, um representante da organização, aprovado pelos oficiais da Temporada, deverá assumir a posição interinamente. Se um técnico não estiver presente no local, a equipe poderá ser penalizada.

3.5 Múltiplas Equipes

Cada organização deve manter uma única equipe em cada competição, contudo, é permitido que uma mesma organização tenha múltiplas equipes em diferentes competições (CB, CD e ER). No entanto, caso, por meio do processo de Promoção e Rebaixamento, duas equipes da mesma organização forem ficar em uma mesma competição, uma das equipes precisará ser vendida ou doada para outra organização. A organização da Temporada dará um prazo para que uma das equipes seja negociada e, caso a organização não conclua a negociação de uma das equipes até esse prazo, a vaga ficará disponível para que os oficiais da Temporada decidam como preenchê-la.

Para não haver dúvidas, são consideradas diferentes organizações as entidades que possuem nomes, CNPJ e quadros societários completamente distintos.

4. Substituição de Jogadores

4.1 Campeonato Brasileiro 2016

Equipes participantes do Campeonato Brasileiro estão autorizadas a realizar substituição desde que seguindo as restrições abaixo.

- Mudança de jogador da Reserva para a Equipe Titular;

- Mudança de jogador da Equipe Titular para a Reserva;
- Inclusão de novos jogadores à Reserva, desde que respeitado o limite máximo da seção 3.2 e a data limite para apresentação da escalação, descrita abaixo;
- Remoção de jogadores da formação, desde que respeitado o limite mínimo da seção 3.2;

Depois de classificadas, as equipes do CB e do CD deverão enviar a sua formação completa para a organização da Temporada, incluindo titulares, reservas (CB e CD) e técnico (apenas CB), até o dia 04/12/2016 para a primeira Etapa e até o dia 02/05/2016 para a segunda Etapa. Após esses prazos, as equipes poderão apenas fazer alterações entre reservas e formação principal, até que a próxima Janela de Transferências seja declarada aberta pelos oficiais da Temporada.

Após a data limite para envio de formação das equipes, a organização da Temporada poderá tornar as informações públicas a qualquer tempo, sem aviso prévio para as equipes, incluindo nomes, fotos e quaisquer outros dados sobre os integrantes do time.

Caso uma equipe faça qualquer inclusão de novos jogadores na reserva ou formação principal após o prazo determinado, ou se a equipe não mantiver ao menos cinco titulares, de dois a cinco reservas (CB e CD) e um técnico (apenas CB), a equipe receberá uma punição em sua pontuação. (2 pontos serão deduzidos da equipe por jogador irregular/faltante).

4.1.1 Regras Gerais sobre a substituição de jogadores

4.1.1.2 Necessidade de uma Equipe Ativa. Nenhuma substituição deve eximir a equipe de manter uma equipe ativa durante toda a Etapa, conforme descrito no item 3.2

4.1.1.3 Substituições regulares. Se uma equipe optar por alterar um ou mais jogadores titulares por reservas para a primeira partida de uma série, a organização da Temporada deverá ser informada com ao menos 24 horas de antecedência ao horário previsto para o início da série. Se uma equipe desejar substituir um ou mais jogadores entre jogos de uma mesma série, essas substituições deverão ser informadas para o juiz ou um oficial da Temporada em até 5 minutos após a explosão do Nexus na partida anterior.

4.1.1.4 Substituições Mandatórias. Em casos específicos, substituições mandatórias podem ser impostas pelos oficiais da Temporada, como óbito, incapacidade de jogar, suspensão ou banimento em resultado da violação de uma ou mais regras.

4.1.1.5 Empréstimos

Jogadores inscritos regularmente como reservas e que não tenham atuado como titulares por sua equipe nenhuma vez na Etapa, poderão ser emprestados para equipes de outra competição, mas não para equipes da mesma competição.

Cada equipe pode receber no máximo dois jogadores de outras equipes ao mesmo tempo e ambos os jogadores não podem ser provenientes de uma única equipe.

Por exemplo: Equipe A (CD) pode receber um jogador da Equipe X (CB) e outro da Equipe Y (CB), mas a Equipe A não pode receber dois jogadores da Equipe X.

A exceção dessa regra é para equipes de uma mesma organização (ver 3.5 - Múltiplas Equipes). Se ambas as equipes forem de uma mesma organização, será permitido que uma receba dois jogadores da outra ao mesmo tempo.

Quando um jogador emprestado é devolvido para a equipe de origem, a equipe que o estava emprestando recuperará a "vaga de empréstimo" e poderá pegar um outro jogador emprestado, da mesma ou de outra equipe, desde que seguindo as mesmas condições acima.

A partir do momento em que o jogador atuar como titular por sua equipe original, ele não poderá

mais ser emprestado pelo restante da Etapa.

5. Equipamento dos jogadores

5.1 Equipamentos para o Campeonato Brasileiro 2016

Durante a etapa regular que acontecerá em estúdio fechado, a organização do torneio fornecerá:

5.2.1 PC e Monitor

5.2.2 Headsets e/ ou Fones de Ouvidos e/ou Microfones

5.2.3 Mesa e Cadeira

Quando solicitado, a organização do torneio fornecerá aos jogadores os equipamentos listados abaixo para o uso durante as partidas das etapas presenciais:

5.2.4 Teclado para PC

5.2.5 Mouse para PC

5.2.6 Mousepads

Todos os equipamentos fornecidos em etapas presenciais serão escolhidos, selecionados e determinados a critério exclusivo da organização.

5.2 Equipamentos para o Circuito Desafiante 2016

Durante as etapas online do Circuito Desafiante, é de plena responsabilidade de cada equipe e/ou jogador a manutenção e uso de seus equipamentos e conexão.

5.3 Equipamentos fornecidos para eventos presenciais

A organização da Temporada 2016 fornecerá aos jogadores de suas etapas equipamentos exclusivos nas categorias abaixo:

5.2.1 PC e Monitor

5.2.2 Headsets e/ ou Fones de Ouvidos e/ou Microfones

5.2.3 Mesa e Cadeira

Quando solicitado, a organização fornecerá aos jogadores os equipamentos listados abaixo para o uso durante as partidas das etapas presenciais:

5.2.4 Teclado para PC

5.2.5 Mouse para PC

5.2.6 Mousepads

Todos os equipamentos fornecidos em etapas presenciais serão escolhidos, selecionados e determinados a critério exclusivo da organização.

5.3 Equipamentos dos jogadores ou Equipamentos do Time

É permitido aos jogadores usar equipamentos das categorias abaixo, próprios ou fornecidos por sua equipe, durante a etapa presenciais.

5.3.1 Teclado para PC

5.3.2 Mouse para PC

5.3.3 Mousepads

Na área onde acontecem as partidas, jogadores não podem levar ou usar nenhum headset, fone de ouvido e/ou microfone diferentes dos fornecidos pela organização, com a seguinte exceção: Jogadores podem usar um segundo headset, que seja próprio ou fornecido por sua equipe, ao redor do pescoço, desde que esse segundo Headset e o produto de um patrocinador da equipe permaneçam desligados, desplugados e sem qualquer tipo de bateria de qualquer tipo, e que não sejam usados para nenhum propósito além de natureza decorativa. Caso o segundo headset contenha um microfone, o mesmo deve permanecer completamente retraído, ou no oposto a uma posição de “preparado para uso” durante todo o tempo.

Todos os equipamentos próprios dos jogadores ou das equipes devem ser submetidos à aprovação prévia da organização. Equipamentos não aprovados pela organização ou equipamentos que possam gerar uma vantagem injusta a uma equipe/jogador não serão permitidos, e os jogadores receberão equipamentos da organização para a utilização durante a partida em seu lugar.

A seu critério, a organização da Temporada 2016 pode proibir o uso de qualquer peça de equipamento individual por razões relacionadas à segurança do torneio, eficiência operacional ou eficácia.

Nenhum hardware ou equipamento de jogador ou de equipe pode ser levado à área da partida se ele contiver ou exibir o nome, semelhança ou logo de uma empresa ou marca que seja uma concorrente da Riot Games ou League of Legends.

5.4 Troca de Equipamento

Se houver suspeita de problemas técnicos ou em equipamentos pelos oficiais da Temporada 2016 durante qualquer momento, um jogador ou um oficial da organização pode solicitar uma revisão técnica da situação. Um técnico irá diagnosticar e solucionar problemas, quando necessário. Um técnico da Temporada 2016 poderá solicitar a troca de qualquer equipamento, a seu critério. Decisões relativas à troca de equipamentos são de critério exclusivo da organização.

5.5 Uniforme de Jogadores

Jogadores devem vestir uniforme oficial da equipe durante todas as partidas, pré-partidas, entrevistas e pós-partidas presenciais da Temporada 2016. O uniforme completo é composto por camisa da equipe, calça da equipe e blusa/jaqueta, todas as peças idênticas para todos os jogadores, apenas com variação de nomes. Jogadores deverão usar calçado fechado durante todas as atividades da Etapa ou evento presencial. Para evitar dúvidas, calça moletom, calças esportivas, chinelos e/ou pijamas não serão consideradas uma vestimenta adequada. Outras vestimentas estão sujeitas a aprovação prévia dos oficiais da Temporada.

5.6 Uso de Programas de Computador

Jogadores estão proibidos de usar qualquer programa nos computadores que possam prover qualquer tipo de assistência durante uma partida. A identificação desses softwares pode resultar na desclassificação da equipe das etapas da Temporada 2016. Durante etapas presenciais, jogadores deverão usar os programas fornecidos pela organização da etapa. Caso seja necessário um software específico, o mesmo deve ser solicitado com até 48h de antecedência à competição.

5.6.1 Chat de Voz

O Chat de voz será fornecido através de um sistema próprio da organização. O uso de programas terceiros para o chat de voz (Ex: Skype) não é permitido. Oficiais da Temporada 2016 podem monitorar o chat de voz a seu critério.

5.6.2 Mídias sociais e Comunicação.

Está proibido o uso dos computadores da Temporada 2016 para visualizar ou postar em qualquer site de mídia social. Isso inclui, mas não se limita a, Facebook, Twitter, Youtube, Reddit, fóruns ou e-mail.

5.6.3 Uso de equipamentos não essenciais.

É proibido conectar equipamentos não essenciais, como celulares, flash drivers ou mp3 players aos computadores da Temporada 2016, por qualquer motivo.

5.7 Contas no Client – Campeonato Brasileiro e Circuito Desafiante

Jogadores terão logins do servidor de torneio fornecidos pela organização. É de responsabilidade do jogador configurar a sua conta para suas preferências. O Nome de Invocador da conta deve ser aprovado por um oficial do torneio e não poderá ser alterado durante o torneio.

5.8 Controle de Áudio

Será solicitado aos jogadores que mantenham o nível do volume acima da configuração mínima. Oficiais da Temporada 2016 podem solicitar aos jogadores que ajustem seus volumes a seu critério caso determinado que o volume esteja muito baixo.

Headphones devem ser colocados diretamente no ouvido dos jogadores, e devem assim permanecer durante toda a duração do jogo. Jogadores não podem obstruir o posicionamento do headphone por qualquer método ou usar qualquer item, incluindo chapéus, lenços ou qualquer outro artigo de vestimenta entre o headphone e os ouvidos dos jogadores.

5.9 Adulteração de Equipamentos

Jogadores não podem tocar ou manusear equipamentos de um companheiro de equipe após iniciada a partida. Jogadores que necessitarem de assistência com seus equipamentos devem

solicitar ajuda a um oficial da Temporada 2016.

6. Local, Área de Competição e Programação

6.1 Acesso ao evento em Geral

O acesso a áreas restritas de eventos presenciais é restrito a jogadores e técnico. O acesso à área dos jogadores estará disponível também a managers e patrocinadores, desde que previamente aprovados e acompanhados de um oficial da Temporada 2016.

6.1.2 Regras de Bastidores – Os bastidores do estúdio e dos eventos podem ter regras específicas quanto ao número de pessoas permitidas como convidados e/ou parte da comissão de cada equipe. Certas áreas também podem ter limitações sobre consumo de alimentos e bebidas. Essas regras serão comunicadas previamente, de acordo com o local e circunstância. O descumprimento de qualquer dessas regras pode acarretar em punições para as equipes envolvidas.

6.2 Área de Partida

A “Área de Partida” é composta de toda área ao redor dos computadores usados para a competição durante as partidas. Durante uma partida, a presença de membros da equipe na Área é restrita somente aos Starters das equipes que estão jogando.

6.2.1 Técnicos – O técnico deve estar na área da partida durante o processo de pré-partida e durante os picks/bans, mas deve deixar a área assim que a partida for iniciada. Ele não pode retornar até o final da partida. Juízes e/ou oficiais da Temporada orientarão adequadamente no momento.

6.2.2 Dispositivos Wireless – Dispositivos Wireless, incluindo telefones celulares e tablets, devem permanecer desligados durante toda a partida, incluindo pick/bans, pauses, remake, e entre partidas de melhor-de-três e melhor-de-cinco. Oficiais da Temporada 2016 podem, a seu critério, coletar esses equipamentos e retorná-los aos jogadores ao final da partida.

6.2.3 Restrições de Comida e Bebida – Nenhum tipo de comida é permitida na área de partida. Na área de partida só serão permitidas bebidas não alcoólicas, em embalagens com proteção contra vazamentos, como as garrafas tipo “squeeze”. Essas embalagens não devem ter marcas, sujeito à aprovação dos oficiais da competição.

6.3 Área de Concentração/ Aquecimento

Durante etapas presenciais, jogadores terão uma área de concentração onde eles poderão se reunir antes do início de suas respectivas partidas. Essa área é reservada apenas para jogadores, e qualquer acesso de terceiro será sujeito à aprovação prévia dos oficiais da Temporada 2016.

7. Estrutura do Torneio

7.1 Definição dos Termos

7.1.1 Jogo – Uma instância de competição no mapa Summoner's Rift até que um vencedor seja determinado através de um dos métodos abaixo, que ocorrer primeiro: (a) A conclusão do objetivo final (destruição do Nexus), (b) Rendição de uma das equipes, (c) Desistência da equipe adversária, ou (d) Vitória por julgamento. (veja seção 8.5)

7.1.2 Série – Uma série de jogos, disputados até que um time vença a maioria do total de jogos. Ex: vencer dois jogos de três (“melhor-de-três”); vencer três jogos de cinco (“melhor-de-cinco”). A equipe vencedora avançará para a próxima fase no torneio. No caso de séries melhor-de-dois, será utilizado um formato de pontuação em que o vencedor das duas partidas recebe 3 pontos. Caso cada equipe vença uma partida, cada uma delas receberá 1 ponto. No caso de derrota em duas partidas, 0 pontos.

7.2 Programação do Campeonato Brasileiro 1ª Etapa

7.2.1 Duração da Fase de pontos: de 16/01/2016 até 28/02/2016

7.2.3 Detalhes da Fase Eliminatória

12/03/2016 – Quartas de Final

A – 4º Colocado X 5º Colocado (MD3)

B – 3º Colocado X 6º Colocado (MD3)

22/03/2016

5º X 6º – Perd. A X Perd. B (MD3)

7º X 8º (MD3)

19/03/2016 – Semifinal 1

C – 1º Colocado X Venc. A (MD5)

20/03/2016 – Semifinal 2

D – 2º Colocado X Venc. B (MD5)

02/04/2016 – Grande Final

F – Venc. C X Venc. D (MD5)

7.3 Programação do Circuito Desafiante 1ª Etapa

7.3.1 Duração da Fase de pontos: de 18/01/2016 até 23/02/2016

7.3.3 Detalhes da Fase Eliminatória

07/03/2016 – Semifinal 1

A – 1º Colocado X 4º Colocado (MD5)

08/03/2016 – Semifinal 2

B – 2º Colocado X 3º Colocado (MD5)

26/03/2016 – Grande Final
C – Venc. A X Venc. B (MD5)

7.4 Promoção e Rebaixamento

09/04/2016
6º Colocado CBLol X 2º ou 3º Colocado CD (MD5)

10/04/2016
7º Colocado CBLol X 2º ou 3º Colocado CD (MD5)

7.5 Programação do Campeonato Brasileiro 2ª Etapa

7.5.1 Duração da fase de pontos: 21/05/2016 a 26/06/2016

7.5.3 Detalhes das Fase Eliminatória

02/07/2016 – Quartas de Final
A – 4º Colocado X 5º Colocado (MD3)
B – 3º Colocado X 6º Colocado (MD3)

03/07/2016
5º X 6º – Perd. A X Perd. B (MD3)
7º X 8º (MD3)

09/07/2016 – Semifinal 1
C – 1º Colocado X Venc. A (MD5)

10/07/2016 – Semifinal 2
D – 2º Colocado X Venc. B (MD5)

23/07/2016 – Grande Final
F – Venc. C X Venc. D (MD5)

7.6 Programação do Circuito Desafiante 2ª Etapa

04/07/2016 – Semifinal 1
A – 1º Colocado X 4º Colocado (MD5)

05/07/2016 – Semifinal 2
B – 2º Colocado X 3º Colocado (MD5)

16/07/2016 – Grande Final
C – Venc. A X Venc. B (MD5)

7.7 Promoção e Rebaixamento

30/07/2016
6º Colocado CBLol X 2º ou 3º Colocado CD

31/07/2016

7º Colocado CBLol X 2º ou 3º Colocado CD

8. Processo de Partida

8.1 Alterações na Programação

A organização da Temporada 2016 pode, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso modificada qualquer programação de partidas, a organização da Temporada 2016 informará os times sobre a alteração o mais rápido possível.

8.2 Horário das Partidas

Todas as equipes deverão estar no local das partidas com até 2h de antecedência ao horário marcado para a mesma. Todas as partidas ocorrerão nos horários marcados e, caso uma equipe não esteja presente ou esteja incompleta, a partida poderá ser considerada WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas à equipe.

8.3 Papel dos Juízes

8.3.1 Responsabilidade – Juízes são os oficiais da Temporada 2016 responsáveis por auxiliar os jogadores em qualquer questão relacionada a partidas e o que ocorre antes e depois das partidas. A supervisão deles inclui, mas não se limita a:

- 8.3.1.1** Checar a formação das equipes antes das partidas;
- 8.3.1.2** Checar e monitorar os periféricos dos jogadores na área da partida, durante etapas presenciais;
- 8.3.1.3** Comunicar/autorizar o início da partida;
- 8.3.1.4** Solicitar pausas e retomadas do jogo;
- 8.3.1.5** Aplicar punições em resposta a violações de regras durante partidas;
- 8.3.1.6** Confirmar o final da partida e o resultado.

8.3.2 Comportamento do Juiz – O juiz deverá se comportar de maneira profissional durante todo o tempo, e deverá tomar decisões de maneira imparcial e sem paixão ou preconceito em relação a qualquer jogador, equipe, técnico, patrocinador ou indivíduo.

8.3.3 Finalidade do Julgamento – Se um juiz fizer um julgamento incorreto, o julgamento está sujeito a ser alterado. Os oficiais da Temporada, a seu próprio critério, podem avaliar a decisão durante ou após a partida para determinar se o procedimento adequado foi aplicado para a tomada de uma decisão justa. Se o procedimento apropriado não tiver sido usado, os oficiais da Temporada reservam-se o direito de potencialmente invalidar a decisão do juiz. Os oficiais da Temporada sempre terão a palavra final em todas as decisões durante as competições.

8.3.4 Proibição de Apostas – Todas as regras proíbem apostas no League of Legends, como pode ser encontrado abaixo na seção 9. Isso se aplica aos juízes sem qualquer limitação.

8.4 Atualização Competitiva & Servidor de Torneio

8.4.1 Campeonato Brasileiro e Circuito Desafiante

Via de regra, cada Etapa do Campeonato Brasileiro e do Circuito Desafiante acontecerão no servidor de torneio. Atualizações novas, bem como novos Campeões, só serão aplicados/disponibilizados após duas semanas de seu lançamento. Caso se decida pelo uso do servidor de jogo convencional, as partidas ocorrerão na atualização (“patch”) mais atual do servidor e com os mesmos Campeões e condições disponíveis no servidor convencional.

8.4.2 Equipes Ranqueadas

No modo de Equipes Ranqueadas, as partidas ocorrerão no servidor convencional, na atualização (“patch”) mais atual e com os mesmos Campeões e condições disponíveis no servidor convencional.

8.5 Configuração Pré-Partida

8.5.1 Tempo de Configuração – Jogadores deverão estar presentes 2 horas antes da partida para garantir suas plenas condições de jogo. A Configuração é composta por:

- 8.5.1.1 Garantir a qualidade do equipamento.
- 8.5.1.2 Conectar e calibrar os periféricos.
- 8.5.1.3 Garantir o funcionamento adequado do sistema de chat de voz.
- 8.5.1.4 Organizar Runas e Talentos.
- 8.5.1.5 Ajustar configurações dentro do jogo.
- 8.5.1.6 Tempo de aquecimento limitado durante o jogo.
- 8.5.1.7 Testar e garantir sua própria conexão (CD).

8.5.2 Falha Técnica de Equipamentos – A responsabilidade da manutenção de seus equipamentos/jogadores é inteiramente de cada jogador.

8.5.3 Suporte Técnico durante etapas presenciais – Oficiais da Temporada 2016 estarão disponíveis para ajudar com o processo de setup e na resolução de problemas encontrados durante o período de instalação pré-jogo.

8.5.4 Pontualidade para iniciar a Partida – Os jogadores devem resolver todo e qualquer problema de configuração dentro do tempo estipulado de configuração. Atrasos devido a problemas de configuração podem ocorrer desde que autorizados por oficiais da Temporada 2016. Penalidades por atrasos podem ser aplicadas a critério dos oficiais da Temporada 2016.

8.5.5 Aviso de testes Pré-Partida – Um oficial da Temporada 2016 confirmará com todos os jogadores que suas respectivas configurações estão completas com no máximo 10 minutos de antecedência à partida.

8.5.6 Jogo pronto para Início – Após todos os dez jogadores em uma partida confirmarem que completaram as configurações, eles não poderão mais alterar suas páginas de runa ou entrar em jogos de aquecimento.

8.5.7 Criação da Partida. Oficiais da Temporada 2016 decidirão como a partida deverá ser criada e instruirão os jogadores a entrar na partida seguindo a ordem: Topo, Caçador, Meio,

Atirador e Suporte.

8.6 Preparação da Partida

8.6.1 Início do processo de Pick/Ban

- **8.6.1.1 Para partidas online** – Após o ok dos oficiais da Temporada 2016, os mesmos instruirão se e qual equipe deverá criar a partida seguindo as especificações do item 7.6.2.
- **8.6.1.2 Para partidas off-line** – Um oficial da Temporada 2016 será responsável pela criação da partida e instruirá os 10 jogadores a entrarem no lobby da partida. Após ambos os times confirmarem que estão prontos, um oficial da Temporada 2016 dará o ok para as equipes iniciarem a partida.

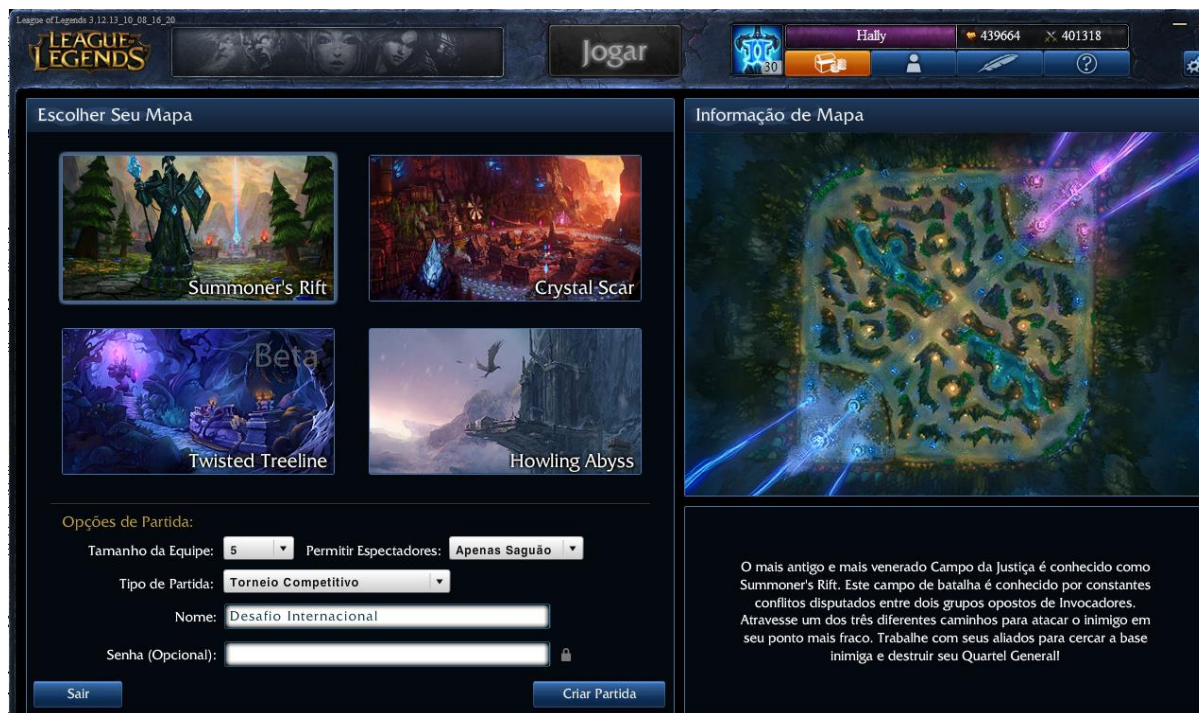
8.6.2 Geral/Configurações de Jogo

8.6.2.1 Mapa: Summoner's Rift

8.6.2.2 Tamanho de Time: 5

8.6.2.3 Permitir Espectadores: Apenas Saguão

8.6.2.4 Tipo de Partida: Torneio Competitivo



8.7 Fase de Pick/Ban & Escolha de Lado

8.7.1 Torneio Competitivo – Todas as partidas serão criadas no modo “Torneio Competitivo”. Caso o modo competitivo esteja indisponível, oficiais da Temporada 2016 podem autorizar a criação no modo regular. Nesse caso, picks/bans e a escolha de Campeões será feita via chat sob a supervisão de um oficial da Temporada 2016. Jogadores podem jogar com qualquer Campeão escolhido pelo time, mas é necessário informar a sua escolha para a equipe adversária e juízes antes do início da partida.

8.7.2 Restrições de elementos durante o jogo – Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Campeões, skins, Runas, Talentos ou Feitiços de Invocador, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da organização.

8.7.3 Escolha de Lado – A escolha de lados será pré-selecionada e informada a cada equipe previamente. Para as fases semifinal e final, a escolha será feita através do cara-ou-coroa. O vencedor do cara-ou-coroa deverá notificar aos oficiais da Temporada 2016 qual lado deseja jogar nas partidas ímpares, a outra equipe escolherá o lado nas partidas pares.

8.7.4 Modo Competitivo – O modo competitivo acontece da seguinte maneira:

Time Azul= A; Time Vermelho = B

Bans: ABABAB

Picks: ABBAABBAAB

8.7.5 Seleção de Campeões – O jogador deve encerrar a seleção de campeão antes da marca de 5 segundos em sua vez de escolher. O não cumprimento deste item pode resultar em punições ao jogador e equipe. Não haverá remake caso o jogador escolha o campeão errado.

8.7.6 Troca de Campeões – Equipes devem completar todas as trocas antes da marca de 20 segundos durante a fase de trocas. O não cumprimento deste item pode resultar em punições ao jogador e equipe.

8.7.7 Início do Jogo após Pick/Ban – Um jogo será iniciado imediatamente após o processo de pick e bans, salvo decisão contrária de um dos oficiais da Temporada 2016. Jogadores não têm permissão para sair da partida durante o tempo entre o fim dos picks e bans e o início do jogo, também conhecido como “tempo de carregamento”. Qualquer anotação ou material impresso que os times possam ter usado durante a etapa de pick e bans deve ser recolhido antes de a partida começar.

8.7.8 Início de jogo controlado Game Start – No evento de um erro durante o início de uma partida, um oficial da Temporada 2016 pode iniciar uma partida de maneira controlada usando a escolha livre. Todos os jogadores selecionarão os mesmo Campeões de acordo com o processo de pick e ban anterior.

(Veja o setup na próxima página)

Escolher Seu Mapa



Opções de Partida:

Tamanho da Equipe:

Permitir Espectadores:

Tipo de Partida:

Nome:

Senha (Opcional):

Sair

Criar Partida

8.7.9 Problemas ao carregar o jogo – Caso ocorra um Bugsplat, desconexão ou qualquer outra falha que interrompa o processo de iniciação do jogo e previna um jogador de se conectar a um jogo no início dele, a partida deve ser imediatamente pausada até que os 10 jogadores se conectem à partida.

9. Regras de Jogo

9.1 Definição e Termos

9.1.1 Desconexão sem intenção – Um jogador se desconecta do jogo por problemas no cliente, plataforma, rede ou PC.

9.1.2 Desconexão intencional – Um jogador se desconecta do jogo devido à ação de um jogador (Ex: Sair do jogo). Qualquer ação do jogador que o leve a desconectar da partida será considerado intencional, não importando a real intenção do jogador com a ação. Essas ações são passíveis de punição.

9.1.3 Queda de Servidor – Todos os jogadores perderem a conexão devido a um problema no jogo com servidor, a plataforma Tournament Realm ou a instabilidade da internet no local.

9.2 Jogo Salvo

Um jogo salvo (“JS”) se refere a um jogo em que os dez jogadores se conectaram e que tenha progredido a um ponto de interação relevante entre as duas equipes. Quando um jogo atinge o status JS, o período em que remakes podem ocorrer se encerra, e o jogo passa a ser considerado oficial a partir desse momento. Depois de atingido o JS, os reinícios de jogos apenas serão permitidos em condições especiais (veja seção 9.4). Exemplos de condições que iniciam o JS:

9.2.1 Qualquer ataque ou habilidade que acerte as tropas, monstros da selva, estruturas ou Campeões inimigos.

9.2.2 Visão é estabelecida entre as duas equipes adversárias.

- **9.2.2.1 Exceções** – JS não é estabelecido quando o Feitiço de Invocador “Clarividência” (Clairvoyance) é utilizado dentro da base inimiga.

9.2.3 Invadir, estabelecer visão ou usar habilidade de skillshot na selva adversária por qualquer time, o que inclui tanto sair do rio ou entrar no arbusto conectado à selva inimiga.

9.2.4 O jogo atinge a marca de 2 minutos (00:02:00).

9.3 Interrupções de jogo

Caso um jogador intencionalmente se desconecte sem aviso ou pause a partida, não é necessário que o oficial da Temporada 2016 obrigue uma pausa. Jogadores não podem deixar a área da partida sem autorização.

9.3.1 Pausa direcionada – Oficiais da Temporada 2016 podem ordenar a pausa de um jogo ou executar o comando de pausa em qualquer estação de jogadores a seu critério e a qualquer momento.

9.3.2 Pausa de jogador – Jogadores podem apenas pausar uma partida imediatamente seguindo um dos eventos abaixo, mas eles devem informar a razão da pausa a um oficial da Temporada 2016 imediatamente após a ação. Razões que justificam um pedido de pausa incluem:

- **9.3.2.1** Perda de conexão não intencional.
- **9.3.2.2** O mau funcionamento de um hardware ou software (ex: energia do monitor, problemas com periféricos, bugs dentro do jogo)
- **9.3.2.3** Interferência física com o jogador (Ex: Assédio de um fã ou cadeira quebrada)

Doenças, machucados ou deficiências não são razões aceitas para uma pausa. Nessas situações, o time deve alertar os oficiais da Temporada 2016, que podem, a seu critério, solicitar uma pausa para avaliar se o jogador tem possibilidade de continuar a partida no momento. Caso seja identificado que o jogador não tem condições de continuar a partida, a equipe será desclassificada. A menos que um oficial do torneio defina que a partida pode se enquadrar em um Jogo Finalizado. (veja seção 9.5)

9.3.3 Retornando ao jogo – Jogadores não têm permissão para recomeçar o jogo após uma pausa. A partida só pode ser reiniciada após um oficial da Temporada 2016 se certificar de que todos os jogadores estão prontos para reiniciar a partida, então o mesmo autorizará a volta do jogo.

9.3.4 Pausas não Autorizadas – Se um jogador pausar ou despausar uma partida sem a autorização de um oficial da Temporada 2016, a ação será considerada falta de fair play, e a equipe ficará sujeita a penalidades aplicadas a critério dos oficiais do torneio.

9.3.5 Comunicação entre jogadores durante pausas – Para a equidade de todas as equipes, jogadores não têm permissão de se comunicar durante as pausas no jogo. Caso uma pausa dure muito tempo, oficiais do torneio podem, a seu critério, permitir que os jogadores se comuniquem antes que o jogo seja retomado para discutir a situação do jogo.

9.4 Remake do Jogo

As decisões de quais condições justificam um remake ficam solenemente a critério dos oficiais da Temporada 2016. Abaixo estão listados exemplos de possíveis situações em que o remake pode acontecer:

9.4.1 Remake antes do JS – A seguir, exemplos de situações em que o jogo pode sofrer remake antes que o JS seja atingido.

- **9.4.1.1** Caso um jogador perceba que Runas, Talentos e suas configurações não foram carregados corretamente entre o lobby da partida e o jogo. Se as configurações não podem ser corrigidas, o jogo pode sofrer remake.
- **9.4.1.2** Se um oficial da Temporada 2016 determina que dificuldades técnicas não permitem que o jogo se inicie. Ex: Uma equipe não estar na posição própria para determinados eventos, como o nascimento das tropas.

9.4.2 Remake após o JS – A seguir, exemplos de situações em que o jogo pode sofrer remake após o JS ter sido declarado.

9.4.2.1 Caso um bug crítico ocorra em qualquer momento durante o jogo que altere significativamente o status do jogo ou as mecânicas de gameplay.

9.4.2.2 Caso um oficial da Temporada 2016 determine que as condições do ambiente sejam prejudiciais (Ex: barulho excessivo, clima hostil, riscos de segurança, instabilidade de servidor)

9.4.3 Ambiente Controlado – Certas condições podem ser preservadas no caso de um remake que ainda não tenha atingido o JS, incluindo, mas não se limitando a, picks/bans e Feitiços de Invocador. Porém, se uma partida já atingiu o JS, os oficiais do torneio não devem manter nenhuma configuração.

9.4.4 Confirmação da configuração dos Jogadores – Cada capitão de equipe deve se certificar de que todos os jogadores de sua equipe terminaram suas configurações (incluindo Runas e Talentos), antes que o JS seja estabelecido. Depois de estabelecido o JS, não haverá remake em virtude de qualquer falha nesse processo.

9.5 Jogo Finalizado

Caso ocorra uma dificuldade técnica que possa levar um oficial do torneio a declarar um remake da partida, o oficial da partida pode declarar o jogo como finalizado, concedendo a vitória a um dos times. Se um game já tem mais de 20 minutos (00:20:00), os oficiais do torneio podem declarar a seu critério que a derrota para uma equipe não poderia mais ser evitada com um grau de certeza. Os critérios abaixo podem ser usados para determinar esses resultados.

9.5.1 Diferença de Ouro – A diferença de Ouro entre os times for maior que 33%

9.5.2 Diferença no número de Torres – A diferença no número de torres destruídas entre as equipes for maior que sete (7).

9.5.3 Diferença no número de inibidores – A diferença no número de inibidores destruídos for maior que dois (2).

9.6 Processos Pós-Jogo

9.6.1 Resultados – Oficiais da Temporada 2016 confirmarão o resultado da partida.

9.6.2 Notas Técnicas – Jogadores devem relatar qualquer problema técnico encontrado aos oficiais do torneio.

9.6.3 Tempo de Intervalo – Oficiais da Temporada 2016 informarão aos jogadores quanto tempo de intervalo os jogadores terão entre partidas/jogos. Os picks e bans começarão no horário, não importando se o time está completo na área de partida ou não. Oficiais do torneio podem, a seu critério, logar-se na conta de um jogador e entrar no lobby da partida. Se apenas um membro da equipe estiver presente no momento dos picks e bans, o mesmo pode realizar a escolha para toda a sua equipe, porém se nenhum membro da equipe estiver presente durante os picks/bans, a equipe será desclassificada da partida.

9.6.4 Resultados de Desclassificação – Partidas em que equipes tenham sido desclassificadas serão declaradas como vitória pelo placar mínimo. (Ex: 2-0 para melhor-de-dois, 2-0 para partidas melhor-de-três ou 3-0 para partidas melhor-de-cinco). Nenhuma estatística ou número adicional serão válidos para partidas em que uma equipe tenha sido desclassificada.

9.7 Processos Pós-partida

9.7.1 Próxima Partida – Jogadores serão informados de sua atual situação na competição, incluindo o horário de sua próxima partida.

9.7.2 Obrigações Pós-jogo – Jogadores serão informados de qualquer obrigação pós-partida, o que pode incluir, mas não se limita a, aparições na mídia, entrevistas ou discussões adicionais de qualquer fato ocorrido durante as partidas.

10. Conduta dos Jogadores

10.1 Conduta competitiva

10.1.1 Atitudes desonestas – As ações a seguir serão consideradas atitudes desonestas e poderão sofrer penalidades a critério dos oficiais da Temporada 2016.

10.1.1.1 Conspiração – Conspiração é definida como qualquer acordo entre dois (2) ou mais jogadores e/ou equipes que tem como finalidade prejudicar outra equipe ou jogador. Conspiração inclui, mas não se limita a:

10.1.1.1.1 Jogo leve, que é definido por um acordo entre dois (2) ou mais jogadores para não atacar, impedir, ou de qualquer maneira jogar de uma maneira razoavelmente diferente de um modo competitivo.

10.1.1.1.2 Pré-acordo para divisão de premiação e/ou qualquer outra forma de compensação.

10.1.1.1.3 Enviar ou receber sinais eletrônicos ou de qualquer outra forma para aliados ou terceiros.

10.1.1.1.4 Perder propositalmente um jogo por compensação, ou por qualquer outra razão tentar induzir um jogador a fazer o mesmo.

10.1.1.2 Integridade Competitiva – Espera-se que as equipes joguem o seu melhor em todos os momentos durante a Temporada 2016, e evitem qualquer comportamento incompatível com os princípios do espírito esportivo e fair play. Para fins de esclarecimento, a composição de times e a fase de pick/ban não serão consideradas quando analisado se esta regra foi violada ou não.

10.1.1.3 Hacking – Hacking é definido por qualquer alteração ou modificação feita no cliente do League of Legends por jogador, time, ou qualquer pessoa que tenha agido em nome de um jogador ou time.

10.1.1.4 Exploração – Exploração é definida como o uso de um bug para buscar vantagem durante um jogo. Explorações incluem, mas não se limitam a, atos como: Falhas ao comprar itens, falhas com monstros da selva, falhas com habilidades de Campeões, ou qualquer outra função do jogo que não funcione como o esperado determinado pelos oficiais da Temporada 2016.

10.1.1.5 Monitor dos espectadores – Olhar ou tentar olhar o monitor do espectador.

10.1.1.6 Rigging – Jogar na conta de outro jogador ou solicitar, induzir, estimular alguém a jogar na conta de outro jogador.

10.1.1.7 Programas de trapaça – O uso de qualquer ferramenta ou programa com a finalidade de trapacear.

10.1.1.8 Desconexão intencional – Desconectar-se de um jogo sem ter razão ou motivo.

10.1.1.9 Critério da Temporada 2016 – Qualquer outra ação, omissão ou comportamento que, a critério exclusivo oficiais da Temporada 2016, violar estas regras e/ou padrões de integridade estabelecidos.

10.1.2 Profanação e Hate Speech – O membro de uma equipe não pode usar linguagem obscena, chula, vulgar, insultos, ameaças, abusos, calúnia, difamação ou portar-se de qualquer maneira ofensiva ou repreensível, nem promover ou incitar ódio ou conduta discriminatória dentro ou perto da área de partida em qualquer momento. Membros de equipes não podem utilizar quaisquer instalações, serviços ou equipamentos fornecidos ou disponibilizados pela organização ou seus contratantes para postar, transmitir, difundir ou disponibilizar tais comunicações proibidas.

10.1.3 Comportamento Disruptivo /Insultos – O membro de uma equipe não pode tomar qualquer ação ou executar qualquer gesto, ou incitar qualquer indivíduo a fazer o mesmo, que seja

direcionado ao time adversário em uma natureza insultosa, zombeteira, perturbadora ou antagônica.

10.1.4 Comportamento Abusivo – Não será tolerado abusar de oficiais da Temporada 2016, membros de equipe, ou membros da audiência. Repetições nessas violações incluem, mas não se limitam a, tocar o computador de outro jogador, corpo ou bens, e resultarão em punições. Membros das equipes e seus convidados (se houver) devem tratar todos os indivíduos que frequentam uma partida com respeito.

10.1.5 Interferência na transmissão – Nenhum membro da equipe pode tocar ou interferir de qualquer maneira com as luzes, câmeras ou equipamentos da transmissão. Membros das equipes não podem ficar em pé nas cadeiras, mesas ou em qualquer outro elemento da transmissão. Membros das equipes devem seguir todas as instruções dos oficiais da Temporada 2016.

10.1.6 Comunicações não autorizadas – Todos os telefones móveis, tablets e qualquer outro aparelho de voz e/ou aparelhos sonoros devem estar completamente desligados durante os jogos. Jogadores não podem enviar mensagens ou e-mail na área de partida. Durante um jogo, a comunicação dos 5 starters será limitada aos 5 jogadores.

10.1.7 Vestuário – Membros das equipes podem usar vestuário com múltiplos logos ou imagens promocionais. A organização mantém o direito de impor ou banir um objeto de vestuário a qualquer momento, caso seja considerado ofensivo:

10.1.7.1 Contendo qualquer informação falsa, infundada ou injustificada de qualquer produto serviço, ou depoimento que a organização em seu próprio critério considere antiético.

10.1.7.2 Propaganda de qualquer produto “acima do balcão”, drogas, tabaco, arma de fogo, munição, etc.

10.1.7.3 Contendo qualquer material que constitua ou seja relativo a quaisquer atividades que sejam ilegais, incluindo, mas não se limitando a, sites que promovem apostas.

10.1.7.4 Contendo qualquer produto que seja difamatório, obsceno, profano, vulgar, repulsivo ou abusivo, ou que descreva/retrate todas as funções corporais internas ou resultados sintomáticos de condições internas, ou se refira a qualquer questão que não seja considerada um tema socialmente aceitável.

10.1.7.5 Publicidade de qualquer conteúdo pornográfico ou site pornográfico.

10.1.7.6 Contendo qualquer marca material protegida por direitos autorais ou qualquer outro elemento de propriedade intelectual que seja usado sem o consentimento do proprietário, que possa dar origem a qualquer alegação de violação, apropriação indébita, ou qualquer outra forma de concorrência desleal a organização da Temporada 2016.

10.1.7.7 Desprezar ou difamar qualquer equipe adversária, jogador ou qualquer outra pessoa ou produto.

10.1.7.8 A organização da Temporada 2105 se reserva o direito de recusar a entrada ou a continuação no torneio de qualquer membro da equipe que não cumpra as regras de vestuário mencionadas.

10.1.8 Identidade – Um jogador não pode cobrir seu rosto ou tentar ocultar sua identidade dos oficiais da Temporada 2016. Os oficiais da Temporada 2016 devem conseguir distinguir e identificar cada jogador a qualquer momento, e podem solicitar a jogadores que removam qualquer material que inibam a identificação dos jogadores para os oficiais da Temporada 2016.

10.2 Comportamento não profissional

10.2.1 Responsabilidade sob Código – Salvo indicação contrária, ofensas e quebras dessas regras são passíveis de punição, tendo sido ou não cometidas propositalmente. Tentativas de quebra de regras também são passíveis de punição.

10.2.2 Assédio – Assédio é proibido. Assédio é definido como atos sistemáticos, hostis e repetidos que ocorrem durante um período considerado de tempo, que são destinados a isolar uma pessoa e/ou afetar a dignidade da pessoa.

10.2.3 Assédio Sexual – Assédio sexual é proibido. Assédio sexual é definido como avanço sexual indesejável. A avaliação baseia-se se uma pessoa comum consideraria a atitude ofensiva. Há tolerância zero para qualquer ameaça ou a promessa de vantagens em troca de favores sexuais.

10.2.4 Discriminação e Difamação – Membros das equipes não podem ofender a dignidade ou integridade de um país, pessoa ou um grupo de pessoas por meio de palavras ou atos de desprezo ou ações de raça, cor de pele, etnia, nação, origem social, gênero, língua, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, status financeiro, idade ou qualquer outro status de orientação sexual.

10.2.5 Declarações relativas à Temporada 2016, Riot Games ou League of Legends – Membros de equipe não podem dar, fazer, publicar, autorizar ou endossar qualquer declaração ou ação designada a ter um efeito prejudicial aos interesses da Temporada 2016, Riot Games ou seus afiliados.

10.2.6 Punições no Tribunal – Caso um membro da equipe tenha sido condenado e/ou punido pelo Tribunal de League of Legends, oficiais da Temporada 2016 podem aplicar uma punição adicional a seu critério.

10.2.7 Investigação de comportamento dos jogadores – Caso a Temporada 2016 ou a Riot Games determine que um membro do time tenha violado o Código do Invocador, os termos de uso e serviço, ou qualquer outra regra, os oficiais da Temporada 2016 podem aplicar punições a seu critério.

10.2.8 Atividade Criminal – O membro de uma equipe não pode fazer parte de nenhuma atividade proibida pela lei comum, estatuto ou tratado e que leve ou possa ser razoavelmente considerado suscetível de conduzir a condenação em qualquer tribunal de jurisdição competente.

10.2.9 Torpeza moral – O membro de uma equipe não pode se envolver em qualquer atividade que seja considerada pela organização da Temporada 2016 como imoral, vergonhosa, ou contrária às normas convencionais de comportamento ético adequado.

10.2.10 Confidencialidade – O membro de uma equipe não pode divulgar qualquer informação confidencial fornecida pela organização da Temporada 2016 ou qualquer afiliada da Riot Games, por qualquer meio de comunicação, incluindo todos os canais de rede social.

10.2.11 Suborno – Nenhum membro da equipe pode oferecer qualquer presente ou recompensa a jogador, técnico, manager, oficial da Temporada 2016, funcionários da Riot Games ou pessoas conectadas a essas pessoas em troca de favores, ou na tentativa de derrotar a equipe adversária.

10.2.12 Adulteração – Nenhum membro de equipe ou afiliado de uma equipe pode solicitar, ou fazer uma oferta de emprego a um membro de outra equipe que esteja competindo na Temporada 2016, ou encorajar o membro de uma equipe a terminar seu contrato com sua equipe atual.

10.2.13 Presentes – Nenhum membro de uma equipe pode aceitar presentes, recompensas ou compensação por serviços prometidos, prestados ou a ser prestados que tenham relação com a competição, incluindo serviço relacionado a derrotar ou tentativa de derrotar uma equipe adversária ou serviços designados como “throw”, ou arranjar uma partida. A única exceção dessa regra será no caso de uma compensação paga por um membro de sua equipe ou patrocinador do time.

10.2.14 Recusa de cumprimento – Nenhum membro de uma equipe pode se recusar ou se negar a executar as instruções dos oficiais do Torneio.

10.2.15 Arranjar Partidas – Nenhum membro de uma equipe pode oferecer concordar, conspirar ou tentar influenciar o resultado de um jogo ou partida por qualquer meio que seja proibido pela lei ou por estas regras.

10.3 Associação com Apostas

Nenhum membro de uma equipe ou oficial da Temporada 2016 pode participar, tanto de forma direta quanto indireta, em apostas com os resultados de qualquer jogo ou partida da Temporada 2016.

10.4 Sujeições a Penalidades

Qualquer pessoa envolvida ou com tentativa de envolvimento em qualquer ação que a organização da Temporada 2016 acredite, a seu critério exclusivo e absoluto, que constitua uma vantagem desigual, será sujeita a uma punição imposta devido a esses atos. A natureza e extensão das punições impostas devido a essas operações obedecerão a critérios exclusivos e absolutos da organização da Temporada 2016.

10.5 Penalidades

Após a descoberta de violação por um membro de uma equipe de qualquer uma das regras listadas acima, os oficiais da Temporada 2016 podem, sem limitação de sua autoridade sob a seção 9.4, emitir as seguintes penalidades:

- 10.5.1** Advertência Verbal
- 10.5.2** Perda da escolha de lado para o Jogo atual e/ou futuros
- 10.5.3** Perda de ban para o Jogo atual e/ou futuros
- 10.5.4** Multas e/ ou Perda de Premiação
- 10.5.5** Perda de Jogos
- 10.5.6** Perda de Partidas
- 10.5.7** Suspensões
- 10.5.8** Desclassificações

Infrações repetidas ou graves (abusos, hack, etc) estão sujeitas a escalação de penalidades, até, e incluindo, a desclassificação de eventos futuros e/ou banimento do cenário competitivo. É importante notar que penalidades não precisam seguir uma ordem. A critério dos oficiais do da Temporada 2016, um jogador pode ser desclassificado por uma primeira ofensa se a ação do jogador for o suficiente para uma desclassificação da Temporada 2016.

Toda e qualquer punição aplicada nas contas pessoais fere o Código do Invocador e/ou os termos de uso e pode ser estendida a Temporada 2016.

10.6 Direito de Publicação

A Temporada 2016 de League of Legends terá todos os direitos de publicar e declarar que um membro da equipe foi penalizado. Qualquer membro da equipe ou time poderá ser citado nessas declarações, renunciando assim a qualquer direito de ação judicial contra a Temporada 2016, Riot Games, e ou seus parceiros, subsidiários, afiliados, funcionários, agentes ou contratados.

11. Espírito das Regras

11.1 Decisões Finais

Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de jogadores, cronograma da Temporada 2016 e penalidades por mau comportamento dependem apenas das decisões da organização da Temporada 2016, que são finais. As decisões da Temporada 2016, em respeito a essas regras, não podem ser objeto de recurso e não darão origem a qualquer reclamação por danos monetários ou qualquer outra medida legal.

11.2 Alteração de Regras

Estas regras podem ser alteradas, modificadas ou complementadas pela organização da Temporada 2016 a fim de assegurar partidas justas e a integridade da Temporada 2016.

11.3 Interesses da Temporada

Oficiais da Temporada podem, a qualquer tempo, agir com a autoridade necessária para preservar os interesses da Temporada. Esse poder não é restrito pela falta de elementos específicos neste documento. Os oficiais da Temporada podem usar qualquer forma de ação punitiva disponível contra qualquer entidade que não tenha uma conduta não condizente com os melhores interesses da Temporada.

Anexo A

Links externos

Abaixo encontram-se links para regras, políticas e informações importantes que aplicam-se à Temporada 2016. Ter conhecimento de todos os conteúdos listados abaixo é uma obrigação dos participantes da Temporada 2016, pois o cumprimento dos mesmos será exigido de todos.

Assim como o Regulamento, os conteúdos desses links podem ser atualizados a qualquer tempo e sem prévio aviso, portanto é importante que sejam acessados com frequência.

- Política Interregional de Antialiciamento:

<http://news.cdn.leagueoflegends.com/public/riot-bra/esports/lolesportsbr/agosto-2015/POL%C3%8DTICA%20INTERREGIONAL%20DE%20ANTIALICIAMENTO%20E%20ANTIA DULTERA%C3%87%C3%83O.pdf>

- Lista de Penalidades do CBLolL:

<http://www.lolesports.com.br/noticias/89a97868-62a1-4cde-8a88-40254bd9a643>

- Índice Global de Penalidades:

<http://www.lolesports.com.br/noticias/7454ada9-67f0-487c-b0ba-4414f042bcef>

- Regras Globais (em inglês):

http://www.lolesports.com/en_US/na-lcs/na_2016_spring/about/globalRules

- Base de Dados Global de Contratos (em inglês):

<https://riot-web-static.s3.amazonaws.com/lolesports/Rule%20Sets/League-Recognized%20Contract%20Database.xlsx>