Regulamento Oficial Wild Tour Brasil

(Versão 1.0 - Temporada 2022)

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO E PROPÓSITO **8**

Estrutura do Evento **8**
- Definição de Termos 8
  - “Jogo”. 8
  - “Partidas (Séries)” 9
- Formato Competitivo 9
  - Formato das Qualificatórias Abertas 9
  - Formato da Fase de Grupos 10
  - Sistema de Pontuação da Fase de Grupos 11
  - Critérios de Desempate da Fase de Grupos 11
  - Formato da Fase Eliminatória 12
  - Calendário Competitivo 13
  - Calendário das Qualificatórias Abertas 13
  - Calendário da Fase de Grupos 13

Elegibilidade de Participação **14**
- Elegibilidade de Equipes 14
- Elegibilidade de Atletas 15
- Participação de funcionários da Riot 15
- Membros de Equipes 15

Formação **15**
- Formação Inicial 16
- Janela de Transferências 16
- Políticas Restritivas de Formação Inter-regional 17
- Região de Origem da Equipe 17
- Definição de Residentes 17
- Jogadores Não Residentes 17
- Alteração de Região ou Residência 18
- Conformidade com os Requisitos de Residência 18
- Substituições Emergenciais 18
- Substituições e/ou Inscrições Extraordinárias 18
- Treinadores 18
- Restrição de Ranque 19
- Restrição de Riot ID 19

Periféricos e Equipamentos **19**
- Periféricos do Jogador ou Equipe 19

Periféricos Permitidos do Jogador ou Equipe 19
Equipamentos Disponibilizados 19
Troca de Equipamento Disponibilizado 19
Uso de Acessórios 20
Uso de Programas 20
Canal de Voz 20
Redes Sociais e Comunicação 20
Equipamentos Não Essenciais 20
Restrições de Áudio 20
Requisitos de Sistema 21
Adulteração de Equipamentos 21

Local, Área da Competição e Calendário **21**
Locais de Acesso 21
Inspeção de Saúde 21
Área da Partida 22
Membros de Organizações 22
Acesso do Treinador 22
Dispositivos Wireless 22
Restrições de Comidas e Bebidas 23

Processo da Partida **23**
Mudanças de Cronograma 23
Chegada ao Local 23
Papel dos Juízes 23
Árbrito Principal 23
Responsabilidades do Juiz 24
Finalidade do Julgamento 24
Patches Competitivos 24
Novos Campeões 24
Restrições Adicionais 24
Procedimentos de Pré-Partida 25
Conta dos Jogadores 25
Tempo de Preparação 25
Falha Técnica de Equipamento 25
Garantias do Início da Partida 25
Jogadores Prontos 26
Sala da Partida 26
Partidas Online 26

Obrigações de Pré-Partida 26
Conteúdos da Liga 26
Preparação da Partida 27
Configuração da Partida 27
Servidor 27
Início do Processo de Escolha 27
Escolha de Lado na Fase de Grupos 27
Escolha de Lado na Fase Eliminatória 28
Seleção de Campeões 28
Pick Coringa 28
Espectadores na Partida 28
Início do jogo após Pick/Ban 29
Início de jogo Controlado Game Start 29
Problemas no Carregamento do Client 29
Substituições entre Partidas 30

Especificidades das Qualificatórias Abertas **30**
Comunicação Oficial 30
Comunicação com a Administração 30
Comunicação com a Administração durante Partidas 30
Comunicação entre Participantes 31
Transmissão de Partida 31
Transmissão dos Casters 31
Critérios para Transmissões e Retransmissões 32
Contas do League of Legends Wild Rift 32
Inscrição Realizada 33
Lista Principal e Lista de Espera 33
Cadastro na Plataforma 33
Jogadores Reservas 33
Substituição de Jogadores 34
Restrição para Uso de Jogadores 34
Adição de Jogadores 34
Verificação de Formação 34
Check-in 34
Da Qualificatória Aberta 34
Preenchimento das Vagas via Lista de Espera 35
Da Partida 35
Criação de Partida 36

Envio de Resultados 36
Tabela de Jogos 36
Pausas nas Qualificatórias Abertas 37
Prazo para início da Partida 37
Jogadores por Partida 37
Início de Partida Irregular 37
Problemas Técnicos Durante uma Partida 37
Falhas no Servidor 38
Problemas Externos 38

Regras de Jogo **38**
Jogo Salvo 38
Pausas no Wild Tour Brasil 38
Remake do Jogo 39
Jogo Finalizado 39

Pós-Partida **40**
Procedimentos de Pós-Partida 40
Resultado 40
Anotações de Problemas Técnicos 40
Entre Jogo 40
Entre Partidas 40
Obrigações Pós-Partida 41
Obrigações de Mídia 41
Desistência 41

Premiação **41**
Premiação do Wild Tour Brasil 41
Pagamento de premiação 42

Comunicação com o Oficiais do Torneio **42**

Direito de Uso da Vaga **42**
Responsabilidade das Organizações e Equipes Independentes 42
Uso da Vaga 42
Transferência do Direito de Uso da Vaga 43
Notificação de eventos extraordinários 43
Múltiplas Equipes 43
Patrocionadores 43
Direito de Imagem 44

Nome Oficial e Logotipo das Equipes **44**
Restrição de Nome e logotipo das equipes 44
Naming Rights 44
Em Equipes 44
Em Jogadores 44
Uso de Marca Registrada 45

Conduta dos Jogadores **45**
Integridade Competitiva 45
Conduta Competitiva 45
Conspiração 45
Hacking 45
Exploração 46
Compartilhamento de Conta 46
Programas de Trapaça 46
Desconexão Intencional 46
Critério do Campeonato 46
Ofensas e Discurso de Ódio 46
Comportamento Disruptivo/Insultos 47
Comportamento Abusivo 47
Interferência na Transmissão 47
Comunicações Não Autorizadas 47
Vestuário 47
Responsabilidade sob Código 48
Assédio 48
Assédio Sexual 48
Discriminação e Difamação 49
Declarações relativas ao campeonato, Riot Games ou League of Legends Wild Rift 49
Investigação de Comportamento dos Jogadores 49
Atividade Criminosa 49
Torpeza Moral 49
Confidencialidade 49
Suborno 49
Presentes 50
Recusa de Cumprimento 50
Arranjar Partidas 50
Sujeições a Penalidades 50
Penalidades 50

Espírito das Regras **51**
Decisões Finais 51
Alteração de Regras 51
Interesses do Campeonato 51
Termo de Concordância 52
Interpretação das Regras **52**
Direito de Interpretação do Oficiais do Torneio 52
APÊNDICE A **53**
APÊNDICE B **54**

1. INTRODUÇÃO E PROPÓSITO

Estas são as regras oficiais ("Regras") do Wild Tour Brasil. Elas aplicam-se para todas as equipes que venham a participar, assim como a seus gerentes, treinadores, jogadores e funcionários.

Estas Regras foram criadas unicamente para garantir a integridade do sistema estabelecido pelos Oficiais da Temporada para as disputas de Wild Rift e um equilíbrio competitivo entre os times participantes. Regras padronizadas beneficiam todas as partes envolvidas em disputas de Wild Rift, incluindo os times, jogadores, comissão técnica, donos e gerentes.

Estas Regras tratam do seguinte:

- Wild Tour Brasil
    - Qualificatórias Abertas
    - Fase de Grupos
    - Fase Eliminatória

O Wild Tour Brasil será composto por duas Qualificatórias Abertas, Fase de Grupos e Fase Eliminatória.

Cada Qualificatória Aberta dará quatro vagas para o Wild Tour Brasil. Na Fase de Grupos, as doze Equipes serão distribuídas em dois grupos e se enfrentarão duas vezes, todos contra todos do mesmo grupo. As quatro Equipes com melhor pontuação de cada grupo se classificam para a Fase Eliminatória.

O Wild Tour Brasil dará vaga no evento global de Wild Rift, uma competição internacional que contará com as melhores equipes do mundo.

2. Estrutura do Evento

2.1. Definição de Termos

2.1.1. "Jogo".

Uma instância de competição no mapa Wild Rift até que um vencedor seja determinado através de um dos métodos, o que ocorrer primeiro: (a) A Conclusão

do objetivo final (destruição do Nexus), (b) Vitória por julgamento (consulte a Seção 9.4).

2.1.2. “Partidas (Séries)”

Um conjunto de jogos que é disputado até que uma equipe ganhe a maioria do total de jogos (por exemplo, ganhando dois jogos de três (“melhor de três”); ganhar três jogos de cinco (“melhor de cinco”)). A equipe vencedora receberá um registro de vitórias em formato de liga ou irá avançar para a próxima rodada em formato de torneio.

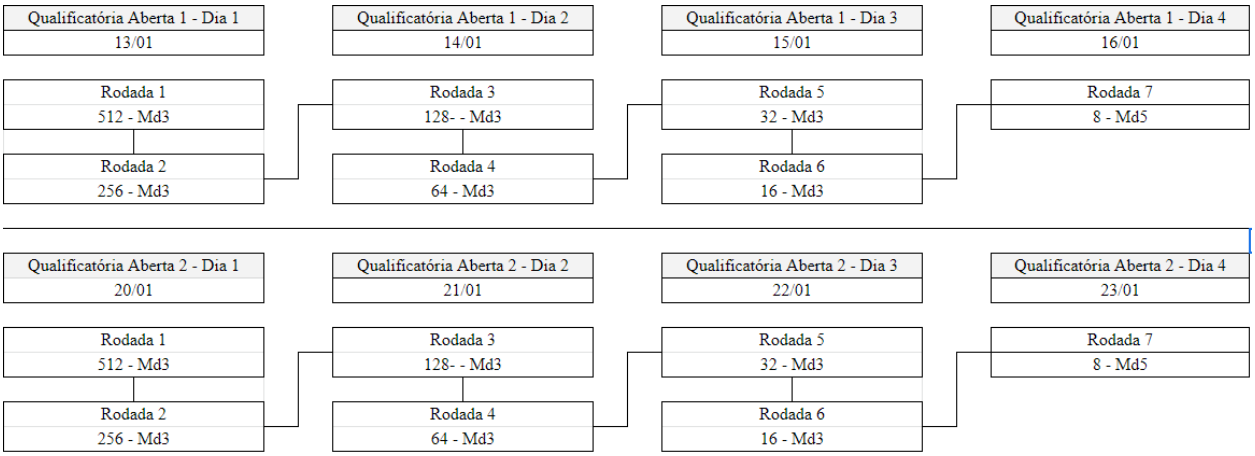
2.2. Formato Competitivo

2.2.1. Formato das Qualificatórias Abertas

O Wild Tour Brasil contará com duas Qualificatórias Abertas em que as quatro melhores equipes de cada, garantirão vaga na Fase de Grupos. Todas as Partidas das Qualificatórias Abertas serão jogadas exclusivamente online.

Cada Qualificatória Aberta terá o limite de 512 Equipes e serão divididas em quatro dias, sendo Partidas de eliminação simples. Todas as partidas serão Md3 (melhor de três), exceto pela rodada Final que será Md5 (melhor de cinco), onde as equipes vencedoras de suas Partidas garantirão a vaga na Fase de Grupos.

A quantidade de rodadas jogadas por dia podem variar conforme o número de Equipes participantes.



Na Qualificatória Aberta 1 as Equipes serão distribuídas aleatoriamente. Na Qualificatória Aberta 2, as Equipes serão distribuídas com base no Ranque da Qualificatória 1.

Caso uma ou mais Equipes que estejam presentes no ranque e não se inscrevam e/ou participem, as Equipes subsequentes herdarão os seeds, respeitando a ordem de distribuição.

As Equipes que ficarem do quinto ao décimo sexto lugares terão os seeds distribuídos de acordo com suas colocações, as demais Equipes serão distribuídas aleatoriamente.

2.2.2. Formato da Fase de Grupos

Todas as Partidas da Fase de Grupos deverão ser jogadas presencialmente, salvo definição contrária do Organizador do Torneio. Para mais informações sobre os critérios de elegibilidade de participação em eventos presenciais, checar a seção 3. Elegibilidade de Participação.

As quatro melhores equipes do Wild Tour Brazil 2021 garantiram vaga direta para a Fase de Grupos do Wild Tour Brasil, sendo elas:

- TSM
- Só Agradece
- Havan Liberty
- DreamMax

As oito equipes provenientes das Qualificatórias Abertas se juntarão às quatro já participantes da Fase de Grupos, totalizando doze Equipes. As doze Equipes serão divididas em dois grupos, sendo todos contra todos dentro do mesmo grupo. As Equipes de um grupo se enfrentam duas vezes.

As Equipes que garantiram vaga direta serão distribuídas considerando dois fatores: Performance no Wild Tour Brazil 2021 e colocação final no Ranque de Pontos de Circuito do Wild Tour Brazil 2021 respectivamente. As Equipes provenientes do processo de classificação aberto, serão distribuídas considerando apenas em qual das Qualificatórias se classificaram – o grupo em que irão competir será definido aleatoriamente.

Seed	Grupo A	Seed	Grupo B
1	TSM	2	Só Agradece
4	Liberty	3	DreamMax
5	Classificado #1 (QA 1)	6	Classificado #2 (QA 1)
8	Classificado #4 (QA 1)	7	Classificado #3 (QA 1)
9	Classificado #1 (QA 2)	10	Classificado #2 (QA 2)
12	Classificado #4 (QA 2)	11	Classificado #3 (QA 2)

As quatro Equipes com melhor pontuação de cada grupo se classificam para a Fase Eliminatória.

2.2.3. Sistema de Pontuação da Fase de Grupos

O Ranque de classificação da liga será determinado pelo sistema de pontuação, conforme descrito abaixo:

Vitória: 1 Ponto
Derrota: 0 Pontos

Para efeitos desta regra, a vitória é considerada como vencer uma Partida (Série).

2.2.4. Critérios de Desempate da Fase de Grupos

Se, ao final da Fase de Grupos, duas ou mais equipes estiverem empatadas (com a mesma pontuação), os seguintes critérios de desempate serão aplicados, nessa ordem:

1. O maior número de vitórias no dois confrontos diretos entre as equipes (Fase de Grupos);
2. O maior número de vitórias no segundo turno (rodadas 6 a 10)
3. O menor tempo acumulado em vitórias;
4. Novo confronto direto entre as equipes (jogo único).

Caso seja necessário o confronto direto (critério 4), as Equipes empatadas se enfrentarão em partida única (Md3), para definir quem avançará.

No caso de empate entre mais de duas Equipes após o critério 4, será criada uma tabela adicional em que as Equipes serão sorteadas para definição dos confrontos.

Partidas de desempate ocorreram após a última partida da Fase de Grupos, mas antes do início da Fase Eliminatória.

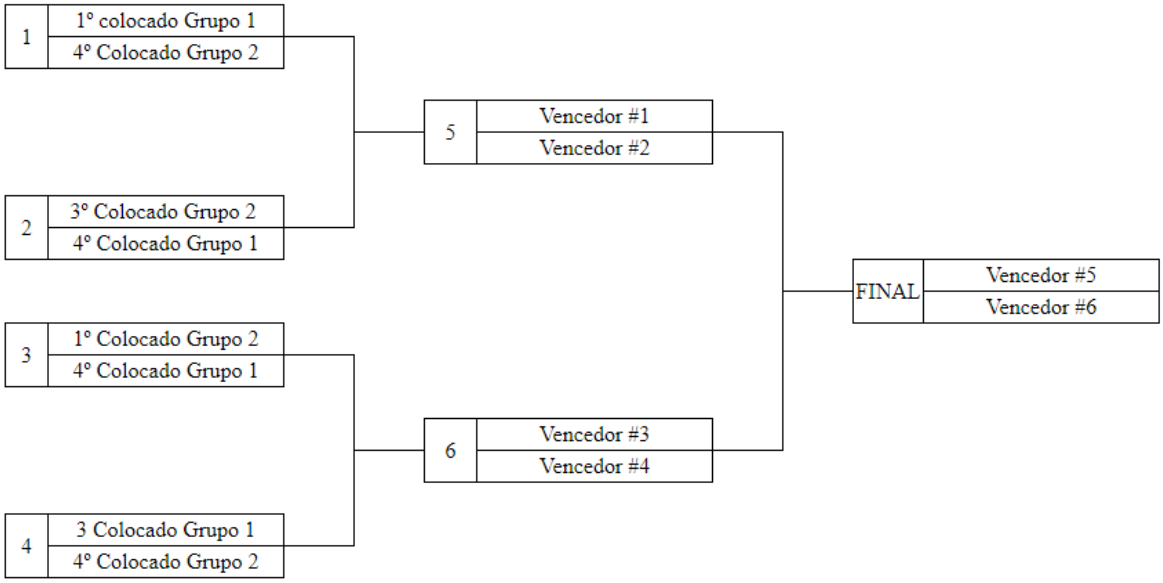
Para efeitos desta regra, a vitória é considerada como vencer uma Partida (Série).

2.2.5. Formato da Fase Eliminatória

Ao final da Fase de Grupos, as quatro Equipes com melhor pontuação de cada grupo avançam para a Fase Eliminatória, totalizando oito Equipes participantes.

Todas as Partidas da Fase Eliminatória deverão ser jogadas presencialmente, salvo definição contrária do Organizador do Torneio. Para mais informações sobre os critérios de elegibilidade de participação em eventos presenciais, checar a seção 3. Elegibilidade de Participação.

Os confrontos serão distribuídos conforme a pontuação das Equipes durante a Fase de Grupos e todas as Partidas serão Md5, exceto pela Final que será Md7.



2.2.6. Calendário Competitivo

2.2.7. Calendário das Qualificatórias Abertas

Qualificatória Aberta 1

- Abertura das inscrições: 05/01 às 11h.
- Encerramento das inscrições: 13/01 às 18h.
- Check-in: 13/01 das 18h às 18h50.
- Dias do Torneio: 13 e 14/01 às 19h, 15 e 16/01 às 14h.

Qualificatória Aberta 2

- Abertura das inscrições: 05/01 às 11h.
- Encerramento das inscrições: 20/01 às 18h.
- Check-in: 20/01 das 18h às 18h50.
- Dias do Torneio: 20 e 21/01 às 19h, 22 e 23/01 às 14h.

2.2.8. Calendário da Fase de Grupos

- Semana 1 - 18/02 e 19/02 às 19h;
- Semana 2 - 25/02 e 26/02 às 19h;
- Semana 3 - 04/03 e 05/03 às 19h;
- Semana 4 - 11/03 e 12/03 às 19h;

- Semana 5 - 18/03 e 19/03 às 19h;
- Semana 6 - 25/03 e 26/03 às 19h;
- Semana 7 - 01/04 e 02/04 às 19h;
- Semana 8 - 08/04 e 09/04 às 19h;
- Semana 9 - 15/04 e 16/04 às 19h;
- Semana 10 - 22/04 e 23/04 às 19h.

2.2.8.1. Calendário da Fase Eliminatória

- 05/05 a partir das 13h: Quartas de Final 1 e 2
- 06/05 a partir das 13h: Quartas de Final 3 e 4
- 07/05 a partir das 13h: Semifinais 1 e 2
- 08/05 a partir das 13h: Grande Final

3. Elegibilidade de Participação

3.1. Elegibilidade de Equipes

Equipes devem se comprometer a atender especialmente os seguintes critérios de elegibilidade antes de qualquer participação em um evento Wild Tour Brasil além dos já impostos nestas Regras. Os critérios são:

- Entidades administrativas, sejam Organizações ou Equipes Independentes, devem possuir Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica (CNPJ) ou equivalente caso residam em outra região. **Pagamentos internacionais de premiações para Organizações que não tenham CNPJ, estarão sujeitos a dedução de impostos.**

- 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;

- A participação no Wild Tour Brasil está condicionada à assinatura do Contrato de Participação, documento que rege as condições comerciais e o relacionamento entre a Riot Games e as organizações controladoras de equipes.

- O nome oficial a ser utilizado pela equipe, bem como o logotipo que será divulgado durante a Temporada, deverá ser previamente informado e ter sido aprovado pelos Oficiais da Temporada.

- Exceto pelas Qualificatórias Abertas, todas as Partidas serão jogadas presencialmente, salvo indicação contrária do Organizador do Torneio. É de responsabilidade das Equipes o planejamento e a execução logística para atender esse requisito. Os custos logísticos são de responsabilidade das Equipes.

3.2. Elegibilidade de Atletas

Para ser elegível a competir no Wild Tour Brasil, os atletas (jogadores e treinadores) deverão atender os seguintes critérios de elegibilidade:

- Nenhum atleta será considerado elegível para participar de uma Partida pertencente a um evento Wild Tour Brasil antes de ter 16 anos completos.
- Todo jogador e treinador participante deverá estar regularmente vinculado a uma Equipe participante do Wild Tour Brasil. Documentos comprobatórios deverão ser apresentados aos Oficiais da Temporada quando requisitados.
- Todos os jogadores e treinadores devem assinar a Declaração de Elegibilidade e Termo de Liberação. Qualquer jogador ou treinador que não assinar esse documento com até 24h de antecedência para o início da Etapa em que participar, será considerado inelegível.
- Todos os atletas devem possuir passaporte. O documento deve ser válido, no mínimo, até o dia 31 de julho de 2023.

Os documentos citados acima deverão ser apresentados aos Oficiais do Torneio quando requisitados, nos prazos definidos pelos Oficiais do Torneio em cada caso.

3.3. Participação de funcionários da Riot

Nenhum jogador será considerado elegível caso seja funcionário da Riot Games Inc. (RGI), de parceiros ou de nenhuma de suas respectivas afiliadas.

3.4. Membros de Equipes

Qualquer membro de uma Equipe (jogador, streamer, staff, etc.) não podem jogar e/ou ter contrato com mais de uma equipe ao mesmo tempo. Se um jogador entrar em tal acordo ou contrato, os Oficiais do Torneio se reservam o direito de impedir o jogador de jogar

quaisquer partidas futuras até que a situação seja resolvida e o jogador não cumpra os requisitos desta Seção.

4. Formação

4.1. Formação Inicial

Para cada Partida que acontecer nas Finais, a Equipe deve designar cinco (5) Iniciais que irão constituir a **"Formação Inicial"**.

Equipes devem enviar a Formação Inicial da sua primeira Partida do dia (dentre os jogadores registrados) para o Oficiais do Torneio, conforme abaixo:

- Até às 11h da manhã do dia em que a Equipe for jogar.

Ao completar o tempo limite, as escalações serão consideradas públicas.

4.2. Janela de Transferências

A Janela de Transferências é o período em que as Equipes registram os atletas (jogadores e treinadores) que participarão do Wild Tour Brasil.

Cada Equipe deverá inscrever entre 6 e 10 jogadores e entre 1 e 2 treinadores, nas datas designadas pelo Oficiais do Torneio. Após esses prazos, as Equipes poderão apenas fazer alterações na formação que irá atuar, até que a próxima Janela de Inscrição seja declarada aberta pelo Oficiais do Torneio. Novas janelas de inscrições podem ser abertas pelo Oficiais do Torneio.

Após a data limite para envio de formação das Equipes, Os Oficiais do Torneio poderão tornar públicas essas informações a qualquer tempo, sem aviso prévio para as equipes, incluindo nomes, fotos e quaisquer outros dados sobre os integrantes do time.

Cada equipe pode inscrever até dois jogadores após o prazo determinado sem penalidades, a partir da terceira inclusão de jogador após o prazo, a equipe será penalizada conforme a Tabela de Penalidades (vide Anexo A). Essas são as condições para inclusões após o prazo:

- Jogadores inscritos depois da Janela esperam por 2 jogos sem jogar antes de integrarem a escalação oficial;
- Esse prazo só começa a contar depois que os documentos são verificados e a inscrição é aceita pelo Oficiais do Torneio;

- Um jogador que tenha atuado pelo menos 50% das partidas como titular em uma Equipe não poderá ser inscrito por outra Equipe. Portanto, um jogador que tenha atuado menos de 50% como titular, poderá ser inscrito por outra Equipe na mesma Etapa.

Novos pedidos de inscrições serão avaliados às quartas e quintas-feiras, para tanto, pedidos de inscrições depois da Janela de Inscrição deverão ser enviados até às 23h59 (horário oficial de Brasília) da terça-feira de cada semana. Pedidos enviados após este prazo só serão analisados na semana seguinte. Caso esse prazo precise ser alterado, a critério dos Oficiais do Torneio, as Equipes serão informadas.

Se a equipe não mantiver ao menos seis jogadores na formação principal e um treinador, a equipe será penalizada.

Após a quinta rodada do Wild Tour Brasil, fica proibida a inclusão de novos membros na formação da equipe, até o final da Etapa.

4.3. Políticas Restritivas de Formação Inter-regional

As equipes devem ter ao menos três jogadores em sua Formação Inicial que sejam Residentes brasileiros.

4.4. Região de Origem da Equipe

Ao se registrar no Wild Tour Brasil, a equipe será considerada pertencente à região em que participar. A alteração de região de uma equipe só poderá ser realizada se autorizada pelos Oficiais do Torneio.

4.5. Definição de Residentes

Um jogador é considerado residente de uma determinada região se no momento da inscrição o jogador for, (a) um residente legal/permanente do país por pelo menos seis (6) meses; ou (b) um cidadão nacional.

4.6. Jogadores Não Residentes

Jogadores não residentes, ou seja, que não residem no Brasil, podem participar do Wild Tour Brasil, porém os custos logísticos são de responsabilidade das Equipes.

4.7. Alteração de Região ou Residência

Um jogador só pode ser considerado residente em uma única região, independentemente se esse jogador for residente legal em várias regiões. Caso um jogador se mude para uma nova região, ele deverá aguardar um ano após a mudança para ser considerado residente na nova região.

4.8. Conformidade com os Requisitos de Residência

Cada Equipe é responsável por garantir que seus jogadores atendam aos requisitos de residência aplicáveis e que a equipe tenha o número mínimo exigido de jogadores com a nacionalidade da sua região.

Ao fornecer informações falsas e/ou incompletas, seja pela Equipe, pelo jogador e/ou responsáveis legais, será considerado violação da regra de residência. Tal violação será passível de punição.

4.9. Substituições Emergenciais

Em situações emergenciais durante uma Partida, uma Equipe terá até dez minutos para acionar um substituto. Se a substituição não for possível, será considerado desistência por parte da Equipe. Oficiais do Torneio irão determinar se um incidente se qualifica como emergencial. Qualquer substituto deve ser da formação da Equipe.

4.10. Substituições e/ou Inscrições Extraordinárias

Em casos especiais, substituições e/ou inscrições extraordinárias podem ser autorizadas ou impostas pelos Oficiais da Temporada. Tais casos especiais podem se caracterizar por (mas não se limitam a) óbito, incapacidade de jogar, suspensão ou banimento em resultado da violação de uma ou mais regras. A definição de cada caso ficará a critério exclusivo dos Oficiais da Temporada.

4.11. Treinadores

As equipes podem ter entre 1 e 2 treinadores inscritos. Para as Finais do Wild Tour Brasil é obrigatório ter, no mínimo, um treinador inscrito, e ele deve estar no local durante todas as Partidas da equipe. Para torneios online, não é obrigatório inscrever um treinador, caso a equipe tenha um treinador, qualquer canal de comunicação em que os jogadores estiverem, será considerado como parte da Área da Partida (ver 6.3).

4.12. Restrição de Ranque

Não há restrição de Ranque, portanto qualquer jogador poderá participar.

4.13. Restrição de Riot ID

O Riot ID não pode incluir nenhuma palavra ou frase em qualquer idioma que seja ofensivo, tóxico ou prejudicial. O Riot ID não pode incluir por completo e/ou em partes um nome corporativo, ou fazer uso de marcas registradas ou outra propriedade intelectual da Riot, League of Legends Wild Rift ou qualquer terceiro. A Administração do torneio se reserva o direito de rejeitar qualquer Riot ID selecionado por um jogador por qualquer motivo e exigir que o jogador selecione um Riot ID alternativo.

5. Periféricos e Equipamentos

5.1. Periféricos do Jogador ou Equipe

5.1.1. Periféricos Permitidos do Jogador ou Equipe

Para torneios online parte do evento Wild Tour Brasil, Jogadores deverão utilizar seus próprios equipamentos. Para torneios presenciais, os equipamentos serão fornecidos pelo Oficiais do Torneio.

5.2. Equipamentos Disponibilizados

Os Oficiais do Torneio irão prover, e os Jogadores irão utilizar exclusivamente os equipamentos conforme as seguintes categorias para eventos presenciais: (1) Celular (2) headsets e/ou earbuds e/ou microfones e (3) mesas e cadeiras. Todo equipamento fornecido pelo Oficiais do Torneio será escolhido e determinado conforme critérios do próprio Oficiais do Torneio. Modificações não autorizadas de equipamentos fornecidos ou qualquer outro equipamento que não seja disponibilizado ou aprovado pelos Oficiais do Torneio, será considerado como trapaça. Jogadores devem devolver todo o equipamento que foi fornecido pelo Oficiais do Torneio quando um evento presencial for finalizado ou quando solicitado.

5.3. Troca de Equipamento Disponibilizado

Se equipamentos apresentarem ou levantarem suspeitas de problemas técnicos em um evento presencial, um Jogador ou Oficial do Torneio pode solicitar análise técnica da situação. Um técnico designado pelo Oficial do Torneio irá diagnosticar e resolver

problemas conforme necessário. Técnicos podem criteriosamente solicitar que os Oficiais do Torneio solicitem a troca de qualquer equipamento. Os Oficiais do Torneio podem decidir a troca de equipamentos em qualquer momento.

5.4. Uso de Acessórios

Os jogadores não estão autorizados a usar qualquer acessório durante uma partida. Acessórios proibidos incluem, mas não são limitados a 'gatilhos', 'joystick' e botões especiais de gatilho embutidos no dispositivo móvel.

5.5. Uso de Programas

Em eventos presenciais, os Jogadores são proibidos de instalar programas e devem usar apenas programas instalados pelo Oficiais do Torneio.

5.5.1. Canal de Voz

Será disponibilizado um sistema de comunicação nativo pelo Oficiais do Torneio. O uso de programas de comunicação de terceiros (por exemplo, Discord) não são permitidos nem em eventos presenciais ou em eventos online, salvo liberação dos Oficiais do Torneio. Os Oficiais do Torneio podem monitorar a comunicação de uma Equipe.

5.5.2. Redes Sociais e Comunicação

É proibido o uso de equipamentos fornecidos pelo Oficiais do Torneio para acessar qualquer tipo de rede social ou sites de comunicação. Isso inclui, mas não se limita a, Facebook, Twitter, fóruns e email.

5.5.3. Equipamentos Não Essenciais

É proibido em qualquer circunstância conectar equipamentos não essenciais, em equipamentos fornecidos pelo Oficiais do Torneio.

5.6. Restrições de Áudio

Jogadores devem manter os níveis de volume acima da configuração mínima. Oficiais de Torneio podem requerer que os jogadores aumentem o volume caso julguem necessário. Headphones devem ser colocados diretamente sobre as orelhas dos jogadores e devem ficar por toda a Partida. Jogadores não são permitidos em obstruir de nenhuma maneira os headphones, exceto por itens religiosos ou aparelhos de acessibilidade (por exemplo, hijab, turbante, kipá e aparelhos auditivos). A definição

de qualquer item que se caracterize como exceção por ser religioso ou médico, será dos Oficiais do Torneio.

5.7. Requisitos de Sistema

Para um melhor desempenho durante a competição, verifique abaixo os requisitos mínimos.

- Android:
  - Sistema Operacional: Android 5 ou posterior
  - Memória: 2 GB de RAM
  - Processador: Quad-core de 1,5 GHz (32 bits ou 64 bits)
  - Placa de Vídeo (GPU): Mali-T860
- IOS:
  - Sistema Operacional: iOS 10 ou posterior
  - Memória: 1 GB DE RAM
  - Processador: Dual-core de 1,4 GHz (Apple A8)
  - Placa de Vídeo (GPU): PowerVR GX6450

5.8. Adulteração de Equipamentos

Em eventos presenciais, jogadores não podem tocar ou interagir com o equipamento de outro jogador depois que uma Partida começar. Jogadores que necessitem de assistência com seus equipamentos, devem solicitar tal assistência de um Oficial do Torneio.

6. Local, Área da Competição e Calendário

6.1. Locais de Acesso

Em eventos presenciais, o acesso das Organizações para Partidas oficiais se limita à membros das próprias organizações. O acesso de outros é apenas possível se previamente permitido pela Riot ou pelo Oficiais do Torneio.

6.2. Inspeção de Saúde

Em eventos presenciais, cada membro de uma Organização deve comprovar sua identidade para os Oficiais do Torneio antes de adentrar o local das Partidas oficiais. Oficiais do Torneio têm o direito de (antes de permitir a entrada de qualquer membro

de uma organização ou qualquer outra pessoa) checar a temperatura de indivíduos para reconhecimento de seu estado de saúde. Se em qualquer momento antes ou durante uma Partida, o Oficial do Torneio determinar que um indivíduo está doente e não deve acessar o local, o mesmo deve ter sua entrada negada e será exigido que deixe o local imediatamente. Se requerido por lei que qualquer inspeção de saúde adicional seja efetuada, por motivos de higienização ou de segurança pública, os Oficiais do Torneio possuem a autoridade de implementar esses procedimentos, e todos os membros de uma Organização irão cooperar com a implementação de tais procedimentos.

6.3. Área da Partida

A **"Área da Partida"** é o espaço em os jogadores acessam para disputar suas Partidas tanto em eventos presenciais quanto em eventos online. Durante uma Partida, é permitido que apenas jogadores acessem a Área da Partida.

6.3.1. Membros de Organizações

Membros podem estar na Área da Partida durante a preparação de uma Partida, mas devem sair antes do processo de escolhas, e não podem retornar até o final da Partida.

6.3.2. Acesso do Treinador

Treinadores de Equipes participantes terão acesso à Área da Partida e poderão se comunicar com a sua equipe durante o processo de escolhas. Nenhum outro membro da Organização de uma Equipe poderá ter acesso à Área da Partida durante esse tempo sem a permissão dos Oficiais do Torneio.

6.3.3. Dispositivos Wireless

Dispositivos wireless, incluindo celulares, tablets, e smartwatches não são permitidos na Área da Partida enquanto os jogadores estão envolvidos numa partida, incluindo processo de escolhas, pausas, remakes, e entre partidas de uma mesma Série. Oficiais do Torneio irão coletar esses dispositivos dos jogadores na Área da Partida e retorná-los ao fim da mesma.

6.3.4. Restrições de Comidas e Bebidas

Nenhuma comida é permitida na Área da Partida. Bebidas são permitidas na Área da Partida apenas em recipientes providos pela Riot. Oficiais do Torneio irão disponibilizar esses recipientes conforme solicitação.

7. Processo da Partida

7.1. Mudanças de Cronograma

Os Oficiais do Torneio podem reorganizar conforme achar necessário as datas e ordem das Partidas. Caso alguma mudança do tipo ocorra, as Equipes serão notificadas assim que possível.

7.2. Chegada ao Local

Jogadores que estiverem participando de um evento presencial que integra um evento Wild Tour Brasil, devem chegar ao local não mais tarde que o tempo especificado pelos Oficiais do Torneio. Para Partidas Online, Jogadores devem se juntar ao Lobby da Partida não mais tarde do que o especificado pelos Oficiais do Torneio.

7.3. Papel dos Juízes

7.3.1. Árbrito Principal

O **"Árbitro Principal"** é o Oficial do Torneio que é responsável pelas decisões relacionadas a, problemas, dúvidas e situações que podem acontecer antes, durante e depois de uma Partida.

- Checar a formação de uma Equipe antes do início de uma Partida.
- Checar e monitorar os Equipamentos e Área da Partida.
- Anunciar o começo de uma Partida.
- Ordenar a pausa/resumo de uma Partida.
- Aplicar sanções e medidas disciplinares em resposta a violações de regras durante uma Partida.
- Fazer determinações baseadas no Regulamento Oficial.
- Confirmar o final de uma Partida e seus resultados.

7.3.2. Responsabilidades do Juiz

"Juízes" são Oficiais do Torneio que trabalham em função do Oficiais do Torneio e são sujeitos a direção e supervisão do Árbitro Principal. Juízes são responsáveis por:

- Permitir ou negar acesso à Área da Partida.
- Executar os protocolos de segurança passados pelo Árbitro Principal e outros Oficiais do Torneio, e/ou de acordo com este Regulamento.
- Administrar o checklist dos jogadores e reforçar este Regulamento, incluindo conscientizar jogadores de suas ações.
- Se comunicar com os jogadores sobre quaisquer problemas pertinentes, dentro e fora do jogo.
- Ao ser questionado, explicar quaisquer bugs e exploits.

7.3.3. Finalidade do Julgamento

Todas as decisões de acordo com a interpretação dessas regras, elegibilidade de jogadores, cronograma, execução do evento e penalidades, são apenas do Árbitro Principal, que são finais. As decisões de acordo com este Regulamento não podem ser contestadas e não darão razão para ações legais.

7.4. Patches Competitivos

As Partidas serão jogadas na versão do patch designada pelos Oficiais do Torneio.

7.4.1. Novos Campeões

Novos campeões e/ou reworks serão automaticamente proibidos por duas semanas contando do dia que forem lançados no servidor público. *Exemplo*: O Campeão A foi lançado no dia 5 de Fevereiro, então o Campeão A será elegível para uso em Partidas a partir de 19 de Fevereiro.

7.4.2. Restrições Adicionais

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

7.5. Procedimentos de Pré-Partida

7.5.1. Conta dos Jogadores

Jogadores e Treinadores irão utilizar suas próprias contas para competir em Qualificatórias Abertas.

Para o Wild Tour Brasil, os atletas registrados terão contas oficiais fornecidas pelo Oficiais do Torneio. É de responsabilidade dos atletas configurar a conta conforme as suas preferências. O Riot ID da conta deve ser aprovado pelo Oficiais do Torneio e não poderá ser alterado durante a competição

7.5.2. Tempo de Preparação

Em eventos presenciais, jogadores terão blocos de tempo antes de suas Partidas para garantir que estão completamente preparados. Oficiais do Torneio irão informar os jogadores e Organizações do tempo de preparação conforme o cronograma. Oficiais do Torneio podem mudar o cronograma a qualquer momento. O tempo de preparação tem início no momento que os jogadores entrarem na Área da Partida, e não é permitida a saída do local sem a permissão dos Oficiais do Torneio ou Juízes que também devem acompanhar o indivíduo. As seguintes ações se enquadram no tempo de preparação:

- Garantir a qualidade do equipamento;
- Garantir o funcionamento adequado do sistema de comunicação de voz;
- Organizar Runas;
- Ajustar configurações dentro do jogo;
- Tempo limitado de aquecimento.

7.5.3. Falha Técnica de Equipamento

Se um jogador encontrar qualquer problema em algum equipamento durante o tempo de preparação, o jogador deve notificar um Juiz ou Oficial do Torneio imediatamente.

7.5.4. Garantias do Início da Partida

É esperado que os jogadores resolvam quaisquer problemas durante o tempo de preparação disponibilizado e que a Partida começará no horário programado.

Penalidades por conta de atrasos podem ser aplicadas a critério dos Oficiais do Torneio.

7.5.5. Jogadores Prontos

Para eventos presenciais, não menos do que cinco minutos antes do horário programado para o início da Partida, um Juiz irá confirmar com cada jogador se a preparação está completa. Assim que todos os dez jogadores em uma Partida confirmarem o término de suas preparações, não poderão mais deixar a Área da Partida.

7.5.6. Sala da Partida

Em qualquer outro caso que não seja em Qualificatórias Abertas, todas as Partidas que são parte de um evento Wild Rift Tour serão jogadas em salas manejadas pelo Oficiais do Torneio. Oficiais do Torneio irão decidir como as salas oficiais serão criadas.

7.5.7. Partidas Online

Para Partidas online que são parte de Wild Rift Tour, é esperado que jogadores tenham completado suas preparações, como descrito na Seção 7.5.2, e confirmar estarem prontos até o tempo especificado pelos Oficiais do Torneio. Jogadores são responsáveis em assegurar a qualidade de seus equipamentos, incluindo conexão de internet, proteção DDOS e energia. Problemas relacionados à equipamentos não são razões aceitáveis para justificar atrasos ou pausas além do tempo disponibilizado.

7.5.8. Obrigações de Pré-Partida

Jogadores serão informados de quaisquer obrigações de pré-Partida, incluindo, mas não se limitando a, participar de eventos de mídia, entrevistas ou discussões futuras relacionadas à qualquer Partida.

7.5.9. Conteúdos da Liga

As Equipes concordam em participar de entrevistas, coletivas de imprensa, sessões de fotos e/ou vídeos e outros eventos de mídia necessários para a promoção de uma competição oficial, desde que não interfira indevidamente na preparação e/ou participação da própria Equipe. Os Oficiais do Torneio têm o

direito de desqualificar qualquer jogador ou Equipe que deixar de comparecer e participar de qualquer conteúdo programado.

7.6. Preparação da Partida

7.6.1. Configuração da Partida

A configuração da partida personalizada devem seguir as seguintes instruções (botão "Jogar"):

- Partida: Personalizada
- Modo: Alternada Torneio

7.6.2. Servidor

Todas as partidas do Wild Tour Brasil serão disputadas no patch mais recente disponível no Servidor Live.

7.6.3. Início do Processo de Escolha

Assim que todos os dez jogadores se conectarem ao lobby oficial da Partida, ambas as equipes poderão iniciar o processo de escolha e início da partida. Os banimentos deverão ser feitos no chat do lobby e as escolhas serão feitas no modo alternado.

O modo competitivo acontece da seguinte maneira:
- Time Azul = A; Time Vermelho = B
- Fase de Bans: A B B A A B B A A B
- Fase de Picks: A B B A A B B A A B

É necessário repetir os banimentos no modo escolha alternada, quando a partida for iniciada. A equipe que não o fizer, poderá ser desclassificada.
Para eventos presenciais e/ou transmitidos, os banimentos só deverão ser iniciados quando solicitado por um Oficial do Torneio.

7.6.4. Escolha de Lado na Fase de Grupos

Na Fase de Grupos as equipes com melhor colocação no ranque de classificação escolherão o lado do primeiro jogo da série, nas partidas seguintes da série, o lado será escolhido pela equipe que perdeu o jogo anterior. Para a primeira rodada, o direito de escolha de lado será baseado nos seeds descritos no item 2.2.2.

A escolha de lado para o primeiro jogo de uma série deverá ser informada aos Oficiais da Temporada pela equipe, via email, com pelo menos 48 horas (dois dias) de antecedência para o início da série. Esse prazo pode ser alterado a critério dos Oficiais da Temporada, que informarão às equipes quando for o caso.

Para os jogos seguintes da mesma série, o time com direito de escolha de lado da próxima partida será procurado por um Oficial da Temporada durante o intervalo, quando deverá declarar o lado escolhido.

Caso as equipes não cumpram o prazo informado, o lado padrão para a equipe que tinha o direito de escolher, será o lado azul.

7.6.5. Escolha de Lado na Fase Eliminatória

Na Fase Eliminatória as equipes com melhor colocação na Fase de Grupos escolherão o lado do primeiro jogo da série, nas partidas seguintes da série, o lado será escolhido pela equipe que perdeu o jogo anterior.

A escolha de lado para o primeiro jogo de uma série deverá ser informada aos Oficiais da Temporada pela equipe, via email, com pelo menos 48 horas (dois dias) de antecedência para o início da série. Esse prazo pode ser alterado a critério dos Oficiais da Temporada, que informarão às equipes quando for o caso.

Para os jogos seguintes da mesma série, o time com direito de escolha de lado da próxima partida será procurado por um Oficial da Temporada durante o intervalo, quando deverá declarar o lado escolhido.

Caso as equipes não cumpram o prazo informado, o lado padrão para a equipe que tinha o direito de escolher, será o lado azul.

7.6.6. Seleção de Campeões

Não haverá reinício da partida (remake) caso o jogador escolha o campeão errado.

7.6.7. Pick Coringa

Não é permitido Pick Coringa.

7.6.8. Espectadores na Partida

Não será permitida a presença de espectadores nas partidas.

Serão permitidos na sala de partida apenas administradores do campeonato, narradores e comentaristas previamente autorizados pela administração do campeonato.
Caso alguma equipe se sinta prejudicada ou perceba alguma irregularidade, a mesma deverá reportar o problema imediatamente com as devidas provas e evidências usando a ferramenta de comunicação disponível, se comprovada a denúncia, o resultado será revertido em W.O. a favor da equipe prejudicada.

7.6.9. Troca de Campeão

Não é permitida a troca de posição dos jogadores durante as escolhas. As equipes devem completar todas as trocas de campeões antes da marca de 20 segundos durante a fase de trocas. O não cumprimento deste item pode resultar em punições ao jogador e à equipe. Não haverá reinício da partida (remake) caso o jogador fique com o campeão errado.

7.6.10. 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. 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”.

7.6.11. Início de jogo Controlado Game Start

No evento de um erro durante o início de uma partida, um Oficial do Torneio pode iniciar uma partida de maneira controlada usando a escolha livre. Todos os jogadores selecionarão os mesmos Campeões de acordo com o processo de pick e ban anterior.

7.6.12. Problemas no Carregamento do Client

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.

7.6.13. Substituições entre Partidas

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 do Torneio em até cinco minutos após a explosão do Nexus na partida anterior.

8. Especificidades das Qualificatórias Abertas

8.1. Comunicação Oficial

A comunicação oficial da Administração do campeonato com os participantes será realizada através do Discord oficial do Wild Tour Brasil. Para acessar o Discord basta clicar aqui.

Utilizaremos o Discord para comunicarmos informações importantes e também para gerir o andamento das Qualificatórias Abertas. É imprescindível que todas as equipes participantes tenham pelo menos um representante no Discord, pois será o único meio de contato com a Administração do campeonato enquanto o torneio não estiver em andamento.

8.2. Comunicação com a Administração

Para contactar a Administração do campeonato basta acessar o Discord e solicitar ajuda no canal #suporte ou via ticket no canal #suporte-privado. Estes canais são específicos para resolução de problemas e sanar dúvidas do campeonato.

8.2.1. Comunicação com a Administração durante Partidas

Durante o andamento do campeonato, cada Partida terá um chat exclusivo para comunicação entre os times e a Administração do campeonato para solução de qualquer tipo de problema e dúvida relacionada aquela partida.

Para solicitar a presença de um Oficial do torneio no chat, utilize o botão chamado “Preciso de ajuda” e descreva o motivo de sua solicitação.

Também é possível entrar em contato com a Administração do torneio para solução de problemas durante o andamento das partidas via Discord oficial conforme descrito no item 8.2.

8.3. Comunicação entre Participantes

A comunicação entre Equipes participantes poderá ser realizada conforme a preferência das próprias Equipes, seja por chat do Wild Rift ou pelo Discord. Caso as equipes de uma Partida não entrem em acordo por onde realizar a comunicação, ela deverá ser feita através do Discord oficial do torneio.

8.4. Transmissão de Partida

Não haverá transmissão oficial dos dias 1 e 2 de cada Qualificatória Aberta, porém as Equipes, jogadores e streamers que possuam vínculos com alguma equipe participante poderão transmitir suas próprias partidas, desde que sigam as diretrizes abaixo:

- Transmissão com atraso mínimo de 2:30 minutos;
- As equipes poderão transmitir a tela dos jogadores ou spec pela lista de amigos, não podendo ter membros vinculados às equipes dentro do lobby, evitando o acesso às informações do adversário para garantir a integridade competitiva;
- A transmissão deverá ser feita no canal da equipe, do streamer da equipe ou dos jogadores participantes da Qualificatória;
- É permitida a participação de convidados na transmissão das equipes;
- Não poderão veicular marcas que façam parte da lista patrocínios e publicidades restritas conforme disposto no Apêndice A deste regulamento;
- Poderá ter ativação de marcas na transmissão, desde que não sejam inseridas sobre a imagem do jogo. Dentro da partida, a inserção da marca deverá ser feita no canto inferior esquerdo ou direito, mas sempre ao oposto da webcam do streamer;
- Não é permitida a utilização do logo do Wild Tour Brasil, ou propriedade intelectual do League of Legends Wild Rift e da Riot Games.

8.4.1. Transmissão dos Casters

Os casters oficiais do Wild Tour Brasil poderão realizar transmissões dos confrontos em seus próprios canais, seguindo as diretrizes citadas acima. Os casters poderão acessar a sala de qualquer partida para realizar a transmissão.

8.4.2. Critérios para Transmissões e Retransmissões

Não poderão ser veiculadas marcas que façam parte da lista de patrocínios e publicidades restritas conforme disposto no Apêndice A deste regulamento. Não é permitida a utilização da logo do Wild Tour, ou propriedade intelectual do League of Legends Wild Rift e da Riot Games.

Poderá ter ativação de marcas na transmissão, desde que não sejam inseridas sobre a imagem do jogo. Dentro da partida, a inserção da marca deverá ser feita no canto inferior esquerdo ou direito.

8.5. Contas do League of Legends Wild Rift

Todos os jogadores devem jogar as partidas com suas contas do League of Legends Wild Rift utilizadas no momento do cadastro na plataforma Gamers Club. Caso ocorram divergências que impeçam a verificação de um jogador, entre a Riot ID informada no cadastro da plataforma e a conta utilizada para participar de um campeonato, será analisado pela Administração do campeonato. A Administração do campeonato será responsável por tomar a melhor decisão para preservar a integridade competitiva.

Se um jogador for considerado irregular pela Administração do campeonato, serão consideradas duas diretrizes:

- Se for a primeira partida da Equipe no campeonato, o jogador irregular será impedido de participar e o time tem a opção de prosseguir com 4 jogadores;
- Se o jogador irregular já tiver jogado ativamente em uma partida, o time será desclassificado da competição.

Um jogador deve usar apenas uma única conta durante uma Qualificatória Aberta. Se dois jogadores com nomes de conta idênticos estiverem participando da mesma competição, os jogadores deverão trabalhar juntos dos Administradores para encontrar uma solução. Se nenhuma solução puder ser encontrada, o nome da conta será rejeitado para ambos os jogadores e ambos deverão selecionar um novo nome de conta que esteja em conformidade com as diretrizes deste regulamento. A Riot se reserva do direito de negar ou revogar o uso de um nome de conta se, a seu exclusivo critério, o nome da conta não refletir essas diretrizes deste regulamento.

8.6. Inscrição Realizada

A Equipe poderá se inscrever nas duas Qualificatórias Abertas.

8.6.1. Lista Principal e Lista de Espera

Os times inscritos em um campeonato são divididos em duas categorias:

- Lista Principal: São os times que se inscrevem enquanto ainda existem vagas disponíveis no campeonato, ou seja, dentro das 512 primeiras inscrições de cada torneio;
- Lista de Espera: São os times que se inscrevem após preenchimento total das vagas de cada torneio. Os times presentes nesta lista necessitam aguardar liberação de vagas em caso de desistência dos times presentes na Lista Principal durante o processo de check-in (item 8.10).

  A ordenação da Lista de Espera é realizada de acordo com a ordem de inscrição, ou seja, o primeiro time que se inscrever logo após completar as 512 vagas regulares, será o nº 1 da Lista de Espera e terá prioridade para conseguir uma vaga para participar do torneio durante o processo de check-in.

8.7. Cadastro na Plataforma

Todas as equipes devem ter de 5 a 7 membros inscritos no torneio na plataforma da Gamers Club, sendo 5 com cargo de “titular” e 2 com cargo de “reserva”. As equipes que não estiverem com a formação completa (mínimo de 5 membros com cargo de “titular”) não conseguirão realizar o check-in obrigatório (antes do início do torneio, ver regra 8.10).

Caso algum time esteja irregular por qualquer motivo, mesmo após a realização do check-in obrigatório, 10 minutos antes do horário de início do campeonato, terão a inscrição cancelada

8.7.1. Jogadores Reservas

Cada time pode ter até 2 jogadores com cargo de “reserva” cadastrados no torneio desde que os jogadores reservas estejam inscritos no time antes da realização do check-in obrigatório e também do início (liberação da tabela de jogos) do campeonato.

8.7.2. Substituição de Jogadores

Cada time pode utilizar até duas substituições por torneio. Entende-se "substituição" como a troca de um jogador com cargo de "titular" por outro com cargo de "reserva" com o torneio em andamento.

O cargo de "capitão" é intransferível após a realização do check-in e do início do torneio.

8.7.3. Restrição para Uso de Jogadores

Um jogador não pode participar por dois times distintos simultaneamente, mesmo que um já esteja fora da competição. Caso seja confirmado o fato, ambos times que utilizaram o jogador irregular serão desclassificados.

8.8. Adição de Jogadores

Não serão permitidas adições de jogadores após o início da Qualificatória. Somente serão permitidas adições até 1 hora antes do início de cada Qualificatória, ou seja, antes da liberação da tabela dos jogos.

8.9. Verificação de Formação

É responsabilidade dos membros de cada equipe verificar se os jogadores presentes na lobby da partida são os mesmos inscritos nos times na plataforma da Gamers Club. O time que utilizar um jogador irregular será desclassificado da competição.

A verificação e denúncia devem ocorrer antes do início da partida. Caso seja reportado após conferência e declaração de resultado pela organização, não será alterado o resultado final, mesmo que o time irregular seja desclassificado da competição.

8.10. Check-in

8.10.1. Da Qualificatória Aberta

O processo de check-in obrigatório para as classificatórias começa às 18h e vai até às 18h50 somente no primeiro dia de cada evento e é realizado diretamente na plataforma da Gamers Club na página de cada torneio. Equipes que não efetuarem o check-in não poderão participar do torneio, exceto se comprovado

pela Administração do torneio como consequência de algum erro na plataforma, antes da divulgação da tabela de jogos.

Todos os times inscritos, seja da Lista Principal ou Lista de Espera, precisam realizar o check-in obrigatório antes do início do torneio dentro prazo determinado. Apenas o Capitão da equipe consegue realizar esta ação.

Para os times serem aptos a realizar o check-in obrigatório é necessário que estejam regulares conforme descrito na regra 8.7.

Após realização do check-in obrigatório, os times não conseguirão mais realizar alterações em sua line up, seja remover um jogador ou alterar cargos. Garanta que sua line up esteja correta antes de fazer o check-in obrigatório.

Caso algum time tenha problemas na realização do check-in obrigatório, é necessário que seja reportado para a Administração do torneio antes do término do prazo final.

Realizar o check-in obrigatório estando na Lista de Espera não garante a participação no torneio.

8.10.1.1. Preenchimento das Vagas via Lista de Espera

Após o encerramento do prazo do check-in obrigatório, os times da Lista Principal que não realizarem o check-in automaticamente perdem sua inscrição. As vagas abertas serão preenchidas, de acordo com a ordem de inscrição, pelos times da Lista de Espera que realizaram o check-in obrigatório.

8.10.2. Da Partida

A cada partida, as Equipes terão uma contagem regressiva de 15 minutos, onde cada capitão deverá clicar no botão de “ready” para confirmar a participação da equipe no confronto. Caso uma ou mais equipes não confirmem a participação no confronto através do botão, elas serão automaticamente desclassificadas da classificatória.

A Administração do torneio não se responsabiliza por problemas que possam ocorrer com as equipes ao tentarem confirmar a participação. Caso a equipe detecte algum problema na funcionalidade da plataforma, a equipe deverá

imediatamente procurar a Administração do Torneio através do Discord e apresentar provas.

8.11. Criação de Partida

Os capitães de cada Equipe serão os responsáveis por executar todo o fluxo de partida da plataforma:

- Adicionar o capitão do time adversário na lista de amigos do League of Legends Wild Rift.
- Realizar os banimentos.
- Criar a partida personalizada e configurá-la de acordo com as orientações da Seção 7.6.1.
- Convidar seus companheiros de Equipe para a sala da partida personalizada criada.
- Convidar os jogadores da Equipe adversária para a partida personalizada.
- Iniciar a partida quando todos estiverem prontos no lobby.

Ao torneio ser iniciado e a tabela das Partidas liberada na plataforma, todos os times participantes terão acesso à sua página de partida. Nesta página, estará presente todas as informações e procedimentos por meio de um passo a passo que o Capitão de cada equipe deve seguir.

8.12. Envio de Resultados

Ao final de cada jogo, o capitão de cada equipe é responsável por enviar uma screenshot (foto) do resultado da Partida do confronto na plataforma da Gamers Club. É obrigatório que ambos os capitães enviem screenshot e reportem o resultado ao final da Partida.

A screenshot deverá ser nítida, com boa qualidade, para que todas as informações possam ser identificadas. Na screenshot deverá conter obrigatoriamente o placar com o número de rounds vencidos por cada Equipe, além dos jogadores que participaram da Partida.

8.13. Tabela de Jogos

O sorteio dos confrontos (tabela de jogos) e liberação das partidas de uma Qualificatória ocorrem 5 minutos antes do início do mesmo.

8.14. Pausas nas Qualificatórias Abertas

Durante as qualificatórias abertas, o pause não estará disponível.

8.15. Prazo para início da Partida

Se alguma Equipe não se apresentar por completo (5 jogadores), na sala da partida, em até 15 minutos após o horário marcado para início da rodada, o mesmo perderá a partida por W.O.

Para solicitar o W.O, a equipe deverá enviar uma comprovação, por exemplo, duas screenshots da tela mostrando a sala do jogo e o horário do windows (com intervalo mínimo de 15 minutos entre elas), além de todo conteúdo de chat da sala de jogo.

As provas estão sujeitas a análise e em caso de fraude, serão invalidadas e o time desclassificado.

8.16. Jogadores por Partida

Não será permitido iniciar uma partida com menos de 5 jogadores por equipe, exceto em caso de jogador irregular.

Caso um jogador caia no decorrer da partida e a equipe fique com apenas 4 jogadores, será autorizado que continuem a partida após o limite do tempo de pausa ser atingido, porém, caso a equipe tenha menos de 4 jogadores para concluir a partida, será declarado derrota para equipe que estiver incompleta.

8.17. Início de Partida Irregular

Caso o dono da sala da partida (lobby) inicie intencionalmente a partida com menos de 5 jogadores de cada equipe presentes e/ou com as configurações incorretas, deverá ser reportado imediatamente para a Administração. A Administração analisará e, se julgar necessário, aplicará as devidas punições.

8.18. Problemas Técnicos Durante uma Partida

Se um ou mais jogadores de uma equipe apresentarem problemas técnicos e forem desconectados durante o andamento da partida, a partida deverá continuar normalmente, pois não há pausa durante as Qualificatórias Abertas, conforme item 8.14.

8.19. Falhas no Servidor

Caso ocorram falhas nos servidores do Wild Rift que impossibilitem o andamento de uma partida, contate imediatamente a Administração do campeonato.

8.20. Problemas Externos

A Riot e seus parceiros não se responsabilizam por qualquer tipo de problemas externos que possam afetar uma equipe e/ou seus jogadores durante o andamento do campeonato. As equipes e seus jogadores são responsáveis por seus equipamentos e conexões.

9. Regras de Jogo

9.1. 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 reinicios de jogos apenas serão permitidos em condições especiais (veja seção 9.3). Exemplos de condições que iniciam o JS:

- Utilizar qualquer ataque ou habilidade que acerte as tropas, monstros da selva, estruturas ou Campeões inimigos.
- Momento em que a visão é estabelecida entre as duas equipes adversárias.
- 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.
- O jogo atinge a marca de 1 minuto (00:01:00).

9.2. Pausas no Wild Tour Brasil

Durante a Fase de Grupos e Fase Eliminatória, se um jogador tiver algum problema que o impeça de continuar jogando, ele deve acionar a Pausa e informar o Juiz. O jogador deve informar a razão antes ou imediatamente depois de acionar a pausa. Durante este tipo de pausa, os headsets devem ser mantidos. Se o Oficial do Torneio não instruir os jogadores do contrário, qualquer tipo de comunicação,

incluindo, mas não se limitando a, conversas de texto e comunicação de voz entre os jogadores são proibidas durante pausas. Este item não se aplica a Qualificatórias Abertas.

9.3. Remake do Jogo

Um remake só poderá ser autorizado pela Administração do campeonato, nas seguintes situações:

- A partida seja criada incorretamente (modo escolha às cegas, lado errado, etc.);
- Caso um bug crítico ocorra em qualquer momento durante o jogo que altere significativamente o status do jogo ou as mecânicas de gameplay.
- Se houverem problemas de queda de servidores e/ou problemas no cliente do League of Legends Wild Rift que afetem um ou mais jogadores e que impeça totalmente o prosseguimento da partida;
- Algum jogador tiver problema no carregamento da partida ou na escolha de campeões;
- Até um minuto de partida, desde que não atinja o status de Jogo Salvo (item 9.1)

Não será permitido remake por problemas técnicos dos jogadores (falta de bateria, problemas de conexão, problemas de energia, entre outros) se a partida já estiver em andamento, exceto em casos de fair play de ambas equipes.

É necessário solicitar a autorização da Administração para realizar o remake, mesmo que ele preencha os requisitos de remake citados acima, a Administração pode negar a seu critério.

9.4. 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 jogo já tem mais de 15 minutos (00:15:00), 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.

9.4.1. Diferença de Ouro

A diferença de Ouro entre os times for maior que 33%.

9.4.2. Diferença no número de Torres

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

10. Pós-Partida

10.1. Procedimentos de Pós-Partida

10.1.1. Resultado

Oficiais do Torneio irão confirmar o resultado da Partida.

10.1.2. Anotações de Problemas Técnicos

Jogadores irão informar os Oficiais do Torneio de quaisquer problemas técnicos.

10.1.3. Entre Jogo

Oficiais do Torneio irão informar as Equipes do intervalo de tempo entre as Partidas. Para eventos online, o tempo padrão entre Partidas é de oito (8) a dez (10) minutos a partir do momento que uma Partida acabar. Para eventos presenciais, o tempo padrão entre Partidas é de cinco (5) a dez (10) minutos a partir do momento que a Partida anterior acabar. A próxima Partida, se aplicável, irá começar assim que ambas as Equipes confirmarem para um Juiz ou Oficial do Torneio que todos os jogadores estão prontos para jogar.

10.1.4. Entre Partidas

Oficiais do Torneio irão informar as Equipes do intervalo de tempo entre Partidas. Para eventos online, o tempo padrão entre Partidas é de oito (8) a dez (10) minutos a partir do momento que uma Partida acabar. Para eventos presenciais, o tempo padrão entre Partidas é de dez (10) a quinze (15) minutos a partir do momento que a Partida anterior acabar. A próxima Partida, se aplicável, irá começar assim que ambas as Equipes confirmarem para um Juiz ou Oficial do Torneio que todos os jogadores estão prontos para jogar.

Se todos os jogadores não estiverem prontos para jogar e estarem em seus assentos no momento designado pelos Juízes e Oficiais do Torneio, a Equipe será penalizada por atrasar a Partida.

10.1.5. Obrigações Pós-Partida

Jogadores serão informados de quaisquer obrigações pós-Partida, incluindo, mas não se limitando a, entrevistas ou quaisquer discussões pertinentes à Partida.

10.1.6. Obrigações de Mídia

Será requerido das Equipes disponibilidade para conteúdos de mídia, por pelo menos 15 minutos de um jogador que tenha jogado no dia.

10.1.7. Desistência

Partidas vencidas por desistência irão ser reportadas com a pontuação mínima que seja necessária para definir uma Equipe vencedora (por exemplo, 1-0 para partida melhor de um, 2-0 para partida melhor de três, 3-0 para partida melhor de cinco). Nenhuma estatística será registrada para partidas vencidas por desistência.

11. Premiação

11.1. Premiação do Wild Tour Brasil

A premiação total do Wild Tour Brasil será de R$1.400.000,00 (um milhão e quatrocentos mil reais), que serão distribuídos da seguinte forma:

1º Colocado: R$ 220,000.00 (duzentos e vinte mil reais)
2º Colocado: R$ 180,000.00 (cento e oitenta mil reais)
3º Colocado: R$ 130.000,00 (cento e trinta mil reais)
4º Colocado: R$ 130.000,00 (cento e trinta mil reais)
5º Colocado: R$ 100.000,00 (cem mil reais)
6º Colocado: R$ 100.000,00 (cem mil reais)
7º Colocado: R$ 100.000,00 (cem mil reais)
8º Colocado: R$ 100.000,00 (cem mil reais)
9º Colocado: R$ 90.000,00 (noventa mil reais)
10º Colocado: R$ 90.000,00 (noventa mil reais)
11º Colocado: R$ 80.000,00 (oitenta mil reais)
12º Colocado: R$ 80.000,00 (oitenta mil reais)

11.2. Pagamento de premiação

- O prazo para pagamento da premiação será de até 90 dias após o evento ser finalizado;
- O pagamento da premiação será realizado ao CNPJ da Organização;

12. Comunicação com o Oficiais do Torneio

A comunicação direta entre o Oficiais do Torneio e as Equipes será através do Discord oficial do League of Legends Wild Tour Brasil. O servidor será compartilhado com as equipes que se classificarem para as Finais.

Outros meios mais convencionais de comunicação também serão utilizados.

13. Direito de Uso da Vaga

13.1. Responsabilidade das Organizações e Equipes Independentes

As Organizações serão responsáveis por:

- Receber toda comunicação oficial enviada pelo Organizador do Torneio.
- Gerir os membros da Equipe, além de compartilhar toda comunicação recebida com os membros que julgarem necessário.
- Recebimento da premiação.

As Equipes que não pertencem a uma organização, são consideradas como Equipes Independentes, e por isso, o capitão pela Equipe na plataforma da Gamers Club é considerado o responsável pelos itens acima.

13.2. Uso da Vaga

As Organizações e as Equipes Indepedentes participantes do Wild Tour Brasil terão o Direito de Uso da Vaga. Esse direito de uso é da Equipe e do Dono, não dos jogadores ou de qualquer outra pessoa ou entidade.

Uma Equipe Independente é caracterizada pela necessidade de um jogador exercer não apenas sua função de jogador, mas também a de administrador da Equipe. O Capitão da Equipe na plataforma Gamers Club é considerado como o único responsável pela Equipe Independente.

Para efeitos desta regra, em casos extraordinários será permitido a alteração de jogadores da Equipe, mas para que a classificação adquirida pela Equipe seja mantida, será necessário manter no mínimo três dos cinco jogadores que participaram no processo de classificação. A definição de cada caso ficará a critério exclusivo dos Oficiais do Torneio.

13.3. Transferência do Direito de Uso da Vaga

Os direitos e privilégios concedidos e associados ao Uso da Vaga podem ser vendidos, transferidos ou atribuídos a terceiros; desde que o Dono exija; (a) que o comprador ou cessionário reconheça e concorde por escrito em assumir e estar vinculado a todos os termos e condições da reste Regulamento e da Política Global; e (b) qualquer venda, atribuição ou transferência exigirá o consentimento prévio por escrito da Riot.

13.4. Notificação de eventos extraordinários

Equipes deverão notificar a Riot e os Oficiais do Wild Tour Brasil sobre qualquer violação ou suspeita de violação das regras cometida por uma Equipe e/ou membros da Equipe (ou qualquer pessoa agindo por ou em nome de qualquer um deles) que tenha ou possa ter provocado efeitos adversos em qualquer Competição Oficial, Wild Rift ou qualquer uma das Partes envolvidas. A não notificação será considerada uma violação deste Regulamento e da Política Global e será passível de penalidade, incluindo desclassificação e perda de vaga.

13.5. Múltiplas Equipes

Cada organização poderá ter apenas uma Equipe no Wild Tour Brasil. Equipes de uma mesma organização não são permitidas. Caso seja constatado que duas ou mais Equipes pertencem a mesma organização, ambas as Equipes serão desclassificadas.

Para efeitos desta regra, com o objetivo de promover e desenvolver o cenário profissional feminino, uma mesma organização pode operar uma segunda Equipe apenas se a Equipe for completamente feminina.

13.6. Patrocionadores

As Equipes, seus jogadores e/ou membros são proibidos de serem patrocinados em um evento de Wild Rift por qualquer marca que seu negócio e atividade esteja presente na Lista Global de Patrocínios e Publicidades Restritas (ver Apêndice A). É de responsabilidade das Equipes e Organizações checar a Lista Global de

restrições para quaisquer mudanças. A Riot e ou o Organizador do Torneio, podem a seu exclusivo critério, rejeitar ou suspender o direito de uma Organização ou Equipe de promover de qualquer maneira qualquer patrocínio que se enquadre na Lista Global de Patrocínios e Publicidades Restritas.

13.7. Direito de Imagem

Ao participar de um evento Wild Tour Brasil, as Equipes participantes e seus jogadores concordam em ceder o direito de imagem para a Riot Games e seus parceiros.

14. Nome Oficial e Logotipo das Equipes

14.1. Restrição de Nome e logotipo das equipes

As equipes deverão enviar o nome e logotipo que desejam utilizar. Essas informações não poderão ser alteradas após o prazo limite determinado pelos Oficiais do Torneio. Nem o nome de um time, nem seu logotipo podem incluir qualquer palavra ou frase em qualquer idioma que seja ofensivo, tóxico ou prejudicial, conforme determinado a critério exclusivo dos Oficiais do Torneio.

14.2. Naming Rights

14.2.1. Em Equipes

É permitido que as equipes incluam, no máximo, um patrocinador em sua marca original, por exemplo, Alienware Lions, pois Lions é o nome da equipe, já Alienware é a marca patrocinadora.

Não é permitido Naming Rights de empresas que se enquadrem na Lista Global e/ou Lista Internacional de Patrocínios e Publicidades Restritas (ver Apêndice A).

14.2.2. Em Jogadores

Não é permitido que os jogadores utilizem marcas atreladas ao seu nome de jogo. Apenas a TAG e/ou nome da organização serão permitidas, por exemplo, [TAG/Nome da equipe] + [Nick do jogador].

14.3. Uso de Marca Registrada

O nome ou logotipo de uma equipe não pode incluir por completo e/ou em partes um nome corporativo, ou fazer uso de marcas registradas ou outra propriedade intelectual da Riot, League of Legends Wild Rift ou de qualquer terceiro.

15. Conduta dos Jogadores

15.1. Integridade Competitiva

Integridade Competitiva é o princípio central do League of Legends Wild Rift. Portanto, hacking e cheating será penalizado em uma extensão proporcional com nosso compromisso em manter a Integridade Competitiva neste jogo. Jogadores e equipes que forem detectados com o uso de cheating ou hacking durante um evento de League of Legends Wild Rift receberão uma punição, incluindo também, um banimento permanente em todas competições sancionadas pela Riot. Para verificar a lista completa de punições e suas durações, veja no Apêndice B.

15.2. Conduta Competitiva

As ações dos itens a seguir serão consideradas atitudes desonestas e poderão sofrer penalidades a critério da Administração do campeonato.

15.3. Conspiração

A 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:

- 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.
- Pré-acordo para divisão de premiação e/ou qualquer outra forma de compensação.
- Enviar ou receber sinais eletrônicos ou de qualquer outra forma para aliados ou terceiros.
- Perder propositalmente um jogo por compensação, ou por qualquer outra razão tentar induzir um jogador a fazer o mesmo.

15.4. Hacking

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

15.5. 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 armas, acessórios e habilidades do personagem, ou qualquer outra função do jogo que não funcione como o esperado determinado pela Administração do campeonato.

15.6. Compartilhamento de Conta

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

15.7. Programas de Trapaça

O uso de qualquer ferramenta ou programa com a finalidade de trapacear.

15.8. Desconexão Intencional

Desconectar-se de um jogo sem ter razão ou motivo.

15.9. Critério do Campeonato

Qualquer outra ação, omissão ou comportamento que, a critério exclusivo do Oficiais do Torneio, violar estas regras e/ou padrões de integridade estabelecidos poderão acarretar em penalidades.

15.10. Ofensas e Discurso de Ódio

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. 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.

15.11. 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 ou perturbadora.

15.12. Comportamento Abusivo

Não será tolerado abusar da Administração do campeonato, 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.

15.13. 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. Os membros das equipes devem seguir todas as instruções do Oficial do Torneio.

15.14. 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. Os jogadores não podem enviar mensagens ou e-mail na área de partida. Durante um jogo, a comunicação dos 5 jogadores será limitada aos 5 jogadores.

15.15. Vestuário

Membros das equipes podem usar uniforme com múltiplos logotipos ou imagens promocionais. A Administração do campeonato mantém o direito de impor ou banir um objeto de vestuário a qualquer momento, caso seja considerado ofensivo:

- Contendo qualquer informação falsa, infundada ou injustificada de qualquer produto ou serviço, ou depoimento que a Administração, em seu próprio critério, considerem antiético.
- Propaganda de drogas, tabaco, arma de fogo, munição, etc., ou qualquer produto que dependa de prescrição ou autorização especial.

- Contendo qualquer material que constitua ou seja relativo a quaisquer atividades que sejam ilegais, incluindo, mas não se limitando a, sites que promovem apostas.
- Contendo qualquer produto que seja difamatório, obsceno, profano, vulgar, repulsivo ou abusivo, ou que descreva/retrate toda e qualquer função corporal interna ou resultados sintomáticos de condições internas, ou se refira a qualquer questão que não seja considerada um tema socialmente aceitável.
- Publicidade de qualquer conteúdo pornográfico ou site pornográfico.
- 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 do campeonato.
- Desprezar ou difamar qualquer equipe adversária, jogador ou qualquer outra pessoa ou produto.
- A organização do campeonato se reserva o direito de recusar a entrada ou a continuação no campeonato de qualquer membro da equipe que não cumpra as regras de vestuário mencionadas.

15.16. 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.

15.17. Assédio

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

15.18. 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.

15.19. 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.

15.20. Declarações relativas ao campeonato, Riot Games ou League of Legends Wild Rift

Membros de equipe não podem dar, fazer, publicar, autorizar ou endossar qualquer declaração ou ação designada a ter um efeito prejudicial aos interesses do campeonato, Riot Games ou seus afiliados.

15.21. Investigação de Comportamento dos Jogadores

Caso a Administração do campeonato ou a Riot Games determine que um membro do time tenha violado o Código da Comunidade, os termos de uso e serviço do League of Legends Wild Rift, ou qualquer outra regra, a Administração do campeonato pode aplicar punições a seu critério.

15.22. Atividade Criminosa

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.

15.23. Torpeza Moral

O membro de uma equipe não pode se envolver em qualquer atividade que seja considerada pela organização do campeonato como imoral, vergonhosa, ou contrária às normas convencionais de comportamento ético adequado.

15.24. Confidencialidade

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

15.25. Suborno

Nenhum membro da equipe pode oferecer qualquer presente ou recompensa a jogador, treinador, manager, Administração do campeonato, funcionários da Riot Games ou pessoas conectadas a essas pessoas em troca de favores, ou na tentativa de derrotar a equipe adversária.

15.26. 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 "entregar", 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.

15.27. Recusa de Cumprimento

Nenhum membro de uma equipe pode se recusar ou se negar a executar as instruções da Administração do campeonato.

15.28. 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.

15.29. Sujeições a Penalidades

Qualquer pessoa envolvida ou com tentativa de envolvimento em qualquer ação que a organização do campeonato 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 do campeonato.

15.30. Penalidades

Após a descoberta de violação por um membro de uma equipe de qualquer uma das regras listadas acima, a Administração do campeonato pode emitir as seguintes penalidades:

- Advertência Verbal
- Multa(s) e/ou Cancelamento(s) de Prêmio(s)
- Perda de jogo(s) ou ponto(s)
- Suspensões
- Desclassificações
- Qualquer combinação dos itens acima

Infrações repetidas ou graves (abusos, ofensas, etc) estão sujeitas a escalação de penalidades, até, e incluindo, a desclassificação de eventos futuros e/ou banimento do cenário competitivo por tempo indeterminado. É importante notar que penalidades não precisam seguir uma ordem. A critério da Administração do campeonato, um jogador pode ser suspenso por uma primeira infração se a ação do jogador for suficiente para uma suspensão do campeonato. Toda e qualquer punição aplicada nas contas pessoais de membros da equipe por práticas que firam o Código da Comunidade pode ser refletida no campeonato.

16. Espírito das Regras

16.1. Decisões Finais

Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de jogadores, cronograma do campeonato e penalidades por mau comportamento dependem apenas das decisões da organização do campeonato, que são finais.

16.2. Alteração de Regras

Estas regras podem ser alteradas, modificadas ou complementadas pela organização do campeonato a fim de assegurar partidas justas e a integridade competitiva do campeonato.

16.3. Interesses do Campeonato

A Administração do campeonato pode, a qualquer tempo, agir com a autoridade necessária para preservar os interesses do campeonato. Esse poder não é restrito pela falta de elementos específicos neste documento. A Administração do campeonato pode usar qualquer forma de ação punitiva disponível contra qualquer entidade ou indivíduo que não tenha uma conduta condizente com os melhores interesses do campeonato.

16.4. Termo de Concordância

Os jogadores participantes, declaram estar de acordo com as regras descritas neste documento. Qualquer objeção contra qualquer parâmetro deste documento será desconsiderado.

A participação em qualquer competição ou campeonato está sujeita ao cumprimento integral das condições estabelecidas neste guia, no Lenga-Lenga Jurídico e nos Termos de Serviço.

O não cumprimento destas regras poderá acarretar na anulação de jogos ou partidas, desqualificação de competições, cancelamento de prêmios e outras ações disciplinares.

A Riot se reserva o direito de atualizar ou modificar este conjunto de regras globais livremente e a qualquer momento.

17. Interpretação das Regras

17.1. Direito de Interpretação do Oficiais do Torneio

Qualquer questão relacionada a um evento Wild Tour Brasil que não tenha sido abordada neste Regulamento estará sujeita à interpretação do Oficiais do Torneio, e tal interpretação será comunicada para as Equipes. Todas as decisões por parte do Oficiais do Torneio e os Oficiais do Torneio a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de jogadores, cronograma do campeonato e penalidades por mau comportamento são finais.

* * *

APÊNDICE A

Lista Global de Patrocínios e Publicidades Restritas

- Qualquer jogo eletrônico ou desenvolvedor ou criador de jogos eletrônicos;
- Qualquer console ou plataforma de jogos eletrônicos;
- Qualquer Esport, seja marca, liga, campeonato ou evento competitivo de jogos eletrônicos;
  Qualquer equipe de League of Legends Wild Rift ou de qualquer outro tipo de esports e quaisquer de seus sócios ou afiliados;
- Operadores ou marcas de Fantasy Esports, Esports Manager ou qualquer outro jogo desta natureza (incluindo daily fantasy);
- Qualquer substância medicinal que exija prescrição ou que não seja vendida livremente, em farmácia;
- Armas de fogo, revólveres ou munições;
- Produtos de tabaco ou derivados, vaporizadores, produtos alcoólicos ou outros intoxicantes cuja venda ou utilização seja regulada por lei;
- Campanhas políticas e figuras públicas que integrem ou sejam relacionados com a Administração pública;
- Website, aplicativos ou serviço em qualquer outra plataforma que exibam ou sejam relacionados à pornografia, conteúdo adulto, serviços de relacionamento ou produtos pornográficos;
- Websites e/ou aplicativos que operam com apostas ou qualquer casa de apostas, presentes ou disponíveis no Brasil ou no exterior;
- Vendedores ou mercados de itens virtuais ou físicos que ofereçam em seu inventário itens conhecidos como falsificados ou ilegais, ou qualquer outro que viole os Termos de Uso ou Termo de Serviços do League of Legends Wild Rift, ainda que os mesmos sejam oferecidos por vendedores independentes e em suas plataformas (e.g. Mercado Livre ou AliExpress).

Lista Internacional de Patrocínios e Publicidades Restritas

- Criptomoedas como atividade principal e/ ou sejam mineradoras de Criptomoedas.

APÊNDICE B

Elo Boosting
Suspensão mínima recomendada: 6 meses
Suspensão máxima recomendada: 24 meses
Período de limitação: 24 meses

Conduta irregular contínua
Suspensão mínima recomendada: 6 meses
Suspensão máxima recomendada: 12 meses
Período de limitação: 24 meses

Conduta irregular extrema
Suspensão mínima recomendada: 12 meses
Suspensão máxima recomendada: Sem máximo
Período de limitação: 24 meses

Ringing em jogos online
Suspensão mínima recomendada: 6 meses
Suspensão máxima recomendada: 24 meses
Período de limitação: 24 meses

Conluio
Suspensão mínima recomendada: 12 meses
Suspensão máxima recomendada: Sem máximo
Período de limitação: 36 meses

Cheating
Suspensão mínima recomendada: 12 meses
Suspensão máxima recomendada: Sem máximo
Período de limitação: 36 meses

Jogos de azar (apostas)
Suspensão mínima recomendada: 6 meses
Suspensão máxima recomendada: 24 meses
Período de limitação: 36 meses

Produzir/Utilizar hacks
Suspensão mínima recomendada: 12 meses
Suspensão máxima recomendada: Sem máximo
Período de limitação: Não há