



**Ignis Cup**  
**Regulamento Oficial**  
(Versão 24.1)

## SUMÁRIO

<b>1. Introdução, Propósito e Abrangência</b>	<b>5</b>
1.1. Contexto	5
1.2. Reconhecimento e Consentimento	6
1.3. Aplicação das Regras	6
1.4. Ações Disciplinares	6
1.5. Interesses da Liga	7
1.6. Decisões Finais	7
1.7. Confidencialidade	7
<b>2. Estrutura Competitiva</b>	<b>7</b>
1.8. Definição de Termos	7
<b>2. Formato</b>	<b>8</b>
2.1. Fase Qualificatória do Ignis Cup	8
2.2. Pontos de Classificação	8
2.3. Critérios de Desempate	8
2.4. Evento Principal	9
2.5. Seeding e Lado das Fases Qualificatórias	9
2.6. Seeding e Lado dos Eventos Principais	11
2.7. Envio de Escalações em Eventos Principais	12
2.8. Programação da Fase Qualificatória da Primeira Etapa	12
2.8.1. Cronograma da Qualificatória 1 da Primeira Etapa	12
2.8.1.1. Confrontos da Fase Qualificatória 1 da Primeira Etapa	12
2.8.2. Cronograma da Qualificatória 2 da Primeira Etapa	13
2.8.2.1. Confrontos da Qualificatória Aberta 2 da Primeira Etapa	13
2.9. Programação do Evento Principal da Primeira Etapa	14
2.10. Premiação	14
2.10.1. Premiação da Fase Qualificatória	14
2.10.2. Premiação do Evento Principal	14
<b>3. Elegibilidade de Participação</b>	<b>14</b>
3.1. Processo de verificação obrigatório	14
3.2. Idade das Jogadoras	15
3.3. Identidade de Genero	15
3.4. Restrição de Ranque	15
3.5. Vínculo Contratual	16
3.6. Exclusividade de Equipe	16
3.7. Participação de Funcionários da Riot	16
3.8. Residência de Jogadoras	16

3.9. Informações dos Participantes	16
3.10. Avaliação de Elegibilidade	16
3.11. Restrições de Riot ID	16
3.12. Declaração de Elegibilidade e Termo de Liberação	17
<b>4. Elegibilidade de Treinadores</b>	<b>17</b>
4.1. Inscrição de Treinadores	17
<b>5. Elegibilidade de Equipes</b>	<b>17</b>
5.1. Entidades Administrativas	17
5.2. Comprometimento de Participação	18
5.3. Contrato de Participação	18
5.4. Nome da Equipe e Logo	18
5.5. Múltiplas Equipes	18
5.6. Aliciamento de Equipes	18
5.7. Naming Rights	18
5.8. Vestuário	19
5.8.1. Uniforme de Jogadoras	19
5.8.2. Vestimenta do Treinador	20
5.9. Aprovação de Equipes	20
<b>6. Direito de Uso da Vaga</b>	<b>20</b>
6.1. Responsabilidade das Organizações e Equipes Independentes	20
6.2. Uso da Vaga	21
6.3. Transferência do Direito de Uso da Vaga	21
<b>7. Formação</b>	<b>21</b>
7.1. Jogadoras Inscritas	21
1.1. Line Up Base	22
7.2. Alteração da Line Up Base	22
7.3. Substituições e Inscrições Extraordinárias	23
7.4. Contas de Torneio dos Membros da Equipe	23
<b>8. Uso de Equipamentos</b>	<b>23</b>
8.1. Equipamentos em um Evento Principal	23
8.2. Equipamentos Fase Qualificatória	24
8.3. Equipamentos dos Membros da Equipe	24
8.4. Aprovação de Equipamentos	24
8.5. Responsabilidade dos Equipamentos	25
8.6. Comunicação de Voz	25
8.7. Mídia Sociais e Comunicação	25
8.8. Suporte Técnico de Equipamentos	25
<b>9. Regras Específicas da Fase Qualificatória</b>	<b>25</b>

9.1. Informações Gerais	25
9.2. Limite de Inscrições na Fase Qualificatória	25
9.3. Lista Principal e Lista de Espera	25
9.4. Comunicação Oficial	26
9.5. Comunicação com a Administração	26
9.6. Comunicação com a Administração durante partidas	26
9.7. Comunicação entre Participantes	27
9.8. Comunicação durante Partidas	27
9.9. Comunicação dos Treinadoras(es)	27
9.10. Compartilhamento de Vídeo	27
9.11. Transmissão dos Jogos	27
9.12. Transmissão dos Casters	28
9.13. Critérios para Transmissões	28
9.14. Contas League of Legends	28
9.15. Cadastro na Plataforma	29
9.16. Substituição de Jogadoras	29
9.17. Verificação de Formação	30
9.18. Check-in de Torneio	30
9.19. Preenchimento das Vagas via Lista de Espera	30
9.20. Check-in de Partida	31
9.21. Criação de Partida	31
9.22. Envio de resultados	33
9.23. Tabela de jogos	33
9.24. Pausa Técnica	33
9.25. Prazo para Início da Partida	33
9.26. Prazo para Início da Partida	34
9.27. Início de Partida Irregular	34
9.28. Problemas Técnicos durante uma Partida	34
9.29. Falha no sistema e Servidores	34
9.30. Problemas Externos	34
<b>10. Viagens e Despesas</b>	<b>35</b>
10.1. Eventos LAN	35
10.2. Documentação de Viagem	35
<b>11. Evento</b>	<b>35</b>
11.1. Área das Equipes	35
11.1.1. Área de Aquecimento	35
11.2. Área da Partida	36
11.3. Inspeção de Saúde	36

11.4. Bastidores	36
11.5. Restrições de Comidas e Bebidas	37
<b>12. Processos de Partida</b>	<b>37</b>
12.1. Alterações na Programação	37
12.2. Situações Extraordinárias	37
12.3. Horário de Chegada	37
12.4. Horário da Partida	37
12.5. Intervalos	37
12.6. Obrigações de Pós-Jogo	38
<b>13. Competitivo</b>	<b>38</b>
13.1. Uso de Programas Irregulares	38
13.2. Uso de Equipamentos não essenciais	38
13.3. Controle de Áudio	38
13.4. Adulteração de Equipamentos	38
13.5. Comunicações não autorizadas	39
13.6. Participação dos Treinadores	39
13.7. Dispositivos de Comunicação	39
13.8. Papel dos Juizes	39
13.8.1. Comportamento do Juiz	39
13.8.2. Finalidade do Julgamento	40
13.9. Servidor de Torneio	40
13.10. Novos Campeões	40
13.11. Período de Preparação	40
13.11.1. Procedimentos de Pré-Partida	40
13.11.2. Confirmação de Pré-Partida	41
13.12. Criação do Jogo	41
13.13. Pontualidade para Iniciar a Partida	41
13.14. Início do Jogo	41
13.15. Configuração de Jogo	41
13.16. Configuração de Jogo	41
13.17. Restrição de Elementos do Jogo	42
13.18. Modo Competitivo	42
13.19. Troca de Campeão	42
13.20. Início do Jogo após Seleção de Campeões	42
13.21. Início de Jogo Controlado	42
13.22. Problemas ao Carregar o Jogo	43
13.23. Tipos de Desconexões	43
13.23.1. Desconexão Involuntária	43

13.23.2. Desconexão Intencional	43
13.23.3. Queda do Servidor	43
13.24. Jogo Salvo	43
13.25. Interrupções de Jogo	44
13.26. Pausa Direcionada	44
13.26.1. Pausa de Jogador	44
13.26.2. Retornando ao Jogo	44
13.26.3. Pausas Não Autorizadas	44
13.26.4. Comunicação Durante Pausas	45
13.27. Reinício do Jogo	45
13.27.1. Reinício antes do JS	45
13.27.2. Reinício após o JS	45
13.27.3. Ambiente Controlado	46
13.27.4. Confirmação das Jogadoras	46
13.28. Jogo Finalizado	46
13.29. Processos de Pós-Jogo	46
13.29.1. Resultados de Partidas e Jogos	46
13.29.2. Notas Técnicas	46
13.29.3. Tempo de Intervalo	47
<b>14. Código de Conduta</b>	<b>47</b>
<b>Apêndice 1 - Lista de Categorias de Patrocínio Proibidos</b>	<b>48</b>
<b>Apêndice 2 - Lista Internacional de Categorias de Patrocínio Proibidas</b>	<b>49</b>

## 1. Introdução, Propósito e Abrangência

### 1.1. Contexto

Riot Games, Ltda. (“**Riot**”), detentora do jogo League of Legends, realizou parceria com o Gamers Club, que será o Organizador do Torneio (“**Organizador do Torneio**” ou “**Administração**”) responsável por operar toda o Ignis Cup (“**Ignis Cup**”). Riot delegou para o Organizador do Torneio a responsabilidade de desenvolver este regulamento que será aplicável para todos os confrontos do Ignis Cup (“**Regras**”).

## 1.2. Reconhecimento e Consentimento

O Organizador da Torneio pode, periodicamente, emitir interpretações, orientações e outros documentos, denominados "**Diretrizes Operacionais**", com o objetivo de explicar, esclarecer, complementar ou fornecer orientação formal sobre as disposições presentes nas Regras e nas políticas existentes ou em novas políticas a serem implementadas. Os termos definidos nas Regras e nas Diretrizes Operacionais têm caráter vinculativo e devem ser respeitados conforme suas respectivas definições.

## 1.3. Aplicação das Regras

Cada Equipe, Jogadoras e Membros da Equipe reconhecem e concordam que uma violação ou falha em cumprir as Regras ou qualquer Diretriz Operacional por (a) qualquer pessoa ou entidade que, direta ou indiretamente, através de quaisquer corporações intermediárias ou outras entidades, possua títulos, participações societárias ou outros interesses de propriedade na Equipe ou Donos será considerada uma violação ou falha em cumprir as Regras ou qualquer Diretriz Operacional pela (a) Entidade da Equipe; (b) qualquer Jogador e (c) Treinador, Gerente, analista, contratado, consultor, empregado, membros ou outra pessoa contratada pela Entidade da Equipe ou Donos que ocasionalmente cumpra as obrigações da Entidade da Equipe ou exerça os direitos da Equipe sob o Contrato de Participação (os anteriormente citados coletivamente como "**Membros da Equipe**") será considerada uma violação ou falha em cumprir as Regras ou qualquer Diretriz Operacional pela Equipe, em cada instância mesmo nos casos em que a Equipe não estava, por si só, em falta. Estas Regras se aplicam apenas a Jogos oficiais do Ignis Cup e não a outras competições, torneios ou jogos organizados de League of Legends conforme administrado por empregados, contratados ou agentes do Ignis Cup ("**Oficiais de Torneio**").

## 1.4. Ações Disciplinares

O Organizador do Torneio terá o direito de realizar os procedimentos disciplinares que determinar nestas Regras em relação a qualquer violação ou descumprimento por parte da Equipe, Entidade da Equipe, Jogadores ou Membros da Equipe, e de impor advertências, multas, suspensões, desqualificações e outras ações disciplinares (ou combinação destas) a critério do Organizador do Torneio (coletivamente, "Ações Disciplinares"); e tais Ações Disciplinares (i) poderão ser divulgadas publicamente

pela Riot ou Organizador do Torneio, e (ii) são razoáveis e necessárias para manter a integridade competitiva e a boa reputação associada ao Ignis Cup.

### **1.5. Interesses da Liga**

Os Oficiais de Torneio podem, a qualquer momento, agir com a autoridade necessária para preservar os interesses do Ignis Cup. Esse poder não é restrito pela falta de elementos específicos nestas Regras. Os Oficiais de Torneio podem usar qualquer forma de ação punitiva disponível sobre qualquer Equipe ou indivíduo que não tenha conduta condizente com os melhores interesses do Ignis Cup.

### **1.6. Decisões Finais**

Todas as decisões a respeito da Interpretação das Regras, elegibilidades de Jogadoras, Membros da Equipe e Equipes, cronogramas da torneio e penalidades por mau comportamento dependem apenas das decisões do Organizador do Torneio, que são finais. Qualquer ação, omissão ou comportamento que, a critério exclusivo do Organizador do Torneio, violar estas Regras e/ou padrões de integridade estabelecidos, acarretará em penalidades.

### **1.7. Confidencialidade**

Jogadores e Membros da Equipe não podem divulgar qualquer informação confidencial fornecida pelo Organizador do Torneio ou qualquer afiliada da Riot, por qualquer meio de comunicação.

## **2. Estrutura Competitiva**

A temporada de 2024 do Ignis Cup consistirá de três Etapas, onde haverá a Fase Qualificatória e o Evento Principal em cada uma delas.

### **1.8. Definição de Termos**

#### **1.1.1. Jogo**

Uma instância de competição no mapa Summoner's Rift até que um vencedor seja determinado através de um dos seguintes métodos, independentemente do que ocorrer primeiro:

- A conclusão do objetivo final (destruição do Nexus);
- Vitória por julgamento.



### 1.1.2. Partida

Uma série de Jogos, disputados até que um time vença a maioria total de Jogos. Por exemplo, vencer dois de três Jogos em uma Partida melhor-de-três (“**Md3**”); vencer três de cinco Jogos em uma Partida melhor-de-cinco (“**Md5**”).

## 2. Formato

### 2.1. Fase Qualificatória do Ignis Cup

A Fase Qualificatória da cada Etapa contará com duas Qualificatórias Abertas, onde Pontos de Classificação terão de ser conquistados pelas Equipes em busca de colocações no Ranque de Classificação. Ao final de uma Fase Qualificatória, as oito Equipes melhor colocadas no Ranque de Classificação estarão classificadas para o Evento Principal da respectiva Etapa.

Com um limite 64 Equipes em formato de Eliminação Simples por Qualificatória Aberta, as Partidas da Fase Qualificatória serão melhor-de-três (Md3), exceto pela Final que será melhor-de-cinco (Md5).

### 2.2. Pontos de Classificação

	QA 1	QA 2
1°	400	440
2°	300	330
3°	200	220
4°	100	120
5/8°	50	55

### 2.3. Critérios de Desempate

Caso duas ou mais Equipes fiquem empatadas no Ranque de Classificação, os seguintes critérios de desempate serão aplicados considerando apenas a Fase Qualificatória da respectiva Etapa, respectivamente:

- Melhor colocação final na segunda Qualificatória da respectiva Etapa.

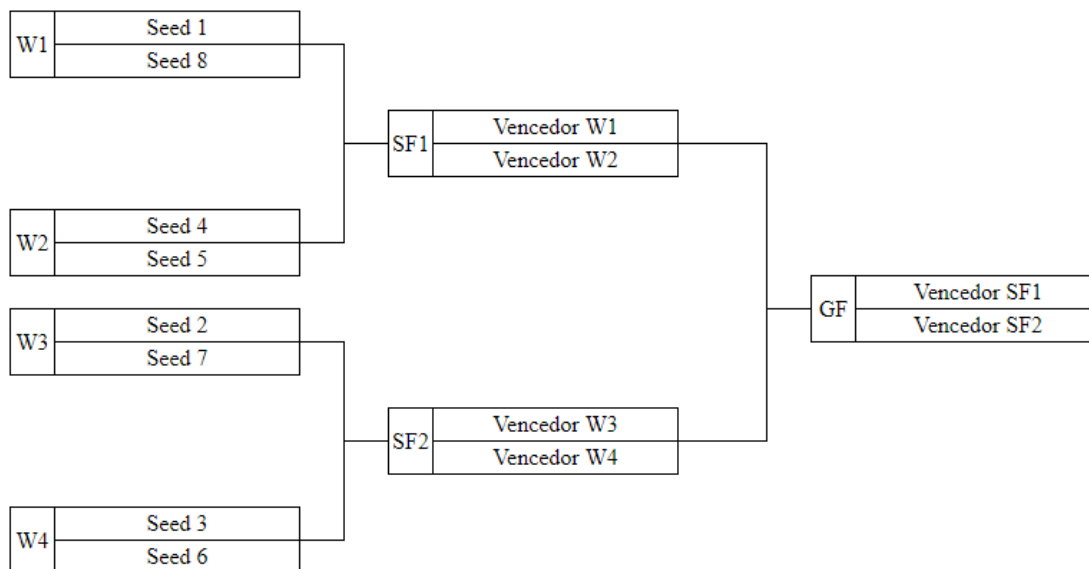
- Melhor colocação final na primeira Qualificatória da respectiva Etapa.
- Maior número de vezes entre as posições finais de 5º ao 8º.
- Melhor resultado recente entre as Equipes empatadas (confronto direto).
- Novo confronto direto entre as Equipes empatadas (Partida única).

Caso seja necessário um novo confronto direto, as Equipes empatadas se enfrentarão em Partida melhor-de-um (Md1). No caso de empate entre três ou mais Equipes após o terceiro critério, será criada uma tabela adicional em que os adversários serão sorteados para a definição dos confrontos. Partidas de desempate ocorrerão entre o fim Fase Qualificatória e início de um Evento Principal.

- Data da partida de desempate da Primeira Etapa: 15/04/2024 às 19h

## 2.4. Evento Principal

O Evento Principal de uma Etapa contará com a participação das oito Equipes provenientes da Fase Qualificatória da respectiva Etapa com base no Ranque de Classificação. As oito Equipes se enfrentarão no formato de Eliminação Simples, em séries Md3 exceto pelas Partidas da Semifinais e Grande Final, que serão melhor-de-cinco (Md5). As Equipes serão distribuídas na tabela conforme sua colocação final no Ranque de Classificação.



## **2.5. Seeding e Lado das Fases Qualificatórias**

### **2.5.1. Seeding e Lado da Qualificatória 1 da Primeira Etapa**

Para a Qualificatória 1 da Primeira Etapa, o seeding será aleatório, portanto a escolha de lado para o primeiro Jogo da Partida deverá ser realizado pela Equipe que estiver à esquerda na página de confronto na plataforma da Gamers Club. Nos Jogos seguintes da mesma Partida, o lado será escolhido pela Equipe que perder o Jogo anterior. A Escolha de Lado deverá ser feita em até, no máximo, cinco (5) minutos após o horário agendado para a Partida via chat da plataforma.

### **2.5.2. Seeding e Lado da Qualificatória 2 da Primeira Etapa**

Na Qualificatória 2 da Primeira Etapa, o seeding será baseado nas Equipes melhores pontuadas no Ranque de Classificação da Primeira Etapa e essas Equipes terão o direito de Escolha de Lado do primeiro Jogo da Partida ao decorrer da qualificatória – o seed será aleatório para as Equipes sem Pontos de Classificação. Para as Partidas em que as Equipes não tiverem Pontos de Classificação, a escolha de lado para o primeiro Jogo da Partida deverá ser realizado pela Equipe que estiver à esquerda na página do confronto na plataforma da Gamers Club. Nos Jogos seguintes da mesma Partida, o lado será escolhido pela Equipe que perder o Jogo anterior. A escolha deverá ser feita em até, no máximo, cinco (5) minutos após a explosão do Nexus de seu respectivo confronto via chat da plataforma.

### **2.5.3. Seeding e Lado da Qualificatória 1 da Segunda Etapa**

Para a Qualificatória 1 da Segunda Etapa, o seeding será baseado na colocação final do Evento Principal da Primeira Etapa e essas Equipes terão o direito de Escolha de Lado do primeiro Jogo da Partida ao decorrer da qualificatória. O seed será aleatório para as Equipes que não se classificaram para o Evento Principal da Primeira Etapa. Para as Partidas em que as Equipes não tiverem seed pré-determinado, a escolha de lado para o primeiro Jogo da Partida deverá ser realizado pela Equipe que estiver à esquerda na página do confronto na plataforma da Gamers Club. Nos Jogos seguintes da mesma Partida, o lado será escolhido pela Equipe que perder o Jogo anterior. A escolha deverá ser feita em até, no máximo, cinco (5) minutos após a explosão do Nexus de seu respectivo confronto via chat da plataforma.

### **2.5.4. Seeding e Lado da Qualificatória 2 da Segunda Etapa**

Na Qualificatória 2 da Segunda Etapa , o seeding será baseado nas Equipes melhores pontuadas no Ranque de Classificação da Segunda Etapa e essas Equipes terão o direito de Escolha de Lado do primeiro Jogo da Partida ao decorrer da qualificatória – o seed será aleatório para as Equipes sem Pontos de Classificação. Para as Partidas em que as Equipes não tiverem Pontos de Classificação, a escolha de lado para o primeiro Jogo da Partida deverá ser realizado pela Equipe que estiver à esquerda na página do confronto na plataforma da Gamers Club. Nos Jogos seguintes da mesma Partida, o lado será escolhido pela Equipe que perder o Jogo anterior. A escolha deverá ser feita em até, no máximo, cinco (5) minutos após a explosão do Nexus de seu respectivo confronto via chat da plataforma.

#### **2.5.5. Seeding e Lado da Qualificatória 1 da Terceira Etapa**

Para a Qualificatória 1 da Terceira Etapa, o seeding será baseado na colocação final do Evento Principal da Segunda Etapa e essas Equipes terão o direito de Escolha de Lado do primeiro Jogo da Partida ao decorrer da qualificatória. O seed será aleatório para as Equipes que não se classificaram para o Evento Principal da Segunda Etapa. Para as Partidas em que as Equipes não tiverem seed pré-determinado, a escolha de lado para o primeiro Jogo da Partida deverá ser realizado pela Equipe que estiver à esquerda na página do confronto na plataforma da Gamers Club. Nos Jogos seguintes da mesma Partida, o lado será escolhido pela Equipe que perder o Jogo anterior. A escolha deverá ser feita em até, no máximo, cinco (5) minutos após a explosão do Nexus de seu respectivo confronto via chat da plataforma.

#### **2.5.6. Seeding e Lado da Qualificatória 2 da Terceira Etapa**

Na Qualificatória 2 da Terceira Etapa , o seeding será baseado nas Equipes melhores pontuadas no Ranque de Classificação da Terceira Etapa e essas Equipes terão o direito de Escolha de Lado do primeiro Jogo da Partida ao decorrer da qualificatória – o seed será aleatório para as Equipes sem Pontos de Classificação. Para as Partidas em que as Equipes não tiverem Pontos de Classificação, a escolha de lado para o primeiro Jogo da Partida deverá ser realizado pela Equipe que estiver à esquerda na página do confronto na plataforma da Gamers Club. Nos Jogos seguintes da mesma Partida, o lado será escolhido pela Equipe que perder o Jogo anterior. A escolha deverá ser feita em até, no máximo, cinco (5) minutos após a explosão do Nexus de seu respectivo confronto via chat da plataforma.

## **2.6. Seeding e Lado dos Eventos Principais**

Para um Evento Principal, a Equipe que ficou melhor colocada no Ranque de Classificação da respectiva Etapa, deverá fazer a escolha de lado em até 48h antes do início agendado da Partida. Nos Jogos seguintes da mesma Partida, o lado será escolhido pela Equipe que perder o Jogo anterior. A escolha deverá ser feita em até, no máximo, cinco (5) minutos após a explosão do Nexus de seu respectivo confronto, via email, para os Oficiais de Torneio. Caso o adversário para o confronto seja definido em menos de 48 horas antes do início da próxima série, a Equipe com direito de escolha, deverá fazer a escolha de lado em até 2 horas após a explosão do Nexus do jogo que definiu o seu adversário.

Para efeitos desta regra, para dias em que houverem duas ou mais Partidas, o prazo final deverá ser baseado no horário de início da Rodada.

## **2.7. Envio de Escalações em Eventos Principais**

Em um Evento Principal de uma Etapa, os Oficiais de Torneio deverão ser informados via email em até 24 horas antes do horário marcado para o início da Partida. Caso o adversário para o confronto seja definido em menos de 24 horas antes do início da próxima Partida, as Equipes deverão informar a escalação em até 2 horas após a explosão do Nexus do Jogo que definiu o seu adversário. Nos Jogos seguintes da mesma Partida, as Equipes poderão fazer substituições em até, no máximo, cinco (5) minutos da explosão do Nexus do Jogo anterior. Caso uma Equipe não cumpra o prazo informado, será mantida a formação utilizada na última Partida oficial da Equipe.

Para efeitos desta regra, para dias em que houverem duas ou mais Partidas, o prazo final deverá ser baseado no horário de início da Rodada.

## **2.8. Programação da Fase Qualificatória da Primeira Etapa**

### **2.8.1. Cronograma da Qualificatória 1 da Primeira Etapa**

A Qualificatória 1 acontecerá de 28 de março a 31 de março. As Equipes deverão se inscrever e gerenciar suas partidas através da Plataforma da Gamers Club.

- Abertura da verificação de passaporte: 14/03 às 18h.
- Encerramento da verificação de passaporte: 28/03 às 17h.
- Abertura das inscrições na plataforma: 14/03 às 18h.
- Encerramento das inscrições na plataforma: 28/03 às 17h59.

- Check-in na plataforma: 28/03 das 18h até 18h50.
- Data de início do evento: 28/03 às 19h.

#### **2.8.1.1. Confrontos da Fase Qualificatória 1 da Primeira Etapa**

##### Dia 1 - Md3

19h - Rodada 1 (64 Equipes)

A seguir - Rodada 2 (32 Equipes)

##### Dia 2 - Md3

19h - Rodada 3 (16 Equipes)

A seguir - Rodada 4 (8 Equipes)

##### Dia 3 - Md3

14h - Semifinal 1

A seguir - Semifinal 2

##### Dia 4 - Md5

14h - Final

14h - Definição 3º/4º - Md3

#### **2.8.2. Cronograma da Qualificatória 2 da Primeira Etapa**

A Qualificatória 2 acontecerá de 11 de abril a 14 de abril. As Equipes deverão se inscrever e gerenciar suas partidas através da Plataforma da Gamers Club.

- Abertura da verificação de passaporte: 14/03 às 18h.
- Encerramento da verificação de passaporte: 11/04 às 17h.
- Abertura das inscrições na plataforma: 14/03 às 18h.
- Encerramento das inscrições na plataforma: 11/04 às 17h59.
- Check-in na plataforma: 11/04 das 18h até 18h50.
- Data de início do evento: 11/04 às 19h.

#### **2.8.2.1. Confrontos da Qualificatória Aberta 2 da Primeira Etapa**

##### Dia 1 - Md3

19h - Rodada 1 (64 Equipes)

A seguir - Rodada 2 (32 Equipes)

##### Dia 2 - Md3

19h - Rodada 3 (16 Equipes)

A seguir - Rodada 4 (8 Equipes)

Dia 3 - Md3

14h - Semifinal 1

A seguir - Semifinal 2

Dia 4 - Md5

14h - Final

14h - Definição 3º/4º - Md3

**2.9. Programação do Evento Principal da Primeira Etapa**

- 07/05: W1 (Md3), W2(Md3)
- 08/05: W3 (Md3), W4 (Md3)
- 09/05: SF1 (Md5)
- 10/05: SF2 (Md5)
- 24/05: GF (Md5)

**2.10. Premiação**

Ao competir em uma Qualificatória Aberta, as Equipes participantes serão premiadas com base em seu desempenho conforme a Seção abaixo:

**2.10.1. Premiação da Fase Qualificatória**

1º Lugar - R\$ 3.500,00

2º Lugar - R\$ 3.000,00

3º Lugar - R\$ 2.500,00

4º Lugar - R\$ 2.000,00

5º ao 8º Lugar - R\$ 1.000,00

**2.10.2. Premiação do Evento Principal**

1º Lugar - R\$ 20.000,00

2º Lugar - R\$ 14.000,00

3º ao 4º Lugar - R\$ 11.000,00

5º ao 8º Lugar - R\$ 6.000,00

### 3. Elegibilidade de Participação

#### 3.1. Processo de verificação obrigatório

Para participar do campeonato, todas as Jogadoras das Equipes interessadas deverão realizar o processo de verificação obrigatório, seguindo os seguintes passos:

- Preencher e enviar o [formulário individual](#) informando o nome da Equipe, nome completo, e-mail, data de nascimento, número de CPF, RG ou DNI, cópia dos documentos (RG, CPF, CNH ou DNI), selfie segurando o documento, rede social e link do perfil na plataforma da Gamers Club League of Legends;
- Em casos de Jogadoras menores de 18 anos serão solicitados o nome completo, o número de RG, cópia do RG e selfie segurando o documento do responsável legal;
- Aguardar o recebimento de um e-mail confirmando que o processo de verificação foi bem sucedido;
- Entrar no Discord oficial do torneio presente no e-mail de confirmação.

Toda Jogadora que o processo de verificação for realizado com sucesso receberá um “Passaporte” na plataforma Gamers Club League of Legends. Este Passaporte fica disponível visualmente no perfil da Jogadora na plataforma da Gamers Club. Exemplo do Passaporte exibido no perfil Gamers Club de League of Legends:



É obrigatório que todas as Jogadoras de um time possuam o “Passaporte” ativo para se inscrever em uma Qualificatória, inclusive as reservas. O processo de verificação é único - uma vez verificada, a Jogadora não precisará mais realizar o processo.

#### 3.2. Idade das Jogadoras

Nenhuma atleta será considerada elegível para participar de uma Partida pertencente a um evento Ignis Cup antes de ter 16 anos completos.



### **3.3. Identidade de Genero**

A atleta deve identificar-se como mulher cisgênero, mulher transgênero ou pessoa não-binária.

### **3.4. Restrição de Ranque**

Não há nenhuma restrição referente ao ranque das Jogadoras para participar de qualquer Fase do Ignis Cup, contudo a Jogadora deverá possuir uma partida de modo “Normal Game - Alternada Torneio” ou partida de modo ranqueado nos últimos seis meses.

### **3.5. Vínculo Contratual**

Toda Jogadora participante de um Evento Principal deverá estar regularmente vinculada a uma Equipe participante. Documentos comprobatórios deverão ser apresentados aos Oficiais de Torneio quando requisitados.

### **3.6. Exclusividade de Equipe**

Uma Jogadora ou treinador não poderá competir por mais de uma Equipe simultaneamente e não poderá ser listado na escalação de mais de uma Equipe. Não podendo também ter um acordo contratual ou financeiro com outra Equipe, a menos que seja explicitamente permitido pelo Organizador do Torneio por escrito.

### **3.7. Participação de Funcionários da Riot**

Jogadoras não podem ser funcionários da Riot, ou de nenhuma de suas respectivas afiliadas, no início ou em qualquer momento durante a Temporada.

### **3.8. Residência de Jogadoras**

Cada Equipe deve manter no mínimo três Jogadoras Titulares que tenham nascido no Brasil (“**Residentes**”).

### **3.9. Informações dos Participantes**

As Equipes participantes concordam em ceder as informações solicitadas no momento da inscrição, e também comprometem-se a fornecer informações adicionais que sejam solicitadas mediante classificação para qualquer Fase.

### **3.10. Avaliação de Elegibilidade**

O Organizador de Torneio reserva o direito de reavaliar a elegibilidade de qualquer atleta durante um evento Ignis Cup. Se for determinado, a critério exclusivo dos Oficiais de Torneio, que um atleta participante de um evento Ignis Cup desinformou deliberadamente o Operador de Torneio em relação aos requisitos de elegibilidade de atletas, todos os Membros da Equipe podem ser sancionados.

### **3.11. Restrições 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 ou qualquer terceiro. A Administração do torneio se reserva o direito de rejeitar qualquer Riot ID selecionado por uma Jogadora por qualquer motivo e exigir que a Jogadora selecione um Riot ID alternativo.

Caso seja necessária essa alteração, o custo de Riot Points/Essências Azuis para troca de um novo Riot ID, é de responsabilidade da Jogadora/Treinador(a)

### **3.12. Declaração de Elegibilidade e Termo de Liberação**

Para o Evento Principal, todas as Jogadoras e treinadores devem preencher e assinar a Declaração de Elegibilidade e Termo de Liberação. Qualquer Jogadora ou treinador que não assinar esse documento com até 24h de antecedência para o início da Fase em que participar, será considerado inelegível.

Para a Fase Qualificatória, não é necessário preencher e assinar a Declaração de Elegibilidade e Termo de Liberação.

## **4. Elegibilidade de Treinadores**

### **4.1. Inscrição de Treinadores**

As Equipes do Ignis Cup deverão designar um ou dois Treinadores.

- Os Treinadores não podem ser Jogadoras Títulos ou Reservas, donos e/ou gerentes de uma Equipe;
- Ao menos um Treinador deverá estar presente no local para todos os Jogos em que a Equipe competir.

## 5. Elegibilidade de Equipes

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

### 5.1. Entidades Administrativas

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.**

### 5.2. Comprometimento de Participação

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.

### 5.3. Contrato de Participação

A participação no Ignis Cup 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.

### 5.4. Nome da Equipe e Logo

O nome oficial a ser utilizado pela Equipe, bem como o logotipo que será divulgado durante as Fases, deverá ser previamente informado e ter sido aprovado pelos Oficiais de Torneio.

### 5.5. Múltiplas Equipes

Nenhum dono de Equipe, gerente ou afiliado de um Dono pode controlar, direta ou indiretamente, ou ter interesse financeiro direto (ex.: ser Dono) ou indireto (ex.: um acordo contratual), ou ser um funcionário ou membro de mais de uma Organização e/ou Equipe participante de qualquer Fase do Ignis Cup. Qualquer cláusula ou garantia de recompra, prioridade de compra, ou interesse similar em uma Equipe será tratado como controle em tal Equipe para os propósitos desta regra.

## 5.6. Aliciamento de Equipes

Caso um Dono ou qualquer afiliado de uma Equipe tenha qualquer interesse financeiro ou benefício, ou qualquer tipo de influência sobre outra Equipe, tal associação deverá ser desfeita imediatamente. Equipes que tenham qualquer tipo de envolvimento neste tipo de ato, estarão sujeitas a penalidades.

## 5.7. Naming Rights

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 que as Jogadoras 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].

## 5.8. Vestuário

Equipe podem usar uniformes com múltiplos logos ou imagens promocionais. Os Oficiais de Torneio mantém, o direito de impor ou banir um objeto de vestuário a qualquer momento, caso seja considerado ofensivo:

- Contendo qualquer informação falsa, infundada e/ou injustificada de qualquer produto ou serviço, ou depoimento que os Oficiais de Torneio, 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 ao Organizador do Torneio.
- Desprezar ou difamar qualquer Equipe adversária, Jogadora ou qualquer outra pessoa ou produto.

O Organizador do Torneio se reserva o direito de recusar a entrada ou a participação de qualquer Membro da Equipe que não cumpra as regras de vestuário estabelecidas.

#### **5.8.1. Uniforme de Jogadoras**

As Jogadoras de uma Equipe devem vestir o uniforme oficial da Equipe durante todas as Partidas, pré-Partidas, entrevistas, pós-partidas e em outras produções de conteúdo. O uniforme oficial completo é composto por camisa, calça e jaqueta, sendo todas as peças idênticas para todas as Jogadoras, apenas com variação de nomes.

- O uniforme oficial pode ser alterado durante as Fases, desde que seja previamente aprovado pelos Oficiais de Torneio;
- As Jogadoras deverão usar calçado fechado durante todas as atividades das Fases, incluindo dias de testes e produções de conteúdo.
- Todos os itens citados acima estão sujeitos à aprovação prévia dos Oficiais de Torneio.
- Caso a Jogadora precise usar uma peça que não faz parte do uniforme oficial, esta deverá estar por baixo de uma peça oficial do uniforme. Em nenhum momento será permitido que uma Jogadora utilize uma peça não-oficial sobre uma oficial.

#### **5.8.2. Vestimenta do Treinador**

O Treinador da Equipe poderá usar o uniforme oficial da Equipe. O Treinador também poderá usar o traje social (camisa, terno, gravata e sapato) ou esporte fino (camisa/camisa polo, blazer, calça social/jeans escuro, sapato/tênis).

### **5.9. Aprovação de Equipes**

Os Oficiais de Torneio poderão, a qualquer momento, recusar a participação de uma Equipe ou não aprovar a compra de uma Equipe caso o responsável por tal Equipe ou interessado na aquisição não tenha agido com o profissionalismo esperado pelos Oficiais de Torneio. Aquele que tiver a intenção de competir no Ignis Cup deve cumprir os mais altos padrões de caráter e integridade. Candidatos que tiverem violado estas Regras, os Termos de Uso, a EULA do League of Legends, ou que tenham tentado agir contra o espírito destas Regras, mesmo que não estando formalmente ligado a estas Regras, poderão ter sua participação recusada pelo Organizador do Torneio.

## **6. Direito de Uso da Vaga**

### **6.1. 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.

### **6.2. Uso da Vaga**

As Organizações e as Equipes Independentes participantes do Ignis Cup terão o Direito de Uso da Vaga. Esse direito de uso é da Equipe e do Dono, não das Jogadoras ou de qualquer outra pessoa ou entidade.

Uma Equipe Independente é caracterizada pela necessidade de uma Jogadora 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 Jogadoras da Equipe, mas para que a classificação adquirida pela Equipe seja mantida, será necessário manter no mínimo três das cinco Jogadoras que participaram no processo de classificação. A definição de cada caso ficará a critério exclusivo dos Oficiais de Torneio.

### **6.3. 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 destas Regras; e (b) qualquer venda, atribuição ou transferência exigirá o consentimento prévio por escrito da Riot.

## **7. Formação**

### **7.1. Jogadoras Inscritas**

As Equipes participantes do Ignis Cup deverão inscrever um total de cinco a sete Jogadoras em sua formação. Estas Jogadoras poderão atuar tanto na Fase Qualificatória, quanto em Evento Principal. Novas inscrições não serão permitidas entre a Fase Qualificatória e um Evento Principal.

#### **1.1. Line Up Base**

A “line up base” da Equipe será definida pelas cinco Jogadoras que participarem da primeira partida por uma Equipe em qualquer uma das duas Qualificatórias Abertas em que a Equipe, pela primeira vez, alcançou uma colocação que dê pontos para o ranking. Para exemplificar:

- Se uma Equipe jogar a Qualificatória 1 e ficar em 4º lugar (pontuou), as Jogadoras participantes na primeira partida será a line up base para todo o restante das Qualificatórias. Portanto, para que essa mesma Equipe continue sendo válida para somar pontos no ranking no restante das Qualificatórias, é necessário manter, pelo menos, três Jogadoras da line up base.
- Se uma Equipe não participar da Qualificatória 1, mas inicie na Qualificatória 2 e fique em 1º lugar (pontuou), sua line up base será formada de acordo com sua primeira partida na Qualificatória 2.
- Se uma Equipe participar da Qualificatória 1, mas não pontuou e voltou a jogar novamente na Qualificatória 2 e ficou em 2º lugar (pontuou), sua line up base será formada de acordo com a sua primeira partida na Qualificatória 2.

Apenas a line up base das Equipes que estão presentes no ranking será regulada e controlada pelo Organizador do Torneio.

Caso seja utilizada uma Jogadora reserva (complete) na primeira partida da Qualificatória, que constituirá a line up base de uma Equipe, é necessário informar ao Operador do Torneio. Se não informado, a Jogadora reserva será automaticamente considerada como line up base, mesmo que exista outra Jogadora cadastrada com o cargo de “titular” na Equipe.

### **7.2. Alteração da Line Up Base**

As Equipes precisam manter três Jogadoras da line up base durante todo o período das Qualificatórias. Por exemplo, se a Equipe participar da Qualificatória 1 com uma line up base e pontuar, é necessário que sejam mantidas três Jogadoras da line up base em todas partidas até o término da Qualificatória 2.

As Equipes que estão presentes no ranque podem realizar no máximo duas alterações em sua line up base durante todo período das Qualificatórias. Será considerado uma alteração na line up base caso:

- A Equipe informar diretamente ao Organizador do Torneio que foi realizado uma alteração na line up base;
- Uma Jogadora da line up base saia da Equipe na plataforma da Gamers Club;
- Uma Jogadora que não é da line up base (complete) jogue por mais de três partidas Md3 na mesma Qualificatória;
- A Equipe deixe de utilizar uma Jogadora da line up base por mais de três partidas Md3 na mesma Qualificatória, independente de ser a mesma Jogadora ou não.

Se uma Jogadora da line up base original for alterada por um nova Jogadora e, posteriormente, ela retornar para a line up base, será considerado como duas alterações e o limite de alterações permitido será atingido.

Os times perdem todos os pontos somados no ranking e iniciará novamente do zero caso:

- Seja ultrapassado o limite de alterações da line up base conforme descrito nos itens acima;
- Participe em uma Qualificatória com menos de três Jogadoras da line up base.

### **7.3. Substituições e Inscrições Extraordinárias**

Em casos excepcionais, substituições e/ou inscrições extraordinárias podem ser autorizadas ou impostas pelos Oficiais de Torneio. Tais casos excepcionais 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 de Torneio.

#### **7.4. Contas de Torneio dos Membros da Equipe**

Para um Evento Principal, Membros da Equipe receberão contas para acesso ao Servidor de Torneio, que serão fornecidos pelo Organizador do Torneio. O Nome de Invocador da conta deve ser aprovado pelos Oficiais de Torneio e não poderá ser alterado durante a Temporada.

## **8. Uso de Equipamentos**

### **8.1. Equipamentos em um Evento Principal**

Para a Grande Final de um Evento Principal, o Organizador do Torneio fornecerá:

- PC e Monitor
- Headsets e/ou fones de ouvido e/ou microfones
- Mesa de cadeira

Quando solicitado, o Organizador do Torneio fornecerá às Jogadoras os equipamentos listados abaixo para o uso durante as Partidas presenciais:

- Teclado para PC
- Mouse para PC
- Mousepads

Todos os equipamentos fornecidos em Partidas presenciais do CB, serão seleccionados e determinados a critério exclusivo do Organizador do Torneio.

### **8.2. Equipamentos Fase Qualificatória**

Para Partidas remotas do Ignis Cup, é de plena responsabilidade de cada Equipe e os Membros da Equipe a manutenção e uso de seus equipamentos e conexão online.

### **8.3. Equipamentos dos Membros da Equipe**

É permitido à Jogadoras utilizarem o seguintes equipamentos próprios durante as Partidas presenciais:

- Teclado para PC
- Mouse para PC

- Mousepads

Na Área da Partida, Jogadoras não podem levar ou usar nenhum headset, fone de ouvido ou microfone diferente dos fornecidos pelo Organizador do Torneio.

#### **8.4. Aprovação de Equipamentos**

Todos os equipamentos próprios dos Membros da Equipe devem ser submetidos à aprovação prévia do Organizador do Torneio. Equipamentos não aprovados ou equipamentos que possam prover uma vantagem injusta a uma Equipe não serão permitidos, e as Jogadoras receberão equipamentos do Organizador do Torneio para utilização durante a Partida.

A seu critério, o Organizador do Torneio pode proibir o uso de qualquer equipamento por razões relacionadas à segurança, eficiência operacional e eficácia.

Nenhum equipamento dos Membros da 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 concorrente da Riot.

#### **8.5. Responsabilidade dos Equipamentos**

É de responsabilidade dos Membros da Equipe a manutenção e funcionalidade de seus equipamentos.

#### **8.6. Comunicação de Voz**

O equipamento necessário para comunicação das Equipes será fornecido pelo Organizador do Torneio na Grande Final do Evento Principal. O uso de programas ou equipamentos terceiros para comunicação de voz, não são permitidos. Os Oficiais de Torneio podem monitorar a comunicação de voz a seu critério.

#### **8.7. Mídia Sociais e Comunicação**

Está proibido o uso dos computadores fornecidos pelo Organizador do Torneio para visualizar ou postar em qualquer site social. Isso inclui, mas não se limita a, Facebook, Twitter, Youtube, Reddit, fóruns ou emails.

### **8.8. Suporte Técnico de Equipamentos**

Uma Equipe técnica estará disponível para ajudar com o processo de configuração e na resolução de problemas técnicos durante o período de pré-Jogo na Grande Final do Evento Principal.

## **9. Regras Específicas da Fase Qualificatória**

### **9.1. Informações Gerais**

Todas as informações referentes às inscrições serão divulgadas na plataforma da Gamers Club League of Legends, na página da [Qualificatória Aberta 1](#) e [Qualificatória Aberta 2](#).

### **9.2. Limite de Inscrições na Fase Qualificatória**

Uma Equipe poderá se inscrever e competir em todas as Qualificatórias Abertas.

### **9.3. 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 64 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.

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 64 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.

### **9.4. Comunicação Oficial**

A comunicação oficial da Administração do campeonato com as participantes será realizada através do Discord oficial do Ignis Cup. Para acessar o Discord, basta [clique 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.

#### **9.5. Comunicação com a Administração**

Para contactar a Administração do campeonato, basta acessar o Discord e abrir um ticket no canal #abrir-um-ticket. Este canal é específico para resolução de problemas e sanar dúvidas do campeonato.

#### **9.6. 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.

#### **9.7. Comunicação entre Participantes**

A comunicação entre Equipes participantes poderá ser realizada conforme a preferência de ambos, seja por chat da plataforma da Gamers Club, chat do jogo ou pelo Discord. Caso ambas as Equipes participantes não entrem em acordo por onde realizar a comunicação, ela deverá ser feita através do chat da plataforma da Gamers Club.

#### **9.8. Comunicação durante Partidas**

Durante todas as partidas de cada Qualificatória Aberta, a comunicação das Equipes (Jogadoras e treinadoras(es)) será obrigatória através do Discord Oficial da competição. A comunicação será monitorada pela Administração do Campeonato.

#### **9.9. Comunicação dos Treinadoras(es)**

Os treinadores só poderão se comunicar durante a Seleção de Campeões e Preparação de 60 segundos após a escolha do último campeão pelo lado vermelho. Caso a comunicação seja feita fora desses períodos, a Equipe será advertida, podendo ser até desclassificada da competição.

### **9.10. Compartilhamento de Vídeo**

Durante as partidas das Quartas-de-Finais, Semifinais e Finais de cada Qualificatória Aberta, as Equipes Jogadoras e treinadores deverão transmitir uma imagem de vídeo de cada Jogadora ou treinador(a) ou da sala em que todas as atletas estarão jogando. Este envio deverá ser feito através do Discord Oficial, por câmera individual de cada atleta ou câmera única, desde que a imagem seja nítida e frontal, para que os Oficiais da Torneio ou Oficiais da Partida consigam identificar os atletas.

É importante ressaltar que essa imagem de vídeo é apenas para uso interno e será mais uma das ferramentas que temos para garantir a integridade competitiva, portanto não será veiculado publicamente.

### **9.11. Transmissão dos Jogos**

Não haverá transmissão oficial dos dias 1 e 2 de cada Qualificatória Aberta, porém as Equipes, Jogadoras 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 3 minutos;
- As Equipes deverão transmitir através do modo espectador presente no jogo, ou seja, assistindo a partida através da lista de amigos, não podendo ter membros vinculados às Equipes dentro da sala, evitando o acesso às informações do adversário para garantir a integridade competitiva;
- A transmissão deverá ser feita no canal da Equipe e/ou das Jogadoras participantes da Qualificatória;
- É permitida a participação de convidados na transmissão das Equipes;

A transmissão dos dias 3 e 4 (Quartas, Semis e Final) de cada Qualificatória será realizada pela Riot, suas licenciadas, ou pela Administração do campeonato, ficando vedadas as transmissões feitas por terceiros (Equipes, streamers, Jogadoras, etc.).

### **9.12. Transmissão dos Casters**

Os casters oficiais do Ignis Cup, CBLOL e CBLOL Academy 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.

### 9.13. Critérios para Transmissões

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 Ignis Cup, ou propriedade intelectual do League of Legends 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.

### 9.14. Contas League of Legends

Todas as Jogadoras devem jogar as partidas com suas contas do League of Legends utilizadas no momento do cadastro na plataforma Gamers Club. Caso ocorram divergências que impeçam a verificação de uma Jogadora, 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 uma Jogadora for considerado irregular pela Administração do campeonato, serão consideradas duas diretrizes:

- Se for a primeira partida do time no campeonato, a Jogadora irregular será impedido de participar e o time tem a opção de prosseguir com 4 Jogadoras ou substituí-la por uma Jogadora regular caso a Equipe possua reserva inscrito;
- Se a Jogadora irregular já tiver jogado ativamente em uma partida, o time será desclassificado da competição.

A capitã de uma Equipe **OBRIGATORIAMENTE** precisa ter seu RIOT ID idêntico na plataforma e em sua conta do League of Legends.

Uma Jogadora deve usar apenas uma única conta durante uma temporada. Se duas Jogadoras com nomes de conta idênticos estiverem participando da mesma competição, as Jogadoras deverão trabalhar juntas com o organizador da competição para encontrar uma solução. Se nenhuma solução puder ser encontrada, o nome da conta será rejeitado para ambas as Jogadoras e ambas deverão selecionar um novo nome de conta que esteja em conformidade com essas diretrizes. A Riot se reserva o 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.

#### **9.15. Cadastro na Plataforma**

Todas as Equipes devem ter de 5 a 7 Jogadoras inscritos no torneio na plataforma da Gamers Club, sendo 5 titulares e 2 reservas. As Equipes que não estiverem com a formação (line up) completa (mínimo 5 Jogadoras) até 10 minutos antes do horário de início do campeonato, terão a inscrição cancelada.

#### **9.16. Substituição de Jogadoras**

Não há limite para substituições de Jogadoras inscritas. Essas substituições podem ser utilizadas tanto entre rodadas (uma Partida Md3 para outra) quanto entre Jogos de uma série Md3 e devem ser informadas para o Administrador.

Se uma Equipe optar por alterar uma ou mais Jogadoras que tenham atuado em uma partida da série, a Jogadora já inscrita poderá entrar diretamente no lobby da partida e a organização do Torneio deverá ser informada através do chat da plataforma da Gamers Club e Discord oficial do Ignis Cup.

#### **9.17. Verificação de Formação**

É responsabilidade dos membros de cada Equipe verificar se as Jogadoras presentes na sala da partida são as mesmas inscritas pela Equipe no torneio da plataforma Gamers Club.

A verificação e denúncia devem ocorrer antes do início da partida. Caso seja reportado após o início, será considerado que a Equipe estava de acordo e, caso perca, o resultado não será alterado, mesmo que a Equipe com a formação irregular seja desclassificada do campeonato.

#### **9.18. Check-in de Torneio**

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 a Capitã da Equipe consegue realizar esta ação.

Para os times serem aptos a realizar o check-in obrigatório é necessário que estejam regulares.

Após realização do check-in obrigatório, os times não conseguirão mais realizar alterações em sua line up, seja remover uma Jogadora 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.

#### **9.19. 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.

#### **9.20. Check-in de Partida**

A cada partida, as Equipes terão uma contagem regressiva de 15 minutos para entrar no saguão da Partida, assim confirmando a participação da Equipe no confronto. Caso uma ou mais Equipes não entrem no saguão da Partida, 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, a Equipe deverá imediatamente procurar a Administração do Torneio através do Discord e apresentar provas.

É importante ressaltar que esses 15 minutos contam para W.O, ou seja, este é o tempo máximo que as Equipes terão para entrar no saguão da partida e iniciar o jogo.



### 9.21. Criação de Partida

A sala de partida é criada automaticamente através do código de torneio com as configuração abaixo:

- Mapa: Summoner's Rift
- Tamanho de Time: 5
- Permitir Espectadores: Todos
- Tipo de Jogo: Alternada Torneio

É permitida a criação das salas manualmente, caso haja algum problema com a criação automática e seja autorizado pelos Oficiais de Torneio. Se um participante criar a sala manualmente sem autorização, poderá ser advertido ou até mesmo penalizado.

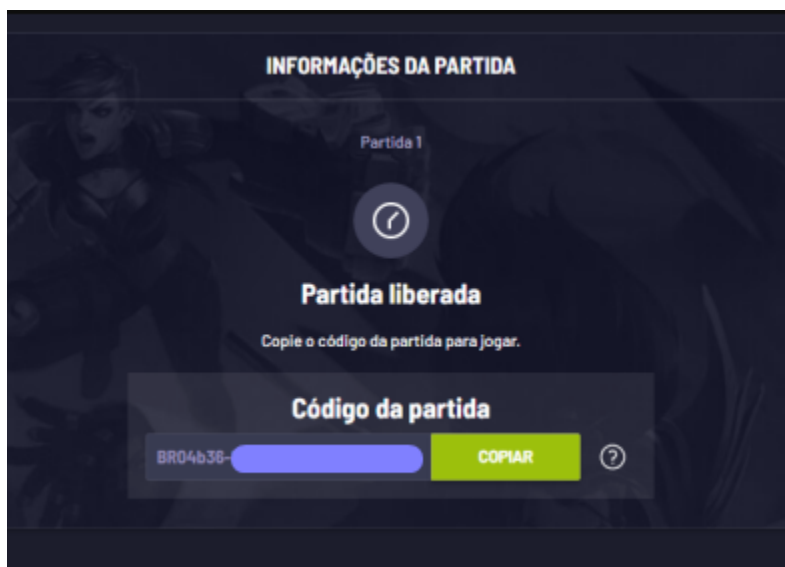
As capitãs de cada Equipe serão as responsáveis por executar todo o fluxo de partida da plataforma, sendo ele:

- Realizar contato com a Equipe adversária através do chat de partida no site da Gamers Club. É importante que a Capitã da Equipe fique atenta às informações dispostas na plataforma, como escolha de lados. Caso o tempo limite para qualquer uma dessas escolhas seja excedido, resultando em seleção aleatória pela plataforma ou alguma escolha errada seja feita, o processo não será refeito.
- Criar a partida personalizada e configurá-la de acordo com as orientações de sua partida (Nome, lado inicial de cada time, etc.); \*Somente com autorização dos Oficiais de Torneio.
- Convidar suas companheiras de time para a sala da partida personalizada criada;
- Convidar a Capitã do time inimigo para a partida personalizada, para que ele convide as demais Jogadoras do time adversário;

Não será permitida a entrada de treinadores(as) de um time em uma partida como espectador no slot espectador. Os treinadores(as) podem assistir às partidas através transmissão feita por uma Jogadora (designada pela Equipe) na sala de voz designada para Equipe dentro do Discord Oficial do Ignis Cup ou através do botão de assistir partida presente na lista de amigos dentro da interface do jogo.

Ao realizar esta transmissão, as Jogadoras assumem que seus equipamentos possuem especificações mínimas para tal e não poderão pausar durante a partida para desligar a transmissão por queda de desempenho ou questões semelhantes.

Ao torneio ser iniciado e a tabela de jogos liberada na plataforma, todos os times participantes terão acesso à sua página de partida. Nesta página, estará presente as informações do confronto atual e será liberado o código da partida no horário informado, através deste código as Jogadoras poderão acessar a lobby onde será realizada a partida. Exemplo:



### 9.22. Envio de resultados

Os resultados da partida são computados automaticamente quando a partida for iniciada através de sala criada por código de torneio, porém em casos de problemas com a plataforma, é dever da Capitã de cada Equipe enviar uma screenshot (foto) do resultado da Partida do confronto no Discord Oficial da competição.

A screenshot deverá ser nítida, com boa qualidade, para que todas as informações possam ser identificadas. Na screenshot deverá conter obrigatoriamente o placar com as estatísticas de final de partida de cada Equipe, além das Jogadoras que participaram da Partida.

### 9.23. 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. Por exemplo, se o campeonato tiver início às 18h, o sorteio dos confrontos e liberação das partidas acontecerão às 17h55.

#### **9.24. Pausa Técnica**

Em caso de problemas técnicos, cada time poderá utilizar até 5 minutos de pausa por partida. A pausa poderá ser acionada a qualquer momento (através do comando /pause dentro do chat do jogo). O time que pausar a partida deverá informar o motivo ao adversário imediatamente.

Caso a Equipe necessite de um tempo maior para a resolução do problema técnico, deverá solicitar aos Oficiais de Torneio através do Discord Oficial do Ignis Cup.

Caso uma Equipe abuse desse recurso, será passível de advertência e até mesmo desclassificação do campeonato.

Para partidas com transmissão oficial, o tempo deste recurso pode ser estendido de acordo com a avaliação da Administração do torneio.

#### **9.25. Prazo para Início da Partida**

Se alguma Equipe não se apresentar por completo (5 Jogadoras), na sala da partida, em até 15 minutos após ambas as Equipes confirmarem sua participação, a Equipe em questão perderá a partida por W.O.

#### **9.26. Prazo para Início da Partida**

Não será permitido iniciar uma partida com menos de 5 Jogadoras por Equipe, exceto em caso de Jogadora irregular.

Caso uma Jogadora caia no decorrer da partida e a Equipe fique com apenas 4 Jogadoras, será autorizado que continuem a partida após o limite do tempo de pause ser atingido, porém, caso a Equipe tenha menos de 4 Jogadoras para concluir a partida, será declarado derrota à Equipe que estiver incompleta.

#### **9.27. Início de Partida Irregular**

Caso a dona da sala da partida (lobby) inicie intencionalmente a partida com menos de 5 Jogadoras de cada Equipe presentes e/ou com as configurações incorretas, deverá ser reportado imediatamente para organização. A organização analisará e, se necessário, aplicará as devidas penalidades.

### **9.28. Problemas Técnicos durante uma Partida**

Se uma ou mais Jogadoras de uma Equipe apresentarem problemas técnicos e forem desconectadas durante o andamento da partida, será permitido utilizar o recurso de pausa técnica.

Caso essa desconexão ocorra antes do início da partida, as Equipes deverão reportar à Administração.

Se ultrapassado o tempo permitido de pausa, é necessário que a pausa seja retirada e a partida prossiga, respeitando o limite mínimo de Jogadoras. As Jogadoras poderão retornar normalmente no decorrer da partida.

### **9.29. Falha no sistema e Servidores**

Caso ocorram falhas nos servidores do jogo que impossibilitem o andamento de uma partida, contate imediatamente a Administração do torneio.

### **9.30. Problemas Externos**

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

## **10. Viagens e Despesas**

### **10.1. Eventos LAN**

Para até cinco (5) Jogadoras, um (1) Treinador, um (1) Reserva OU *Manager* por Equipe que tenha ganho o direito de participar em Eventos LAN realizados como parte de um evento Ignis Cup, o Organizador do Torneio fornecerá (a) viagens de custo razoável, acomodação e refeições enquanto competem nesses Eventos LAN ou (b) reembolso de viagens de custo razoáveis, acomodação e refeições enquanto competem nesses Eventos LAN. A Riot se responsabilizará apenas pelos custos de viagem em território nacional e quaisquer despesas projetadas pelas Equipes participantes devem ser acordadas entre a própria Equipe e a Riot. Qualquer custo não projetado pela Equipe e previamente acordado com a Riot, não será coberto ou reembolsável.

## 10.2. Documentação de Viagem

As Jogadoras que se qualificarem para competir em quaisquer Eventos LAN realizados como parte de um evento Ignis Cup, devem ter todos os vistos, passaportes ou outros documentos de viagem necessários para viajar para a cidade onde os Eventos LAN são realizados e concordam em cumprir as diretrizes COVID-19 fornecidas pelo Organizador do Torneio. Jogadoras menores de idade, de acordo com a legislação aplicável, podem ser obrigadas a viajar com um dos pais ou responsável legal. Nesses casos, o Organizador do Torneio também poderá fornecer, a um único parente ou responsável de cada Jogadora menor de idade em viagens de custo razoável, acomodação e refeições ou reembolso dos mesmos enquanto tal Jogadora competir no Evento LAN.

## 11. Evento

### 11.1. Área das Equipes

Na Grande Final do Ignis Cup, o acesso a áreas dos Membros da Equipe estará também disponível a managers e patrocinadores, desde que previamente aprovados pelos Oficiais de Torneio.

#### 11.1.1. Área de Aquecimento

Para eventos presenciais, as Jogadoras poderão ter uma Área de Aquecimento, onde eles poderão se reunir antes do início de cada uma de suas respectivas Partidas. Essa Área é reservada para as Jogadoras e Membros da Equipe. Qualquer acesso de terceiro será sujeito à aprovação prévia dos Oficiais de Torneio.

### 11.2. Área da Partida

A “Área da Partida” é composta por toda área ao redor dos computadores usados para a competição. O acesso a Área da Partida é restrita às Jogadoras e Treinadores e durante um Jogo, apenas às Jogadoras titulares.

### 11.3. Inspeção de Saúde

Caberá à Equipe assegurar-se que todos os seus profissionais que compareçam a Partidas presenciais estão aptos e não apresentem sintomas que sejam associados com COVID-19. Em eventos presenciais, cada membro de uma Organização deve comprovar sua identidade para os Oficiais de Torneio antes de adentrar o local das Partidas oficiais. Os Oficiais de 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

verificação de seu estado de saúde. Se em qualquer momento antes ou durante uma Partida, o Oficial do Torneio determinar, ao seu critério e com base em padrões razoáveis, que um indivíduo apresenta sintomas que sejam associados com COVID-19 e não deve permanecer ou acessar o local, esse indivíduo poderá ter sua entrada negada e/ou será exigido que deixe o local imediatamente. Se requerido por lei que qualquer medida ou inspeção de saúde adicional seja efetuada, por motivos de higienização ou de segurança pública, os Oficiais de Torneio possuem a autoridade de implementar esses procedimentos, e todos os membros de uma Organização devem cooperar com a implementação destes. Estes procedimentos podem incluir e condicionar a participação de cada membro de uma Organização ou à Partida ao resultado não-reagente para COVID-19 de testes RT-PCR, RT-LAMP ou Antígeno de resultado imediato. Membros da organização que apresentem diagnóstico positivo ou que estejam com qualquer sintoma compatível com COVID-19 não poderão entrar em qualquer evento, mesmo mediante apresentação de certificado de vacinação com esquema vacinal completo. Caso seja negada a entrada ou ocorra a remoção de uma Jogadora ou Treinador da Equipe, pelos motivos aqui indicados, caberá exclusivamente à Equipe garantir que existe no local profissionais reservas aptos e imediatamente disponíveis para participar da Partida. Na ausência do mínimo de profissionais titulares tidos como necessários para participação da Equipe no Torneio, serão aplicáveis as regras cabíveis a esse cenário.

#### **11.4. Bastidores**

Os bastidores do estúdio e dos eventos podem ter regras específicas quanto ao número de pessoas permitidas em cada local, como convidados e/ou Membros da Equipe de cada Equipe. Certas áreas também podem ter limitações sobre o consumo de alimentos e bebidas. Essas regras serão comunicadas previamente pelo Organizador do Torneio, de acordo com o local e a circunstância. O descumprimento de qualquer dessas regras pode acarretar em punições para as Equipes envolvidas.

#### **11.5. 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 de Torneio irão disponibilizar esses recipientes conforme solicitado.

## **12. Processos de Partida**

### **12.1. Alterações na Programação**

O Organizador do Torneio pode, a seu critério, reordenar a programação de Jogos de qualquer dia e/ou alterar a data de Partidas. Caso seja modificada qualquer programação de Partida, o Organizador do Torneio informará aos às Equipes sobre a alteração.

### **12.2. Situações Extraordinárias**

Caso ocorra alguma situação extraordinária que impeça a participação de uma Equipe em algum momento, como por exemplo, tragédias naturais ou acidentes que impossibilitem a realização da Partida, falecimento de Membros da Equipe ou interrupções nas atividades, serão avaliadas pelos Oficiais de Torneio que informarão se haverá alterações na programação a todos os envolvidos.

### **12.3. Horário de Chegada**

Na Grande Final do Evento Principal, todas as Equipes deverão estar no local do evento com pelo menos 2h de antecedência ao horário programado para o início de sua respectiva Partida.

### **12.4. Horário da Partida**

Todas as Partidas deverão ocorrer em seus respectivos horários programados e caso uma Equipe não esteja presente ou incompleta, a Partida poderá ser considerada como Desistência. Punições adicionais poderão ser aplicadas em casos de Desistência.

### **12.5. Intervalos**

Um tempo total para intervalo entre Jogos será determinado pelos Oficiais de Torneio. Esse tempo pode variar conforme a Fase em questão. A Equipe será informada quando deverá voltar para a Área da Partida. O descumprimento dos prazos estipulados poderá acarretar em penalidades.

### **12.6. Obrigações de Pós-Jogo**

Os Membros da Equipe serão informados de qualquer obrigação pós-Jogo, o que pode incluir, mas não se limita a, aparições na mídia, entrevistas ou discussões adicionais de qualquer fato ocorrido durante os Jogos.

## **13. Competitivo**

### **13.1. Uso de Programas Irregulares**

Jogadoras estão proibidas de usar qualquer programa que possa prover qualquer tipo de vantagem durante um Jogo. A identificação desses programas pode resultar na desclassificação da Equipe. Durante Partidas presenciais, as Jogadoras deverão usar os programas fornecidos pelo Organizador do Torneio. Para a Grande Final do Evento Principal, caso seja necessário um programa específico, a Equipe deve solicitar o uso de tal programa com até 48h de antecedência ao horário programado para início do evento.

### **13.2. Uso de Equipamentos não essenciais**

É proibido conectar equipamentos não essenciais como, mas não se limitando a, celulares e dispositivos USB aos computadores fornecidos pelo Organizador do Torneio na Grande Final do Evento Principal.

### **13.3. Controle de Áudio**

Para a Grande Final do Evento Principal, será solicitado às Jogadoras que mantenham o volume de áudio acima da configuração mínima. Os Oficiais de Torneio podem solicitar às Jogadoras que ajustem seus volumes a seu critério caso determinado que o volume esteja muito baixo.

Os headphones devem ser colocados diretamente no ouvido das Jogadoras, e devem assim permanecer durante toda a duração do Jogo. Jogadoras não podem obstruir o posicionamento do headphone em nenhum momento.

### **13.4. Adulteração de Equipamentos**

Para a Grande Final de um Evento Principal, as Jogadoras não podem tocar ou manusear equipamentos de um companheiro de Equipe após o Jogo ser iniciado. Jogadoras que necessitarem de auxílio com seus equipamentos, devem solicitar ajuda aos Oficiais de Torneio.

### **13.5. Comunicações não autorizadas**

Para a Grande Final de um Evento Principal, as Jogadoras não podem enviar mensagens ou e-mail na área de partida. Durante um jogo, a comunicação dos 5 Jogadoras Titulares será limitada às 5 Jogadoras Titulares.



### **13.6. Participação dos Treinadores**

Os Treinadores devem estar na Área da Partida durante o processo de pré-Jogo e durante a seleção de Campeões. Os Treinadores devem deixar a Área da Partida assim que o Jogo for iniciado. Ele não pode retornar até o final do Jogo.

### **13.7. Dispositivos de Comunicação**

Dispositivos que permitam comunicação, incluindo, mas não se limitando a, telefones celulares, tablets e relógios “smart” não podem ser levados para a Área da Partida. Os Oficiais de Torneio podem, a seu critério, proibir, e se possível, coletar esses tipos de dispositivos e retorná-los aos Membros da Equipe após a Partida.

### **13.8. Papel dos Juízes**

Juízes são Oficiais de Partida os responsáveis por auxiliar as Jogadoras em qualquer questão relacionada às Partidas e ao que ocorre antes e depois dos Jogos. A supervisão deles inclui, mas não se limita a:

- Checar a formação das Equipes antes das Partidas;
- Checar e monitorar os periféricos das Jogadoras na Área da Partida, durante Partidas presenciais;
- Comunicar/autorizar o início do Jogo;
- Solicitar pausas e retomadas do Jogo;
- Aplicar punições em resposta a violações das Regras durante Partidas;
- Confirmar o final do Jogo e o resultado.

#### **13.8.1. 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, Treinador, patrocinador ou indivíduo.

#### **13.8.2. Finalidade do Julgamento**

Se um Juiz fizer um julgamento incorreto, o julgamento está sujeito a ser alterado. Os Oficiais de Torneio, a seu próprio critério, podem avaliar a decisão durante ou após o Jogo 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 de Torneio reservam-se o direito de invalidar a decisão do Juiz. Os Oficiais de Torneio sempre terão a palavra final em todas as decisões durante a Temporada.

### **13.9. Servidor de Torneio**

Todas as Partidas de Evento Principal ocorrerão no Servidor de Torneio. Novas atualizações, bem como novos Campeões, serão disponibilizados com um tempo de atraso em relação ao Servidor Convencional, e esse prazo pode variar caso a caso. Caso necessário, a critério dos Oficiais de Torneio, o Servidor Convencional será onde as Partidas acontecerão e o patch mais recente será o considerado para a competição.

As Partidas da Fase Qualificatória ocorrerão no servidor aberto no patch mais recente.

### **13.10. Novos Campeões**

Novos Campeões e/ou reworks serão automaticamente proibidos por um período mínimo de três semanas contando o dia em que forem lançados no Servidor de Torneio. Ou seja, somente estão disponíveis na atualização seguinte ao seu lançamento. Esse período de atraso pode ser alterado de acordo com novas atualizações competitivas.

### **13.11. Período de Preparação**

#### **13.11.1. Procedimentos de Pré-Partida**

As configurações de Pré-Partida são:

- Garantir a qualidade do equipamento;
- Conectar e calibrar periféricos;
- Garantir o funcionamento adequado do sistema de comunicação;
- Organizar Runas;
- Ajustar configurações dentro do jogo;
- Tempo de aquecimento limitado;
- Em casos de Partidas remotas, garantir a estabilidade de sua conexão online.

#### **13.11.2. Confirmação de Pré-Partida**

Para a Grande Final de um Evento Principal, os Juizes confirmarão com todas as Jogadoras se suas respectivas configurações estão completas antes do início da Partida. Após todos as dez Jogadoras em uma Partida confirmarem que completaram as configurações, eles não poderão mais entrar em aquecimento.

### **13.12. Criação do Jogo**

Os Oficiais de Torneio decidirão como o jogo deverá ser criado e instruirão as Jogadoras a criar a sala se necessário e a entrar na mesma seguindo a ordem: Topo, Caçador, Meio, Atirador e Suporte.

### **13.13. Pontualidade para Iniciar a Partida**

As Jogadoras devem resolver qualquer problema de configuração dentro do período de pré-Partida. Atrasos devido a problemas de configuração podem ocorrer desde que autorizados pelos Oficiais de Torneio. Penalidades por atrasos podem ser aplicadas a critério dos Oficiais de Torneio.

### **13.14. Início do Jogo**

Para a Grande Final de um Evento Principal, os Oficiais de Torneio devem confirmar a prontidão das Jogadoras e Treinadores para o início da Seleção de Campeões. Após ambas as Equipes confirmarem estarem prontas, os Oficiais de Torneio irão solicitar a uma Jogadora específica que inicie o Jogo.

### **13.15. Configuração de Jogo**

A sala do Jogo deve ser criada de acordo com o seguintes parâmetros:

- Mapa: Summoner's Rift
- Tamanho de Time: 5
- Permitir Espectadores: Todos
- Tipo de Jogo: Alternada Torneio

### **13.16. Configuração de Jogo**

Todos os Jogos serão criados no modo “Alternada Torneio”. Caso o modo competitivo esteja indisponível, Oficiais de Torneio podem autorizar a criação da sala no modo regular. Nesse caso, a escolha de Campeões será feita via chat sob a supervisão de um Oficial da Liga. Jogadoras podem jogar com qualquer Campeão escolhido pela Equipe, mas é necessário informar a sua escolha para a Equipe adversária e Juizes antes do início do Jogo.

### **13.17. Restrição de Elementos do Jogo**

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 do Organizador do Torneio.

### **13.18. Modo Competitivo**

A Seleção de Campeões no modo competitivo acontece da seguinte maneira:

- Time Azul = A; Time Vermelho = B
- Fase de Bans 1: A B A B A B
- Fase de Picks 1: A B B A A B
- Fase de Bans 2: B A B A
- Fase de Picks 2: B A A B

### **13.19. Troca de Campeão**

As Equipes devem completar todas as trocas de Campeões antes da marca de 20 segundos durante a fase de trocas. O não cumprimento desta regra é passível de punições à Jogadora e Equipe. O processo de Seleção de Campeões não será refeito caso alguma Jogadora tenha escolhido o Campeão errado.

### **13.20. Início do Jogo após Seleção de Campeões**

Um jogo será iniciado imediatamente após o processo de Seleção de Campeões, salvo decisão contrária de um dos Oficiais de Torneio. As Jogadoras não têm permissão para sair da Partida durante o tempo entre o fim da Seleção de Campeões e o início do jogo, também conhecido como “tempo de carregamento”. Qualquer anotação ou material impresso que as Equipes possam ter usado durante a fase da Seleção de Campeões deve ser recolhido antes do jogo começar.

### **13.21. Início de Jogo Controlado**

No evento de um erro durante o início de um Jogo, um Oficial da Liga pode iniciar uma partida de maneira controlada usando a escolha livre. Todas as Jogadoras devem selecionar os mesmos Campeões de acordo com o processo de Seleção de Campeão anterior.

### **13.22. Problemas ao Carregar o Jogo**

Caso ocorra um erro, desconexão ou qualquer outra falha que interrompa o processo de iniciação do jogo e previna uma Jogadora de se conectar, a Partida deverá ser imediatamente pausada até que as 10 Jogadoras se conectem ao mapa.

### **13.23. Tipos de Desconexões**

#### **13.23.1. Desconexão Involuntária**

Jogadora é desconectada do jogo por problemas no cliente, plataforma, rede ou computador.

#### **13.23.2. Desconexão Intencional**

Uma Jogadora se desconecta do jogo intencionalmente (ex: fechar o jogo). Qualquer ação da Jogadora que o leve a desconectar da partida será considerado intencional, não importando a real intenção da Jogadora com a ação. Essas ações são passíveis de punição.

#### **13.23.3. Queda do Servidor**

Todos as Jogadoras perderem a conexão devido a um problema no jogo com servidor, a plataforma do Servidor de Torneio ou a instabilidade da conexão no local.

### **13.24. Jogo Salvo**

Um Jogo Salvo (“JS”) se refere a um Jogo em que as dez Jogadoras se conectaram ao mapa e que tenham progredido ao ponto de alguma interação relevante entre as Equipes tenha ocorrido. Quando um Jogo atinge o status JS, o período em que reinícios 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 excepcionais. Exemplos de condições que iniciam o JS:

- Qualquer ataque ou habilidade que acerte as tropas, monstros da selva, estruturas ou Campeões inimigos.
- Visão é estabelecida entre as duas Equipes adversárias.
- Invadir, estabelecer visão ou usar habilidade de skillshot na selva adversária por qualquer Equipe, o que inclui tanto sair do rio ou entrar no arbusto conectado à selva inimiga.
- O Jogo atinge a marca de 2 minutos (00:02:00) de duração.

### **13.25. Interrupções de Jogo**

Caso uma Jogadora intencionalmente se desconecte sem aviso ou pause o Jogo, não é necessário que o Oficial da Liga obrigue uma pausa. As Jogadoras não podem deixar a área da partida sem autorização.

### **13.26. Pausa Direcionada**

Os Oficiais de Torneio podem ordenar a pausa de um Jogo ou executar o comando de pausa em qualquer momento a seu critério.

#### **13.26.1. Pausa de Jogador**

Jogadoras podem apenas pausar um Jogo imediatamente seguindo um dos eventos abaixo, mas eles devem informar a razão da pausa a um Oficial da Liga imediatamente após a ação. Razões que justificam um pedido de pausa incluem:

- Perda de conexão não intencional.
- O mau funcionamento de um equipamento ou programa (ex: energia do monitor, problemas com periféricos, bugs dentro do jogo).
- Interferência física com a Jogadora (Ex: Assédio de um fã ou cadeira quebrada)

Doenças, machucados ou deficiências não são razões aceitas para uma pausa. Nessas situações, a Equipe deve alertar os Oficiais de Torneio, que podem, a seu critério, solicitar uma pausa para avaliar se a Jogadora tem possibilidade de continuar a partida no momento. Caso seja identificado que a Jogadora não tem condições de continuar a partida, a sua Equipe será considerada derrotada. A menos que um Oficial da Liga definir que a partida pode se enquadrar em um Jogo Finalizado.

#### **13.26.2. Retornando ao Jogo**

As Jogadoras não têm permissão para recomeçar o Jogo após uma pausa. O Jogo só pode ser reiniciado após um Oficial da Liga se certificar de que todas as Jogadoras estão prontas para dar continuidade ao Jogo, e então autorizar a volta do Jogo.

#### **13.26.3. Pausas Não Autorizadas**

Se uma Jogadora pausar ou despausar um Jogo sem a autorização de um Oficial da Liga, a ação será considerada falta de espírito esportivo, e a Equipe ficará sujeita a penalidades a critério dos Oficiais de Torneio.

#### **13.26.4. Comunicação Durante Pausas**

Para a equidade de todas as Equipes, Jogadoras não têm permissão para se comunicar durante as pausas no jogo, isso abrange falar, gesticular, apontar, emitir sons, tocar o equipamento (próprio ou da competição) ou qualquer outro tipo de comunicação que não tenha sido explicitamente requisitada/autorizada por um Juiz ou Oficial da Liga.

Caso uma pausa dure muito tempo, os Oficiais de Torneio podem, a seu critério, permitir que as Jogadoras se comuniquem antes que o Jogo seja retomado. As Jogadoras serão informadas quando a comunicação for liberada.

### **13.27. Reinício do Jogo**

As decisões de quais condições justificam um reinício de Jogo ficam solenemente a critério dos Oficiais de Torneio. Abaixo estão listados exemplos de possíveis situações em que o reinício pode acontecer.

#### **13.27.1. Reinício antes do JS**

A seguir, exemplos de situações em que o Jogo pode sofrer reinício antes que o JS seja atingido:

- Caso uma Jogadora perceba que as Runas e suas configurações não foram carregados corretamente entre a sala do Jogo e o mapa. Se as configurações não puderem ser corrigidas, o jogo pode sofrer reinício.
- Se um Oficial da Liga determinar que dificuldades técnicas não permitem que o Jogo se inicie. Ex: Uma Equipe não estar na posição adequada para determinados eventos, como o nascimento das tropas.

#### **13.27.2. Reinício após o JS**

A seguir, exemplos de situações em que o jogo pode sofrer remake após o JS ter sido declarado:

- Caso um bug crítico ocorra em qualquer momento durante o Jogo que altere significativamente o status do Jogo ou as mecânicas de gameplay.
- Caso um Oficial da Liga determine que as condições do ambiente são prejudiciais (Ex: barulho excessivo, clima hostil, riscos de segurança, instabilidade de servidor).

#### **13.27.3. Ambiente Controlado**

Certas condições podem ser preservadas no caso de um reinício que ainda não tenha atingido o JS, incluindo, mas não se limitando a, Seleção de Campeões e Feitiços de Invocador. Porém, se uma partida já atingiu o JS, os Oficiais de Torneio não devem manter nenhuma configuração.

#### **13.27.4. Confirmação das Jogadoras**

As Jogadoras de cada Equipe devem se certificar de que todos terminaram suas configurações de Runas e Feitiços de Invocador antes que o JS seja estabelecido. Depois de estabelecido o JS, não haverá reinício de Jogo em virtude de qualquer falha nesse processo.

#### **13.28. Jogo Finalizado**

Caso ocorra uma dificuldade técnica que possa levar um Oficial da Liga a declarar um reinício do Jogo, o Oficial da Liga pode declarar o Jogo como finalizado, concedendo a vitória a uma das Equipes. Se um Jogo já tem mais de 20 minutos (00:20:00) de duração, os Oficiais de 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.

- A diferença de Ouro entre os times for maior que 33%.
- A diferença no número de torres destruídas entre as Equipes for maior que sete (7).
- A diferença no número de inibidores destruídos for maior que dois (2).

#### **13.29. Processos de Pós-Jogo**

##### **13.29.1. Resultados de Partidas e Jogos**

Em um Evento Principal, os Oficiais de Torneio confirmaram os resultados de Partidas e Jogos.

##### **13.29.2. Notas Técnicas**

As Jogadoras devem relatar qualquer problema técnico encontrado aos Oficiais de Torneio.

##### **13.29.3. Tempo de Intervalo**

Em um Evento Principal, os Oficiais de Torneio informarão às Jogadoras quanto tempo de intervalo as Jogadoras terão entre Partidas e Jogos. As Seleções de Campeões poderão começar no horário, não importando se a Equipe está completa na Área de Partida ou não. Os Oficiais de Torneio podem, a seu critério, logar-se na conta de uma Jogadora e entrar na sala da partida.



## 14. Código de Conduta

Cada Equipe deverá cumprir e garantir que todos os Proprietários e Membros da Equipe cumpram com o [Código de Conduta Global de Esports](#) da Riot Games. Cada Equipe reconhece e concorda que uma violação, ou falha em cumprir com o Código de Conduta Global de Esports da Riot Games por qualquer Dono ou Membro da Equipe será considerada uma violação, ou falha em cumprir com o Código de Conduta Global de Esports da Riot Games pela Equipe, em cada instância mesmo nos casos em que a Equipe não estivesse, ela mesma, em falta.

## Apêndice 1 - Lista de Categorias de Patrocínio Proibidos

Patrocínios em qualquer uma das categorias listadas abaixo não serão aprovados e constituirão em uma violação por parte da Equipe se acordado de maneira a associar o patrocinador a uma Equipe, Jogador ou Treinador.

- Qualquer desenvolvedora e distribuidora de videogame que não seja da Riot;
- Qualquer console de videogame;
- Qualquer esporte eletrônico, torneio de videogame, liga ou evento que não seja da Riot;
- Jogos de azar, casas de apostas e cassinos;
- Operadores de esportes eletrônicos de fantasia (incluindo fantasia diária);
- Qualquer medicamento prescrito ou medicamentos que não sejam “vendidos sem receita”;
- Armas de fogo, munições ou outras armas, e utensílios destas;
- Pornografia, produtos pornográficos e outras plataformas ou conteúdos para adultos;
- Produtos ou parafernália de tabaco;
- Produtos de álcool que não sejam cerveja/vinho (incluindo bebidas não alcoólicas comercializadas por empresas de álcool), ou outros intoxicantes cuja venda ou uso seja regulamentado por Lei;
- Vendedores ou mercados de itens virtuais conhecidos por serem falsificados ou ilegais;
- Vendedor ou mercados de bens ou serviços que violem os Termos de Serviço da Riot Games;
- Criptomoedas ou quaisquer outros instrumentos ou mercados financeiros não regulamentados;
- Campanhas políticas ou comitês de ação política;
- Caridades que endossam posições religiosas ou políticas particulares, ou que não sejam respeitáveis (a título de exemplo, Cruz Vermelha, Stand-Up to Cancer e outras instituições de caridade convencionais seriam consideradas respeitáveis);
- Qualquer outra Equipe de esportes eletrônicos, proprietário ou afiliado;
- Entidades governamentais (qualquer agência governamental ou projetos financiados por governos);
- Produtos que contém não psicoativos derivados de composto de cannabis, incluindo canabidiol (CBD).

## **Apêndice 2 - Lista Internacional de Categorias de Patrocínio Proibidas**

- Bolsas de criptomoedas;
- NFTs;
- Empresas de tecnologia blockchain.