



**Ignis Cup**  
**Regulamento Oficial**

(Versão 1.1 - Etapa 1 2022)

# SUMÁRIO

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Introdução e Propósito</b>                       | <b>7</b>  |
| <b>1. Elegibilidade de Jogadoras</b>                | <b>7</b>  |
| 1.1 Idade da Jogadora                               | 7         |
| 1.2 Proibida a participação de funcionários da Riot | 7         |
| 1.3 Residência                                      | 7         |
| 1.3.1 Requisito de formação regional                | 7         |
| 1.3.2 Região de origem da equipe                    | 7         |
| 1.3.3 Definição de residentes                       | 7         |
| 1.3.4 Jogadoras não residentes                      | 8         |
| 1.3.5 Alteração de região ou residência             | 8         |
| 1.3.6 Conformidade com os requisitos de residência  | 8         |
| 1.4 Participação                                    | 8         |
| 1.4.1 Processo de verificação obrigatório           | 8         |
| 1.4.2 Inscrições                                    | 9         |
| 1.4.2.1 Inscrição realizada                         | 9         |
| 1.4.2.2 Lista Principal e Lista de Espera           | 9         |
| 1.4.3 Validação das informações                     | 9         |
| 1.4.4 Informação dos participantes                  | 9         |
| 1.4.5 Realizando a inscrição                        | 10        |
| 1.4.6 Formulário de participação                    | 10        |
| 1.4.7 Limite de ranque                              | 10        |
| <b>2. Dinâmica do campeonato</b>                    | <b>10</b> |
| 2.1 Ignis Cup                                       | 10        |
| 2.1.1 Estrutura                                     | 10        |
| 2.1.2 Sistema de pontuação                          | 11        |
| 2.1.2.1 Dono da pontuação                           | 11        |
| 2.1.2.2 Critérios de desempate                      | 12        |
| 2.1.3 Line up base                                  | 12        |
| 2.1.3.1 Alteração da line up base                   | 13        |

|           |   |           |
|-----------|---|-----------|
| 2.2       | Qualificatórias Abertas (Goddess Cup)                     | 13        |
| 2.2.1     | Qualificatória 1 (Goddess Cup 1)                          | 13        |
| 2.2.1.1   | Cronograma  | 14        |
| 2.2.2     | Qualificatória 2 (Goddess Cup 2)                          | 14        |
| 2.2.2.1   | Cronograma  | 14        |
| 2.2.3     | Seeds   | 15        |
| 2.3       | Fase Eliminatória   | 15        |
| 2.3.1     | Estrutura   | 15        |
| 2.3.1.1   | Cronograma  | 16        |
| 2.3.2     | Seeds   | 16        |
| 2.4       | Premiação   | 16        |
| <b>3.</b> | <b>Regras Gerais</b>                                      | <b>17</b> |
| 3.1       | Requisitos de Formação                                    | 17        |
| 3.2       | Restrição para uso de jogadoras                           | 17        |
| 3.3       | Treinador   | 17        |
| 3.4       | Restrições do Riot ID/Summoner Name                       | 18        |
| 3.5       | Direito de Uso da Vaga                                    | 18        |
| 3.5.1     | Responsabilidade das Organizações e Equipes Independentes | 18        |
| 3.5.2     | Uso da Vaga   | 18        |
| 3.5.3     | Transferência de propriedade                              | 18        |
| 3.5.4     | Transferência do Direito de Uso da Vaga                   | 19        |
| 3.6       | Nome Oficial e Logotipo das Equipes                       | 19        |
| 3.6.1     | Restrição de Nome e logotipo das equipes                  | 19        |
| 3.6.2     | Naming Rights   | 19        |
| 3.6.2.1   | Em Equipes  | 19        |
| 3.6.2.2   | Em Jogadoras  | 19        |
| 3.6.3     | Uso de marca registrada                                   | 19        |
| 3.6.4     | Não autorização de Nome, Logotipo ou Marca                | 19        |
| 3.7       | Múltiplas Equipes   | 19        |
| 3.8       | Patrocinadores  | 20        |

|           |   |           |
|-----------|---|-----------|
| 3.9       | Direito de imagem                                     | 20        |
| 3.10      | Conteúdos do Torneio                                  | 20        |
| 3.11      | Equipamentos  | 20        |
| 3.12      | Obrigatoriedade de gravação da tela com comunicação   | 20        |
| <b>4.</b> | <b>Regras Específicas das Qualificatórias Abertas</b> | <b>21</b> |
| 4.1       | Comunicação Oficial                                   | 21        |
| 4.1.1     | Comunicação com a Administração                       | 21        |
| 4.1.1.1   | Comunicação com a Administração durante partidas      | 21        |
| 4.1.2     | Comunicação entre participantes                       | 21        |
| 4.1.3     | Comunicação durante Partidas                          | 22        |
| 4.1.3.1   | Comunicação dos Treinadoras(es)                       | 22        |
| 4.1.4     | Compartilhamento de Vídeo                             | 22        |
| 4.2       | Transmissão dos jogos                                 | 22        |
| 4.2.1     | Transmissão dos Casters                               | 22        |
| 4.2.2     | Critérios para Transmissões                           | 23        |
| 4.3       | Contas do League of Legends                           | 23        |
| 4.4       | Inscrição realizada                                   | 23        |
| 4.4.1     | Cadastro na plataforma                                | 23        |
| 4.4.2     | Substituição de jogadoras                             | 23        |
| 4.4.2.1   | Substituições Durante as Qualificatórias Abertas      | 24        |
| 4.4.2.2   | Substituições Durante a Fase Eliminatória             | 24        |
| 4.4.3     | Substituições e/ou Inscrições Extraordinárias         | 24        |
| 4.5       | Procedimentos e Regras das Partidas                   | 24        |
| 4.5.1     | Verificação de lineup                                 | 24        |
| 4.5.2     | Check-in  | 25        |
| 4.5.2.1   | Do Torneio  | 25        |
| 4.5.2.1.1 | Preenchimento das vagas via Lista de Espera           | 25        |
| 4.5.2.2   | Da partida  | 25        |
| 4.5.3     | Criação de partida                                    | 26        |
| 4.5.4     | Envio de resultados                                   | 27        |

|   |           |
|---|-----------|
| 4.5.5 Tabela de jogos                               | 27        |
| 4.5.6 Uso de Pausas                                 | 27        |
| 4.5.6.1 Pausa Técnica                               | 27        |
| 4.5.6.2 Pausa Tática                                | 28        |
| 4.5.7 Prazo para início da partida                  | 28        |
| 4.5.8 Jogadoras por partida                         | 28        |
| 4.5.9 Início de partida irregular                   | 28        |
| 4.5.10 Problemas técnicos durante uma partida       | 28        |
| 4.5.11 Falha no sistema e Servidores                | 28        |
| 4.5.12 Problemas externos                           | 29        |
| 4.5.13 Remake de partida                            | 29        |
| 4.6 Alterações na Programação                       | 29        |
| 4.6.1 Situações Extraordinárias                     | 29        |
| <b>5. Atualização Competitiva</b>                   | <b>30</b> |
| 5.1 Atualização do servidor                         | 30        |
| 5.2 Novos Campeões                                  | 30        |
| 5.3 Restrições adicionais                           | 30        |
| <b>6. Escolha de Lado</b>                           | <b>30</b> |
| 6.1 Responsabilidade da Capitã da Equipe            | 30        |
| 6.2 Escolha de Lado para as Qualificatórias Abertas | 30        |
| 6.3 Escolha de Lado para a Fase Eliminatória        | 30        |
| <b>7. Conduta das Jogadoras</b>                     | <b>31</b> |
| 7.1 Integridade competitiva                         | 31        |
| 7.2 Conduta Competitiva                             | 31        |
| 7.2.1 Atitudes desonestas                           | 31        |
| 7.2.1.1 Conspiração                                 | 31        |
| 7.2.1.2 Hacking                                     | 31        |
| 7.2.1.3 Exploração (Exploit)                        | 31        |
| 7.2.1.4 Compartilhamento de Conta                   | 31        |
| 7.2.1.5 Programas de trapaça                        | 32        |

|   |           |
|---|-----------|
| 7.2.1.6 Desconexão intencional  | 32        |
| 7.2.1.7 Critério do campeonato  | 32        |
| 7.2.2 Ofensas e Discurso de Ódio  | 32        |
| 7.2.3 Comportamento Disruptivo/Insultos                                 | 32        |
| 7.2.4 Comportamento Abusivo   | 32        |
| 7.2.5 Interferência na transmissão                                      | 32        |
| 7.2.6 Comunicações não autorizadas                                      | 32        |
| 7.2.7 Vestuário   | 33        |
| 7.2.8 Identidade  | 33        |
| 7.3 Comportamento não profissional                                      | 33        |
| 7.3.1 Responsabilidade sob Código                                       | 33        |
| 7.3.2 Assédio   | 33        |
| 7.3.3 Assédio Sexual  | 34        |
| 7.3.4 Discriminação e Difamação   | 34        |
| 7.3.5 Declarações relativas ao torneio, Riot Games ou League of Legends | 34        |
| 7.3.6 Investigação de comportamento das jogadoras                       | 34        |
| 7.3.7 Atividade Criminosa   | 34        |
| 7.3.8 Torpeza moral   | 34        |
| 7.3.9 Confidencialidade   | 34        |
| 7.3.10 Suborno  | 34        |
| 7.3.11 Presentes  | 35        |
| 7.3.12 Recusa de cumprimento  | 35        |
| 7.3.13 Arranjar Partidas  | 35        |
| 7.4 Associação com Apostas  | 35        |
| 7.5 Sujeições a Penalidades   | 35        |
| 7.6 Penalidades   | 35        |
| <b>8. Espírito das Regras</b>   | <b>36</b> |
| 8.1 Decisões Finais   | 36        |
| 8.2 Alteração de Regras   | 36        |
| 8.3 Interesses do campeonato  | 36        |

8.4 Termo de concordância

36

**APÊNDICE A**

**37**

# Introdução e Propósito

Riot Games, Inc. (“**Riot**”), detentora do jogo League of Legends, em parceria com a Gamers Club (“**Organizador do Torneio**”), que será responsável por operar o Ignis Cup. Riot delegou para o Organizador do Torneio a responsabilidade de criar este regulamento que será aplicável para todo o Ignis Cup e seus confrontos, Partidas e torneios (“**Regras**”).

As Regras vinculam e se aplicam para: (1) o indivíduo (pessoa física), entidade administrativa e/ou grupo (“**Dono**”) que registrou uma Equipe (“**Equipe**”) para participar do Ignis Cup, e (2) para membros de uma Equipe, sendo elas jogadoras, administradoras, treinadoras(es), donas(os) e outros que se enquadrem como representantes. Jogadoras, administradoras(es), treinadoras(es), donas(os) e outros representantes são referidos como “Membros da Equipe”.

**\*\*Membros da Equipe devem ler, entender, e concordar com estas Regras antes de participar em qualquer evento do Ignis Cup\*\***

## 1. Elegibilidade de Jogadoras

Para ser elegível a competir no Ignis Cup, cada atleta deve se identificar como Mulher cis, Mulher trans ou Não Binário junto dos critérios abaixo:

### 1.1 Idade da Jogadora

A jogadora deve ter no mínimo 16 anos completos na data em que participar.

### 1.2 Proibida a participação de funcionários da Riot

As jogadoras não podem ser funcionários da Riot Games Inc. (“**RGI**”), parceiros ou de nenhuma de suas respectivas afiliadas, no início ou em qualquer momento durante o campeonato.

### 1.3 Residência

#### 1.3.1 Requisito de formação regional

Para manter a identidade regional das equipes que participam de um campeonato oficial, cada equipe deve manter pelo menos três jogadoras que tenham nascido no Brasil ou que se classifiquem como Residentes, conforme item 1.3.3.

#### 1.3.2 Região de origem da equipe

Ao se registrar em um campeonato oficial, 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.

#### 1.3.3 Definição de residentes

Uma jogadora é considerada residente de uma determinada região se no momento da inscrição a jogadora for, (a) um residente legal/permanente do país por pelo menos seis (6) meses; ou (b)



um cidadão nacional.

#### **1.3.4 Jogadoras não residentes**

Jogadoras não residentes, ou seja, que não residem no país, poderão participar do Ignis Cup, porém é importante ressaltar que a Riot Games cobre apenas custos logísticos dentro do território nacional.

#### **1.3.5 Alteração de região ou residência**

Uma jogadora só pode ser considerada residente em uma única região, independentemente se essa jogadora for residente legal em várias regiões. Caso uma jogadora se mude para uma nova região, ela deverá aguardar um ano após a mudança para ser considerada residente na nova região.

#### **1.3.6 Conformidade com os requisitos de residência**

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

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

### **1.4 Participação**

#### **1.4.1 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;
- 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.

#### **1.4.2 Inscrições**

As equipes interessadas deverão realizar a inscrição em cada Qualificatória, seguindo os seguintes passos:

- Realizar o processo de verificação descrito no item 1.4.1;
- Acessar o endereço eletrônico indicado no item 1.4.5 e seguir o passo a passo de inscrição quando for divulgado.

##### **1.4.2.1 Inscrição realizada**

A Equipe poderá se inscrever em todas as Qualificatórias Abertas.

##### **1.4.2.2 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 (item 4.5.2).

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.

#### **1.4.3 Validação das informações**

Em qualquer momento da competição, os Oficiais do Torneio poderão solicitar documentos das jogadoras para comprovação da elegibilidade.

Para validar a classificação confirmada por uma equipe participante, a organização poderá solicitar informações adicionais e também cópia dos documentos das jogadoras para confirmar e validar a participação da equipe nas Etapas seguintes.

#### **1.4.4 Informação 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, conforme descrito nos itens acima (1.4.1 e 1.4.3).

### **1.4.5 Realizando a inscrição**

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

### **1.4.6 Formulário de participação**

As equipes que garantirem vaga através das Qualificatórias Abertas receberão uma Declaração de Elegibilidade do qual suas jogadoras deverão assinar. Este documento será obrigatório e sem a assinatura dele não será permitido que as equipes e/ou as atletas participem das Fases seguintes do Ignis Cup.

As jogadoras consideradas menores de idade pela lei deverão assinar o documento juntamente com seus responsáveis legais, caso contrário o mesmo será impedido de participar.

### **1.4.7 Limite de ranque**

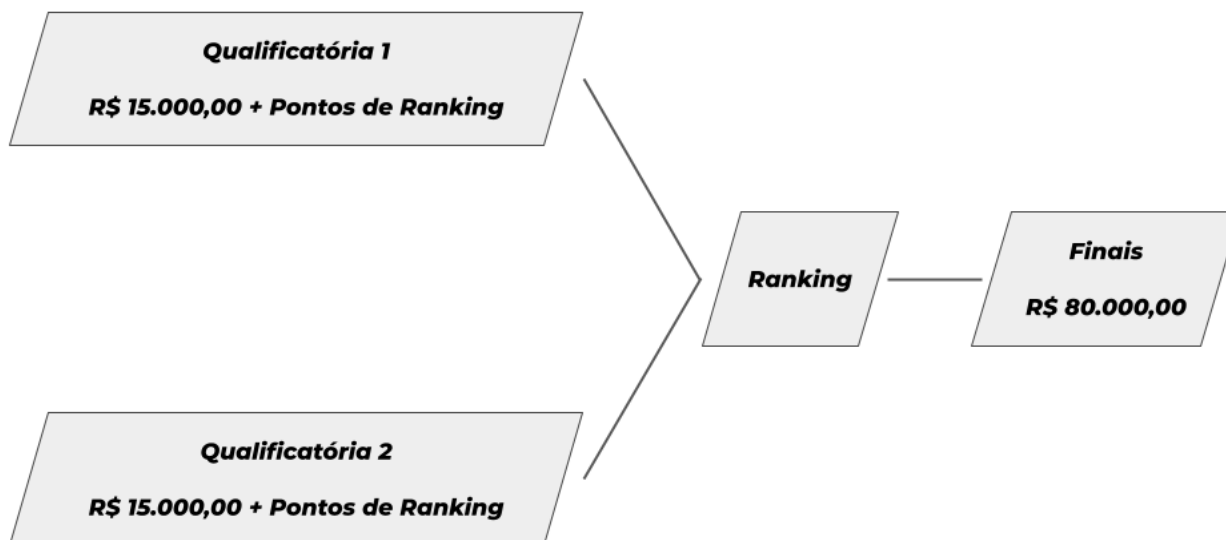
Não há nenhuma restrição referente ao ranque das jogadoras para participar de qualquer Qualificatória Aberta do Ignis Cup ou etapa fechada do Ignis Cup.

## **2. Dinâmica do campeonato**

### **2.1 Ignis Cup**

#### **2.1.1 Estrutura**

O Ignis Cup contará com duas fases: Fase Qualificatória e Fase Eliminatória. A Fase Qualificatórias contará com duas Qualificatórias Abertas que possuem um sistema de ranking contínuo entre elas. Cada Qualificatória Aberta dará pontos aos times de acordo com suas colocações no torneio seguindo o sistema de pontuação descrito no item 2.1.2. Ao final das duas Qualificatórias Abertas, os oito melhores times do ranking se classificam para a Fase Eliminatória.



### 2.1.2 Sistema de pontuação

O sistema de pontuação tem como base a colocação dos times em cada Qualificatória. Os pontos acumulam de maneira contínua durante as duas Qualificadorias formando um ranking de classificação.

| <b>Colocação</b> | <b>Qualificatória 1</b> | <b>Qualificatória 2</b> |
|------------------|-------------------------|-------------------------|
| 1º lugar         | 60 pontos               | 80 pontos               |
| 2º lugar         | 50 pontos               | 65 pontos               |
| 3º lugar         | 45 pontos               | 55 pontos               |
| 4º lugar         | 40 pontos               | 45 pontos               |
| 5º lugar         | 35 pontos               | 40 pontos               |
| 6º lugar         | 30 pontos               | 35 pontos               |
| 7º lugar         | 25 pontos               | 30 pontos               |
| 8º lugar         | 20 pontos               | 25 pontos               |

#### 2.1.2.1 Dono da pontuação

As Organizações e as Equipes Independentes participantes do Ignis Cup serão consideradas como as únicas Donas da pontuação no ranking. Esse direito é propriedade da equipe e do Dono

da pontuação, 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 jogadora, mas também a administração da equipe. A Capitã da equipe na plataforma Gamers Club League of Legends é considerada como esta única responsável pela Equipe Independente, será determinada na formação da line up base da equipe descrito no item 2.1.3 e é considerada a Dona da pontuação. Este cargo é intransferível.

Em uma Organização, as jogadoras exercem exclusivamente a função de jogadoras. Portanto, a Organização é a Dona da pontuação.

Para efeitos desta regra, será permitido a alteração de jogadoras da equipe, mas para que a pontuação adquirida pela equipe seja mantida, o Dono da pontuação deverá manter no mínimo três das cinco jogadoras da line up base conforme descrito no item 2.1.3. A definição de cada caso ficará a critério exclusivo dos Oficiais do Ignis Cup.

#### **2.1.2.2 Critérios de desempate**

Caso duas ou mais equipes empatam em Pontos de Circuito, os desempates serão realizados de acordo com os seguintes critérios:

- 1º Critério: Melhor colocação na Qualificatória 2;
- 2º Critério: Melhor colocação na Qualificatória 1;
- 3º Critério: Confronto direto entre as equipes empatadas (jogo único);

Caso seja necessário o confronto direto (critério 3), as Equipes empatadas se enfrentarão em partida única (Md3), para definir quem ficará a frente no Ranking.

No caso de empate entre mais de duas Equipes após o critério 3, será criada uma tabela adicional em que as Equipes serão sorteadas para definição dos confrontos.

#### **2.1.3 Line up base**

A “line up base” da equipe será definida pelas cinco jogadoras que participarem da primeira partida por um time 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 um time 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 esse mesmo time continue sendo válido para somar pontos no ranking no restante das Qualificatórias, é necessário manter, pelo menos, três jogadoras da line up base.
- Se um time 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 um time 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 dos times que estão presentes no ranking será regulada e controlada pela Administração 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” no time.

### **2.1.3.1 Alteração da line up base**

As equipes precisam manter três jogadoras da line up base durante todo o período das Qualificatórias. 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 ranking 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:

- O time informar diretamente ao Operador do Torneio que foi realizado uma alteração na line up base;
- Uma jogadora da line up base saia do time 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.

## **2.2 Qualificatórias Abertas (Goddess Cup)**

### **2.2.1 Qualificatória 1 (Goddess Cup 1)**

Esta Qualificatória acontecerá nos dias 13 e 14 de outubro a partir das 19h e dias 15 e 16 de outubro a partir das 13h. Os times ganham pontos para o ranking de acordo com sua colocação no torneio.

- Abertura da verificação de passaporte: 20/09 às 14h.
- Encerramento da verificação de passaporte: 13/10 às 17h.
- Abertura das inscrições na plataforma: 20/09 às 14h.
- Encerramento das inscrições na plataforma: 13/10 às 17h59.
- Check-in na plataforma: 13/10 das 18h às 18h50.
- Data de início do evento: 13/10 às 19h.
- Formato: Md3 - Eliminação Simples, Final: Md5 - Eliminação Simples;
- Limite de vagas: 64 times.

### **2.2.1.1 Cronograma**

#### Dia 1

19h - Rodada 1 (64 times), melhor-de-três (Md3);

#### Dia 2

19h - Rodada 2 (32 times), melhor-de-três (Md3);

A seguir - Rodada 3 (16 times), melhor-de-três (Md3) - Oitavas de Final;

#### Dia 3

13h - Rodada 4 (8 times), melhor-de-três (Md3) - Quartas de Final;

A seguir - Rodada 5 (4 times), melhor-de-três (Md3) - Semifinais;

A seguir - Rodada 1 (4 times), melhor-de-três (Md3) - Semis 1 e 2 - Disputa de 5º a 8º lugar; <sup>1</sup>

#### Dia 4

13h - Rodada 6 (2 times), melhor-de-cinco (Md5) - Grande Final;

13h - Rodada 6 (2 times), melhor-de-três (Md3) - Disputa de 3º e 4º lugar;

13h - Rodada 2 (2 times), melhor-de-três (Md3) - Disputa de 5º e 6º lugar; <sup>1</sup>

13h - Rodada 2 (2 times), melhor-de-três (Md3) - Disputa de 7º e 8º lugar. <sup>1</sup>

OBS - O número de rodadas poderá sofrer alterações caso não atinja 64 times participantes.

<sup>1</sup> Uma tabela secundária será criada para as disputas de 5º a 8º lugar com as equipes que perderem as Quartas de Final das Qualificatórias Abertas. As partidas dessa tabela secundária ocorrerão em paralelo com as partidas das Semifinais e Final no terceiro e quarto dia de cada Qualificatória Aberta. Essa nova tabela herdará o seed da tabela anterior de acordo com a Plataforma da Gamers Club.

### **2.2.2 Qualificatória 2 (Goddess Cup 2)**

Esta Qualificatória acontecerá nos dias 20 e 21 de outubro a partir das 19h e dias 22 e 23 de outubro a partir das 13h. Os times ganham pontos para o ranking de acordo com sua colocação no torneio e os pontos são somados no ranking já formado pela Qualificatória 1.

- Abertura da verificação de passaporte: 20/09 às 14h.
- Encerramento da verificação de passaporte: 20/10 às 17h.
- Abertura das inscrições na plataforma: 20/09 às 14h.
- Encerramento das inscrições na plataforma: 20/10 às 17h59.
- Check-in na plataforma: 20/10 das 18h às 18h50.
- Data de início do evento: 20/10 às 19h.
- Formato: Md3 - Eliminação Simples, Final: Md5 - Eliminação Simples;
- Limite de vagas: 64 times.

#### **2.2.2.1 Cronograma**

##### Dia 1

19h - Rodada 1 (64 times), melhor-de-três (Md3);

### Dia 2

19h - Rodada 2 (32 times), melhor-de-três (Md3);

A seguir - Rodada 3 (16 times), melhor-de-três (Md3) - Oitavas de Final;

### Dia 3

13h - Rodada 4 (8 times), melhor-de-três (Md3) - Quartas de Final;

A seguir - Rodada 5 (4 times), melhor-de-três (Md3) - Semifinais;

A seguir - Rodada 1 (4 times), melhor-de-três (Md3) - Semis 1 e 2 - Disputa de 5º a 8º lugar; <sup>1</sup>

### Dia 4

13h - Rodada 6 (2 times), melhor-de-cinco (Md5) - Grande Final;

13h - Rodada 6 (2 times), melhor-de-três (Md3) - Disputa de 3º e 4º lugar;

13h - Rodada 2 (2 times), melhor-de-três (Md3) - Disputa de 5º e 6º lugar; <sup>1</sup>

13h - Rodada 2 (2 times), melhor-de-três (Md3) - Disputa de 7º e 8º lugar. <sup>1</sup>

OBS - O número de rodadas poderá sofrer alterações caso não atinja 64 times participantes.

<sup>1</sup> Uma tabela secundária será criada para as disputas de 5º a 8º lugar com as equipes que perderem as Quartas de Final das Qualificatórias Abertas. As partidas dessa tabela secundária ocorrerão em paralelo com as partidas das Semifinais e Final no terceiro e quarto dia de cada Qualificatória Aberta. Essa nova tabela herdará o seed da tabela anterior de acordo com a Plataforma da Gamers Club

### **2.2.3 Seeds**

Os seeds das Qualificatórias Abertas serão realizados de forma aleatória, de acordo com o sistema da plataforma Gamers Club.

## **2.3 Fase Eliminatória**

### **2.3.1 Estrutura**

A Fase Eliminatória contará com a participação os oito times melhores colocados no Ranking de Pontos, pontos esses conquistados através das duas Qualificatórias Abertas. As oito equipes se enfrentaram no formato de Eliminação Simples em séries Md3 até as Quartas de Final. As Semifinais e a Grande Final serão disputadas em séries Md5, com as Semifinais online e a Grande Final presencialmente nos estúdios da Riot Games Brasil.

Esta etapa acontecerá entre os dias 1 a 4 de novembro a partir das 17h e a Grande Final no dia 12 de novembro a partir das 13h.

- Check-in: 01/11 das 16h00 às 16h50.
- Formato: Md3 - Eliminação Simples, Semifinais e Grande Final Md5 - Eliminação Simples;
- 8 Times classificados através dos pontos de ranking.



### **2.3.1.1 Cronograma**

#### Dia 1 (01/11)

17h - Quartas de Final 1 e 2 (4 times), melhor-de-três (Md3);

#### Dia 2 (02/11)

17h - Quartas de Final 3 e 4 (4 times), melhor-de-três (Md3);

#### Dia 3 (03/11)

17h - Semifinal 1 (2 times), melhor-de-cinco (Md5);

#### Dia 4 (04/11)

17h - Semifinal 2 (2 times), melhor-de-cinco (Md5);

#### Dia 5 (12/11)

13h - Grande Final (2 times), melhor-de-cinco (Md5);

### **2.3.2 Seeds**

Os seeds da Fase Eliminatória serão de acordo com o Ranking de Pontos conquistados através das duas Qualificatórias Abertas e seguem à seguir:

Quartas de Final 1

A – 1º Colocado do Ranking de Pontos X 8º Colocado do Ranking de Pontos (Md3)

Quartas de Final 2

B – 2º Colocado do Ranking de Pontos X 7º Colocado do Ranking de Pontos (Md3)

Quartas de Final 3

C – 3º Colocado do Ranking de Pontos X 6º Colocado do Ranking de Pontos (Md3)

Quartas de Final 4

D – 4º Colocado do Ranking de Pontos X 5º Colocado do Ranking de Pontos (Md3)

Semifinal 1

E – Vencedor de A X Vencedor de D (Md5)

Semifinal 2

F – Vencedor de B X Vencedor de C (Md5)

Grande Final

G – Vencedor de E X Vencedor de F (Md5)

### **2.4 Premiação**

A premiação total do Ignis Cup será de R\$ 110.000,00 (cento e dez mil reais), que serão distribuídos da seguinte forma:

#### Qualificatória 1

1º lugar - R\$ 4.500,00 (quatro mil e quinhentos reais);

2º lugar - R\$ 3.300,00 (três mil e trezentos reais);  
3º lugar - R\$ 2.000,00 (dois mil reais);  
4º lugar - R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais);  
5º lugar - R\$ 1.200,00 (mil e duzentos reais);  
6º lugar - R\$ 1.000,00 (mil reais);  
7º lugar - R\$ 800,00 (oitocentos reais);  
8º lugar - R\$ 700,00 (setecentos reais).

#### Qualificatória 2

1º lugar - R\$ 4.500,00 (quatro mil e quinhentos reais);  
2º lugar - R\$ 3.300,00 (três mil e trezentos reais);  
3º lugar - R\$ 2.000,00 (dois mil reais);  
4º lugar - R\$ 1.500,00 (mil e quinhentos reais);  
5º lugar - R\$ 1.200,00 (mil e duzentos reais);  
6º lugar - R\$ 1.000,00 (mil reais);  
7º lugar - R\$ 800,00 (oitocentos reais);  
8º lugar - R\$ 700,00 (setecentos reais).

#### Fase Eliminatória

1º lugar - R\$ 27.000,00 (vinte e sete mil reais);  
2º lugar - R\$ 17.000,00 (dezesete mil reais);  
3º e 4º lugar - R\$ 10.000,00 (dez mil reais cada);  
5º a 8º lugar - R\$ 4.000,00 (quatro mil reais cada).

O prazo para o pagamento das premiações é de até 90 dias corridos contando a partir do dia de término do campeonato. O pagamento da premiação será realizado ao CNPJ da Organização ou Equipe Independente.

## **3. Regras Gerais**

### **3.1 Requisitos de Formação**

As equipes participantes do Ignis Cup deverão inscrever um total de cinco a sete jogadoras em sua formação. Estas jogadoras poderão atuar tanto nas Qualificatórias Abertas, quanto na Fase Eliminatória. Essas inscrições deverão ser realizadas na Qualificatória Aberta em que a equipe participar, novas inscrições não serão aceitas posteriormente.

### **3.2 Restrição para uso de jogadoras**

Uma jogadora não pode participar por duas equipes distintas simultaneamente, ou seja, ela só poderá atuar em uma equipe por vez.

### **3.3 Treinador**

As equipes têm a opção de inscrever um(a) ou dois(as) treinadores(as) (ver item 3.1). Os treinadores(as) não podem ser jogadoras Titulares ou Reservas.

### **3.4 Restrições do Riot ID/Summoner Name**

O Riot ID/Summoner Name não pode incluir nenhuma palavra ou frase em qualquer idioma que seja ofensivo, tóxico ou prejudicial. O Riot ID/Summoner Name 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/Summoner Name selecionado por uma jogadora por qualquer motivo e exigir que a jogadora selecione um Riot ID/Summoner Name alternativo.

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

### **3.5 Direito de Uso da Vaga**

#### **3.5.1 Responsabilidade das Organizações e Equipes Independentes**

As Organizações serão responsáveis por receber toda comunicação oficial enviada pela Riot.

As Organizações são responsáveis por gerir os membros da equipe, além de compartilhar toda comunicação recebida com os membros que julgarem necessário.

As Organizações serão responsáveis pelo recebimento da premiação.

Equipes que não pertencem a uma organização terão a capitã pela equipe na plataforma da Gamers Club considerado a responsável pelos itens acima.

#### **3.5.2 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 dos jogadores ou de qualquer outra pessoa ou entidade.

Uma Equipe Independente é caracterizada pela necessidade de uma jogadora exercer não apenas sua função de jogadora, mas também a de administradora da Equipe. A Capitã da Equipe na plataforma Gamers Club é considerado como o único responsável pela Equipe Independente.

Em uma Organização, as jogadoras exercem exclusivamente a função de jogadoras. Portanto, a Organização é a Dona da vaga.

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 Ignis Cup.

#### **3.5.3 Transferência de propriedade**

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

### **3.5.4 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 este Regulamento; e (b) qualquer venda, atribuição ou transferência exigirá o consentimento prévio por escrito da Riot.

## **3.6 Nome Oficial e Logotipo das Equipes**

### **3.6.1 Restrição de Nome e logotipo das equipes**

As equipes deverão enviar o nome e logotipo que desejam utilizar durante o Ignis Cup. Essas informações não poderão ser alteradas após o prazo limite determinado pelos Oficiais do Ignis Cup. 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 Ignis Cup.

### **3.6.2 Naming Rights**

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).

#### **3.6.2.1 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.

#### **3.6.2.2 Em Jogadoras**

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].

### **3.6.3 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 ou de qualquer terceiro.

### **3.6.4 Não autorização de Nome, Logotipo ou Marca**

Os Oficiais do Ignis Cup têm o direito de rejeitar qualquer nome ou logotipo de uma equipe por qualquer motivo e exigir que a equipe mude o nome ou logotipo para um alternativo.

## **3.7 Múltiplas Equipes**

Cada organização poderá ter apenas uma equipe representando a marca no Ignis Cup. 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.

### **3.8 Patrocinadores**

As equipes, suas jogadoras e/ou membros são proibidos de serem patrocinados em um evento de League of Legends por qualquer marca que seu negócio e atividade esteja presente na Lista Global de Patrocínios e Publicidades Restritas (ver Apêndice A).

### **3.9 Direito de imagem**

Ao participar do Ignis Cup, as equipes participantes e suas jogadoras concordam em ceder o direito de imagem para a Riot Games e seus parceiros.

### **3.10 Conteúdos do Torneio**

As equipes e suas jogadoras concordam em participar de entrevistas, coletivas de imprensa, sessões de fotos e/ou vídeos e outros eventos de mídia que a Riot organizar para a promoção de uma Competição Oficial, Esportes Profissionais e/ou League of Legends, desde que esses Conteúdos do Torneio não interfiram indevidamente na preparação e/ou participação de um jogador no torneio. Os Oficiais do Ignis Cup têm o direito de desqualificar qualquer jogadora ou Equipe que deixar de comparecer e participar totalmente em qualquer conteúdo programado.

### **3.11 Equipamentos**

Para um melhor desempenho durante a competição, verifique abaixo os requisitos mínimos e recomendados para as partidas online.

- REQUISITOS MÍNIMOS:
  - CPU: Intel: Core i3-530 - AMD: A6-3650
  - GPU: Intel: HD 4600 - AMD: HD 6570 - NVidia: GeForce 9600GT
  - VRAM: 1 GB
  - RAM: 2 GB
  - SO: Windows 7 64 bits\*
  - Suporte para DirectX 10
  
- REQUISITOS RECOMENDADOS:
  - CPU: Intel: Core i5-330 - AMD: Ryzen3 1200
  - GPU: Intel: UHD 630 - AMD: HD 6950 - NVidia: GeForce 560
  - VRAM: 2 GB
  - RAM: 4 GB
  - SO: Windows 10 64 bits\*
  - Suporte para DirectX 11

Em caso de Etapas presenciais, a Riot disponibilizará todo o equipamento necessário, exceto mouse e teclado.

### **3.12 Obrigatoriedade de gravação da tela com comunicação**

Durante todas as partidas em qualquer Qualificatória Aberta do Ignis Cup, uma jogadora por equipe

possui a obrigatoriedade de gravar sua tela de jogo com a comunicação do time.

A gravação da tela e da comunicação pode ser realizada da maneira que as jogadoras escolherem.

Caso um time tenha dificuldades de realizar a gravação de tela, seja por queda de FPS no jogo ou qualquer outro motivo, todas jogadoras da equipe tem obrigatoriedade de estarem presentes em um canal de voz no Discord Oficial Ignis Cup durante toda duração das partidas. A comunicação do time será gravada por um bot do Discord.

As gravações podem ser solicitadas a qualquer time participante em qualquer momento por um Administrador da Liga. Se for pedido a gravação de uma partida e a mesma não tenha sido realizada pelo time ao qual foi requisitado, o time tomará W.O. para cada partida jogada sem gravação.

## **4. Regras Específicas das Qualificatórias Abertas**

### **4.1 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 [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.

#### **4.1.1 Comunicação com a Administração**

Para contactar a Administração do campeonato, basta acessar o [Discord](#) e solicitar ajuda no canal #chat-de-ajuda. Este canal é específico para resolução de problemas e sanar dúvidas do campeonato.

##### **4.1.1.1 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.

#### **4.1.2 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.

### **4.1.3 Comunicação durante Partidas**

Durante as partidas das Semifinais e Finais 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.

A comunicação durante as partidas das demais rodadas será livre, de acordo com a preferência de cada equipe.

#### **4.1.3.1 Comunicação dos Treinadoras(es)**

As treinadoras(es) só poderão se comunicar durante a Seleção de Campeões e Preparação de 60 segundos após a escolha de último campeão pelo lado vermelho. Caso a comunicação seja feita fora desses períodos, a equipe será advertida, podendo ser até desclassificada da competição.

#### **4.1.4 Compartilhamento de Vídeo**

Durante as partidas das Semifinais e Finais de cada Qualificatória Aberta, as equipes (jogadoras e treinadoras(es)) deverão enviar uma imagem de vídeo de cada jogadora/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 as 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.

## **4.2 Transmissão dos jogos**

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 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 dos jogadores 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 Administração do campeonato, ficam vedadas as transmissões feitas por terceiros (equipes, streamers, jogadores, etc.).

#### **4.2.1 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.

#### **4.2.2 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.

#### **4.3 Contas do 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/Summoner Name 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/Summoner Name 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.

#### **4.4 Inscrição realizada**

A equipe poderá se inscrever em todas as Qualificatórias Abertas.

##### **4.4.1 Cadastro na plataforma**

Todas as equipes devem ter de 5 a 7 jogadoras inscritas 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.

##### **4.4.2 Substituição de jogadoras**

Não há limite para substituições de Jogadoras inscritas, porém devem ser respeitados os prazos



descritos nos itens 4.4.2.1 e 4.4.2.2. Também devem ser cumpridas as regras de line up base descritas no item 2.1.3 para times que estão presentes no ranking e a jogadora reserva esteja inscrito no time antes do início do torneio (liberação da tabela de jogos).

Essas substituições podem ser utilizadas tanto entre rodadas (uma série Md3 para outra) quanto entre partidas de uma série Md3 e devem ser informadas para o juiz ou um oficial do Ignis Cup.

#### **4.4.2.1 Substituições Durante as Qualificatórias Abertas**

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.

#### **4.4.2.2 Substituições Durante a Fase Eliminatória**

Na Fase Eliminatória do Ignis Cup, se uma equipe optar por alterar um ou mais jogadores que tenham atuado em uma partida, a organização do Torneio deverá ser informada com ao menos 24 horas de antecedência para o horário marcado para o início da série.

Se uma equipe desejar substituir um ou mais jogadores entre jogos de uma mesma série, essas substituições deverão ser informadas para o juiz ou um Oficial do Torneio através do chat da plataforma da Gamers Club e Discord oficial do Ignis Cup, em até cinco minutos após a explosão do Nexus na partida anterior.

Caso o confronto seja definido em menos de 24 horas antes do início da próxima série, as equipes deverão informar a escalação em até 2 horas após a explosão do Nexus do jogo que definiu o seu adversário. Este contato deverá ser realizado única e exclusivamente via e-mail, o endereço para envio será informado às equipes posteriormente.

Caso uma equipe não cumpra o prazo informado, a escalação será a mesma utilizada na última partida oficial da equipe.

#### **4.4.3 Substituições e/ou Inscrições Extraordinárias**

Em casos especiais, substituições e/ou inscrições extraordinárias podem ser autorizadas ou impostas pelos Oficiais do Torneio. 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 do Torneio.

### **4.5 Procedimentos e Regras das Partidas**

#### **4.5.1 Verificação de lineup**

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.

## **4.5.2 Check-in**

### **4.5.2.1 Do 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 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.

#### **4.5.2.1.1 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.

#### **4.5.2.2 Da 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. Para mais detalhes sobre W.O veja o item 4.5.8.

### 4.5.3 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: Apenas Saguão
- Tipo de Jogo: Alternada Torneio

**Obs.:** Só é permitida a criação das salas manualmente, caso haja algum problema com a criação automática e seja autorizado pelos Oficiais do 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 do 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:



#### 4.5.4 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 dos jogadores que participaram da Partida.

#### 4.5.5 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 19h, o sorteio dos confrontos e liberação das partidas acontecerão às 18h55.

Para encontrar qual seu confronto e sua página da partida, basta acessar a página do torneio na plataforma da Gamers Club League of Legends, sendo a [Qualificatória 1](#) e [Qualificatória 2](#).

#### 4.5.6 Uso de Pausas

##### 4.5.6.1 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 do 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.

#### **4.5.6.2 Pausa Tática**

Não são permitidas pausas Táticas

#### **4.5.7 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 no confronto conforme descrito na regra 4.5.2.2, o mesmo perderá a partida por W.O.

Para solicitar o W.O., a equipe deverá enviar uma comprovação para a Administração do torneio. 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 ou suspeita, serão invalidadas e o time desclassificado.

#### **4.5.8 Jogadoras por partida**

Não será permitido iniciar uma partida com menos de 5 jogadoras por equipe, exceto em caso de jogadora irregular (ver item 4.3)

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.

#### **4.5.9 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.

#### **4.5.10 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 conforme descrito no item 4.5.7.

Caso essa desconexão ocorra antes do início da partida, as equipes terão os 15 minutos para início da partida conforme descrito no item 4.5.8.

Se ultrapassado o tempo permitido de pausa, é necessário que a pausa seja retirada e a partida prossiga, respeitando o limite mínimo de jogadoras estipulado no item 4.5.9. As jogadoras poderão retornar normalmente no decorrer da partida.

#### **4.5.11 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.

#### **4.5.12 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.

#### **4.5.13 Remake de partida**

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

- A partida seja criada incorretamente (escolha de lado, modo de jogo, etc.);
- Se houverem problemas de queda de servidores do League of Legends que impeçam totalmente o prosseguimento da partida;
- Alguma jogadora tiver problema no carregamento da partida ou na Seleção de Campeões;
- Caso ocorra um Bugsplat;
- Caso o jogo não atinja a estância de Jogo Salvo<sup>1</sup>;

<sup>1</sup> Um jogo salvo (“JS”) se refere a um jogo em que os dez jogadores se conectaram e que tenha progredido a um ponto de interação relevante entre as duas equipes. Quando um jogo atinge o status JS, o período em que remakes podem ocorrer se encerra, e o jogo passa a ser considerado oficial a partir desse momento. Depois de atingido o JS, os reinícios de jogos apenas serão permitidos em condições especiais. Exemplos de condições que iniciam o JS:

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

Não será permitido o remake por escolha ou banimento errado na Seleção de Campeões.

Não será permitido o remake por escolha errada de Runas e/ou Feitiços de Invocador.

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

## **4.6 Alterações na Programação**

A organização do Ignis Cup pode, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso seja modificada qualquer programação de partidas, a organização do Ignis Cup informará aos times sobre a alteração o mais rápido possível.

### **4.6.1 Situações Extraordinárias**

Caso ocorra situação extraordinária que impeça a participação da equipe em alguma das partidas do Ignis Cup, como por exemplo, tragédias naturais ou acidentes que impossibilitem a realização da partida, falecimento de integrante da equipe ou interrupções nas atividades, serão avaliadas pelos Oficiais do Ignis Cup que informarão se haverá alteração na programação - com a brevidade possível - a todos os envolvidos.

## **5. Atualização Competitiva**

### **5.1 Atualização do servidor**

As Partidas serão jogadas na versão mais atual do patch no servidor público (LIVE).

### **5.2 Novos Campeões**

Novos Campeões e/ou reworks serão automaticamente proibidos/banidos por um período mínimo de três semanas contando do dia que forem lançados no Servidor de Torneio, ou seja, somente estarão disponíveis na atualização (patch) seguinte ao seu lançamento. Esse prazo pode ser alterado de acordo com novas atualizações/vetos competitivos que possam surgir.

### **5.3 Restrições adicionais**

Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos em itens, campeões, skins ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério dos Oficiais do Ignis Cup.

## **6. Escolha de Lado**

### **6.1 Responsabilidade da Capitã da Equipe**

As capitães de cada Equipe serão as únicas responsáveis por executar todo o fluxo da plataforma, descrito no item 6.2 e 6.3.

### **6.2 Escolha de Lado para as Qualificatórias Abertas**

Durante a Qualificatória Aberta haverá somente a geração de seed aleatório, portanto a escolha de lado para o primeiro jogo da série deverá ser realizado pela equipe que estiver à esquerda na página de confronto dentro da Plataforma da Gamers Club. Nas partidas seguintes da série, o lado será escolhido pela equipe que perdeu o jogo anterior, com um prazo máximo de 5 minutos após a explosão do nexus.

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

### **6.3 Escolha de Lado para a Fase Eliminatória**

Durante a Fase Eliminatória do Ignis Cup, as equipes que ficarem melhor colocadas no Raking de Pontos, deverão fazer a escolha de lado em até 48h antes do início agendado da série. Nas partidas seguintes da série, o lado será escolhido pela equipe que perdeu o jogo anterior, com um prazo máximo de 5 minutos após a explosão do nexus.

Caso 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 confronto. Este contato deverá ser realizado única e exclusivamente via

e-mail, o endereço para envio será informado às equipes posteriormente.

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. Conduta das Jogadoras**

### **7.1 Integridade competitiva**

Integridade Competitiva é o princípio central do League of Legends. Portanto, hacking e cheating será penalizado em uma extensão proporcional com nosso compromisso em manter a Integridade Competitiva neste jogo. Jogadoras e equipes que forem detectadas com o uso de cheating ou hacking durante um evento de League of Legends receberão uma punição, incluindo também, um banimento permanente em todas competições sancionadas pela Riot.

### **7.2 Conduta Competitiva**

#### **7.2.1 Atitudes desonestas**

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

##### **7.2.1.1 Conspiração**

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

- **7.2.1.1.1** Jogo leve, que é definido por um acordo entre dois (2) ou mais jogadoras para não atacar, impedir, ou de qualquer maneira jogar de uma maneira razoavelmente diferente de um modo competitivo.
- **7.2.1.1.2** Pré-acordo para divisão de premiação e/ou qualquer outra forma de compensação.
- **7.2.1.1.3** Enviar ou receber sinais eletrônicos ou de qualquer outra forma para aliados ou terceiros.
- **7.2.1.1.4** Perder propositalmente um jogo por compensação, ou por qualquer outra razão tentar induzir uma jogadora a fazer o mesmo.

##### **7.2.1.2 Hacking**

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

##### **7.2.1.3 Exploração (Exploit)**

Exploração é definida como o uso de um bug para buscar vantagem durante um jogo. Explorações incluem, mas não se limitam a, atos como: Falhas ao comprar itens, habilidades do campeão, ou qualquer outra função do jogo que não funcione como o esperado determinado pela Administração do torneio.

##### **7.2.1.4 Compartilhamento de Conta**

Jogar na conta de outro(a) jogador(a) ou solicitar, induzir, estimular alguém a jogar na conta de outra jogadora.



#### **7.2.1.5 Programas de trapaça**

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

#### **7.2.1.6 Desconexão intencional**

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

#### **7.2.1.7 Critério do campeonato**

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

#### **7.2.2 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.

#### **7.2.3 Comportamento Disruptivo/Insultos**

O membro de uma equipe não pode tomar qualquer ação ou executar qualquer gesto, ou incitar qualquer indivíduo a fazer o mesmo, que seja direcionado ao time adversário em uma natureza insultosa, zombeteira ou perturbadora.

#### **7.2.4 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 outra jogadora, 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.

#### **7.2.5 Interferência na transmissão**

Nenhum membro da equipe pode tocar ou interferir de qualquer maneira com as luzes, câmeras ou equipamentos da transmissão. Membros das equipes não podem ficar em pé nas cadeiras, mesas ou em qualquer outro elemento da transmissão. Os membros das equipes devem seguir todas as instruções da Administração do torneio.

#### **7.2.6 Comunicações não autorizadas**

Todos os telefones móveis, tablets e qualquer outro aparelho de voz e/ou aparelhos sonoros devem estar completamente desligados durante os jogos. As jogadoras não podem enviar mensagens ou e-mail na área de partida. Durante um jogo, a comunicação das 5 jogadoras será limitada às 5 jogadoras.

### **7.2.7 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:

- **7.2.7.1** Contendo qualquer informação falsa, infundada ou injustificada de qualquer produto serviço, ou depoimento que a Administração, em seu próprio critério, considerem antiético.
- **7.2.7.2** Propaganda de drogas, tabaco, arma de fogo, munição, etc., ou qualquer produto que dependa de prescrição ou autorização especial.
- **7.2.7.3** Contendo qualquer material que constitua ou seja relativo a quaisquer atividades que sejam ilegais, incluindo, mas não se limitando a, sites que promovem apostas.
- **7.2.7.4** 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.
- **7.2.7.5** Publicidade de qualquer conteúdo pornográfico ou site pornográfico.
- **7.2.7.6** Contendo qualquer marca material protegida por direitos autorais ou qualquer outro elemento de propriedade intelectual que seja usado sem o consentimento do proprietário, que possa dar origem a qualquer alegação de violação, apropriação indébita, ou qualquer outra forma de concorrência desleal a organização do campeonato.
- **7.2.7.7** Desprezar ou difamar qualquer equipe adversária, jogador ou qualquer outra pessoa ou produto.
- **7.2.7.8** 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.

### **7.2.8 Identidade**

Em uma Etapa presencial, uma jogadora não pode cobrir seu rosto ou tentar ocultar sua identidade da Administração do torneio. A Administração do torneio deve conseguir distinguir e identificar cada jogadora a qualquer momento, e podem solicitar a jogadoras que removam qualquer material que inibam a identificação das jogadoras para a Administração do torneio.

## **7.3 Comportamento não profissional**

### **7.3.1 Responsabilidade sob Código**

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

### **7.3.2 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.

### **7.3.3 Assédio Sexual**

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

### **7.3.4 Discriminação e Difamação**

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

### **7.3.5 Declarações relativas ao torneio, Riot Games ou League of Legends**

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

### **7.3.6 Investigação de comportamento das jogadoras**

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, ou qualquer outra regra, a Administração do campeonato pode aplicar punições a seu critério.

### **7.3.7 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.

### **7.3.8 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.

### **7.3.9 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.

### **7.3.10 Suborno**

Nenhum membro da equipe pode oferecer qualquer presente ou recompensa as jogadoras, treinador(as), 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.

### **7.3.11 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.

### **7.3.12 Recusa de cumprimento**

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

### **7.3.13 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.

## **7.4 Associação com Apostas**

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

## **7.5 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.

## **7.6 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:

- **7.6.1** Advertência Verbal
- **7.6.2** Multa(s) e/ou Cancelamento(s) de Prêmio(s)
- **7.6.3** Perda de jogo(s) ou ponto(s)
- **7.6.4** Suspensões
- **7.6.5** Desclassificações
- **7.6.6** 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 torneio, 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.

## **8. Espírito das Regras**

### **8.1 Decisões Finais**

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

### **8.2 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.

### **8.3 Interesses do campeonato**

A Administração do torneio 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 torneio 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.

### **8.4 Termo de concordância**

As jogadoras 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.

\* \* \*

## **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 ou Esporte Tradicional, seja marca, liga, campeonato ou evento competitivo de jogos eletrônicos;
- Qualquer Equipe de League of Legends ou de qualquer outro tipo de esportes e quaisquer de seus sócios ou afiliados;
- Operadores ou marcas de Fantasy Esports, Esports Manager ou qualquer outro jogo desta natureza (incluindo daily fantasy);
- Websites e/ou aplicativos que operam com apostas ou qualquer casa de apostas, presentes ou disponíveis no Brasil ou no exterior;
- Qualquer substância medicinal que exija prescrição ou que não seja vendida livremente, em farmácias;
- 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;
- Vendedores ou mercados de itens virtuais ou físicos conhecidos como falsificados ou ilegais, ou qualquer outro que viole os Termos de Uso ou Termo de Serviços do League of Legends. No caso de marketplaces (ex: Aliexpress, Mercado Livre), a Riot Games avaliará a cada solicitação e poderá autorizar exceções a esta regra à sua discricão.

### **Lista Internacional de Patrocínios e Publicidades Restritas**

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