

Campeonato Brasileiro de League of Legends

Regulamento Oficial

(Versão 23.2)



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO E PROPÓSITO	6
1. Estrutura Competitiva	6
1.1. Definição de Termos	7
1.1.1. Jogo	7
1.1.2. Partida	7
2. Formato	7
2.1. Fase de Pontos do CB e CBA	7
2.2. Critérios de Desempate	7
2.3. Fase Eliminatória do CB e CBA	8
2.4. Confrontos da Fase Eliminatória do CB e CBA	9
2.5. Escolha de Lado	9
2.5.1. Escolha de Lado na Fase de Pontos	10
2.5.2. Escolha de Lado na Fase Eliminatória	10
2.5.3. Resultados em Desclassificação	10
2.5.4. Programação da Fase de Grupos da Primeira Etapa	10
2.5.5. Programação da Fase Eliminatória da Primeira Etapa	10
2.5.6. Programação da Fase de Grupos da Segunda Etapa	12
2.5.7. Programação da Fase Eliminatória da Segunda Etapa	12
2.6. Premiação	13
2.6.1. Premiação Campeonato Brasileiro	13
2.6.2. Premiação Campeonato Brasileiro Academy	14
3. Elegibilidade de Jogadores	14
3.1. Idade do Jogador	14
3.2. Vínculo Contratual	14
3.3. Participação de Funcionários da Riot	14
3.4. Residência de Jogadores	15
3.5. Elegibilidade de Residência por Etapa	15
3.6. Elegibilidade de Residência por Região	15
3.7. Elegibilidade de Residência por Tempo	15
3.8. Passaporte	15
4. Elegibilidade de Treinadores	16
4.1. Inscrição de Treinadores	16



5. Elegibilidade de Equipes	16
5.1. Requisitos de Formação	16
5.2. Novas Inscrições de Jogadores	17
5.3. Novas Inscrições de Treinadores	17
5.4. Empréstimos	18
5.5. Múltiplas Equipes	18
5.6. Aliciamento de Equipes	18
5.7. Mudanças Societárias	18
5.8. Naming Rights	18
5.9. Vestuário	18
5.9.1. Uniforme dos Jogadores	19
5.9.2. Vestimenta do Treinador	20
5.10. Aprovação de Equipes	20
6. Espírito das Regras	20
6.1. Decisões Finais	20
6.2. Alterações de Regras	21
6.3. Interesses da Temporada	21
6.4. Responsabilidade sob Código	21
7. Formação	21
7.1. Definição de Treinadores	21
7.1.1. Definição de Treinadores no Campeonato Brasileiro	21
7.1.2. Definição de Treinadores no Campeonato Brasileiro Academy	22
7.1.3. Treinador Interino	22
7.2. Mudanças de Formação	22
7.3. Formações Regulares	23
7.3.1. Formação Ativa	23
7.3.2. Formações Regulares no CB	23
7.3.3. Formações Regulares no CBA	24
7.4. Substituições Emergenciais	24
7.5. Substituições e Inscrições Extraordinárias	25
7.6. Contas de Torneio dos Membros da Equipe	25
8. Uso de Equipamentos	25
8.1. Equipamentos fornecidos para o CB	25



8.2. Equipamentos fornecidos para o CBA	26
8.3. Equipamentos dos Membros da Equipe	26
8.4. Aprovação de Equipamentos	27
8.5. Responsabilidade dos Equipamentos	27
8.6. Comunicação de Voz	27
8.7. Mídia Sociais e Comunicação	27
8.8. Suporte Técnico de Equipamentos	27
9. Evento	27
9.1. Área das Equipes	28
9.1.1. Área de Aquecimento	28
9.2. Área da Partida	28
9.3. Inspeção de Saúde	28
9.4. Bastidores	29
9.5. Restrições de Comidas e Bebidas	29
10. Processos de Partida	29
10.1. Alterações na Programação	29
10.2. Situações Extraordinárias	29
10.3. Horário de Chegada	30
10.4. Horário da Partida	30
10.5. Intervalos	30
10.6. Obrigações de Pós-Jogo	30
11. Competitivo	30
11.1. Uso de Programas Irregulares	30
11.2. Uso de Equipamentos não essenciais	31
11.3. Controle de Áudio	31
11.4. Adulteração de Equipamentos	31
11.5. Comunicações não autorizadas	31
11.6. Participação dos Treinadores	31
11.7. Dispositivos de Comunicação	31
11.8. Papel dos Juízes	32
11.8.1. Comportamento do Juiz	32
11.8.2. Finalidade do Julgamento	32
11.9. Servidor de Torneio	32
11.10. Novos Campeões	32



11.11. Período de Preparação	33
11.11.1. Procedimentos de Pré-Partida	33
11.11.2. Confirmação de Pré-Partida	33
11.12. Criação do Jogo	33
11.13. Pontualidade para Iniciar a Partida	33
11.14. Início do Jogo	33
11.15. Configuração de Jogo	34
11.16. Configuração de Jogo	34
11.17. Restrição de Elementos do Jogo	34
11.18. Modo Competitivo	34
11.19. Troca de Campeão	34
11.20. Início do Jogo após Seleção de Campeões	35
11.21. Início de Jogo Controlado	35
11.22. Problemas ao Carregar o Jogo	35
11.23. Tipos de Desconexões	35
11.23.1. Desconexão Involuntária	35
11.23.2. Desconexão Intencional	35
11.23.3. Queda do Servidor	35
11.24. Jogo Salvo	36
11.25. Interrupções de Jogo	36
11.26. Pausa Direcionada	36
11.26.1. Pausa de Jogador	36
11.26.2. Retornando ao Jogo	37
11.26.3. Pausas Não Autorizadas	37
11.26.4. Comunicação Durante Pausas	37
11.27. Reinício do Jogo	37
11.27.1. Reinício antes do JS	37
11.27.2. Reinício após o JS	38
11.27.3. Ambiente Controlado	38
11.27.4. Confirmação dos Jogadores	38
11.28. Jogo Finalizado	38
11.29. Processos de Pós-Jogo	39
11.29.1. Resultados de Partidas e Jogos	39
11.29.2. Notas Técnicas	39
11.29.3. Tempo de Intervalo	39



12. Conduta	39
12.1. Atitudes Desonestas	39
12.1.1. Compartilhamento de Conta	39
12.1.2. Conspiração	39
12.1.3. Hacking	40
12.1.4. Exploração	40
12.1.5. Monitor dos espectadores	40
12.1.6. Programas de trapaça	40
12.2. Quebra dos Termos de Uso	40
12.3. Integridade Competitiva	40
12.4. Ofensas e Discurso de Ódio	41
12.5. Comportamento Disruptivo/Insultos	41
12.6. Comportamento Abusivo	41
12.7. Assédio	41
12.8. Assédio Sexual	41
12.9. Atividade Criminosa	41
12.10. Discriminação e Difamação	42
12.11. Suborno	42
12.12. Presentes	42
12.13. Arranjar Partidas	42
12.14. Associação com Apostas	42
12.15. Identidade	42
12.16. Interferência na transmissão	43
12.17. Recusa de Cumprimento	43
12.18. Investigação de Comportamento dos Jogadores	43
12.19. Declarações Relativas à Temporada	43
12.20. Sujeição a Penalidades	43
12.21. Confidencialidade	43
Anexo A	43



INTRODUÇÃO E PROPÓSITO

Riot Games, Inc. (“**Riot**”), detentora do jogo League of Legends, será o Organizador da Liga (“**Organizador da Liga**”) responsável por operar toda as Ligas do Campeonato Brasileiro de League of Legends (“**CB**”) e Campeonato Brasileiro de League of Legends Academy (“**CBA**”). Riot delegou para o Organizador da Liga a responsabilidade de criar este regulamento que será aplicável para todos os confrontos do CB e CB Academy (“**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 CB e CBA, e (2) para membros de uma Equipe, sendo eles jogadores, administradores, treinadores, donos e outros que se enquadrem como representantes. Jogadores, administradores, treinadores, donos e outros representantes são referidos como “**Membros da Equipe**”.

Estas Regras não restringem a competição por jogadores. Os termos de relacionamento entre Membros da Equipe e Equipes são de responsabilidade dessas partes.

1. Estrutura Competitiva

Uma Temporada consiste das seguintes duas Etapas, sendo o CB a competição de mais alto nível:

- Campeonato Brasileiro Primeira Etapa (CB – Primeira Etapa);
- Campeonato Brasileiro Academy Primeira Etapa (CBA – Primeira Etapa);
- Campeonato Brasileiro Segunda Etapa (CB – Segunda Etapa);
- Campeonato Brasileiro Academy Segunda Etapa (CBA – Segunda Etapa).

No CB e CBA, as dez Equipes (“**Equipes Principais**”) se enfrentam em dois turnos de nove rodadas cada, em formato de liga e conquistando pontos de acordo com seus resultados. As Rodadas do CB acontecem aos sábados e domingos e do CBA às segundas e terças-feiras com confrontos espelhados do CB. As seis Equipes com melhor colocação avançam para a Fase Eliminatória de cada liga e que será disputada em eliminação dupla. As quatro Equipes melhor colocadas da Fase de Pontos de cada liga se classificam direto para as Semifinais da Chave Superior, enquanto as Equipes ficarem em quinto e sexto lugar disputarão a Rodada 1 da Chave Inferior.



1.1. 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

A Fase de Pontos e a Fase Eliminatória tanto do CB quanto do CBA terão formatos idênticos.

2.1. Fase de Pontos do CB e CBA

Esta Fase conta com dez Equipes se enfrentando duas vezes em Partidas melhor-de-um (“**Md1**”). Todos os confrontos do CB ocorrerão de forma presencial e todos os confrontos do CBA de forma remota. O Ranque da Liga (“**Ranque**”) será determinado pelo seguinte sistema de pontuação:

- Vitória: 1 Ponto
- Derrota: 0 Pontos

Ao término da Fase de Pontos, as seis Equipes mais bem pontuadas no Ranque avançarão para a Fase Eliminatória de cada liga.

2.2. Critérios de Desempate

Caso duas ou mais Equipes fiquem empatadas no Ranque ao final da Fase de Grupos, os seguintes critérios de desempate serão aplicados, respectivamente:

- O maior número de vitórias nos dois confrontos diretos entre as Equipes durante a Fase de Pontos;



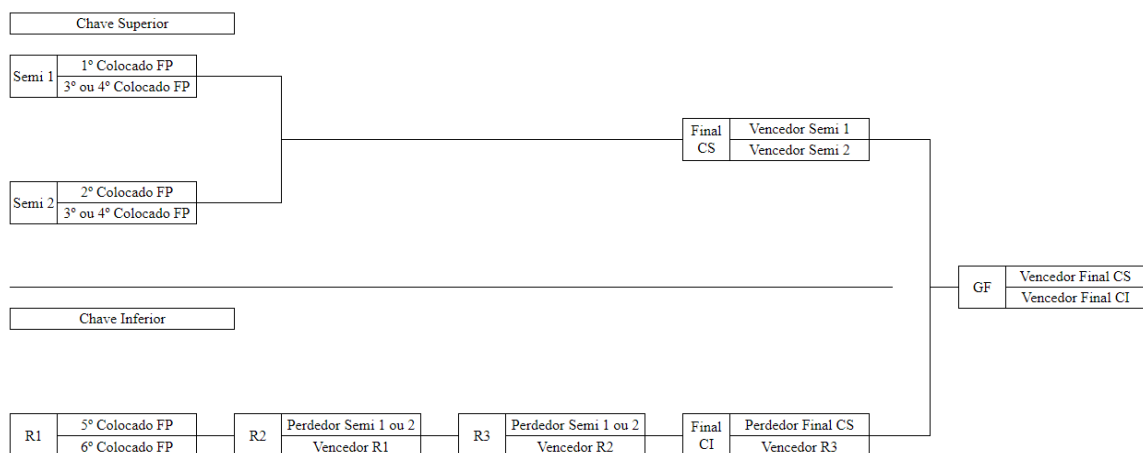
- O maior número de vitórias no segundo turno (Rodadas 10 a 18);
- O menor tempo acumulado em vitórias;
- Novo confronto direto único entre as Equipes.

Caso seja necessário um novo confronto direto, as Equipes empatadas se enfrentarão em Partida 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 de Pontos e início da Fase Eliminatória.

2.3. Fase Eliminatória do CB e CBA

Ao final da Fase de Pontos, as seis Equipes com melhor colocação no Ranque avançam para a Fase Eliminatória. As quatro Equipes com melhor colocação garantem vaga direta para a Semifinal da Chave Superior, enquanto as Equipes que estiverem nas posições quinto e sexto lugar, disputarão a Rodada 1 da Chave Inferior. As Equipes se enfrentarão em formato de Eliminação Dupla e Partidas Md5.

A primeira Partida da Fase Eliminatória será realizada entre as Equipes que ficarem no quinto e sexto lugar no Ranque ao final da Fase de Pontos, confronto válido pela Rodada 1 da Chave Inferior. O segundo confronto será realizado entre a Equipe que ficou em primeiro lugar no Ranque da Fase de Pontos contra uma Equipe que ficou em terceiro ou quarto lugar no Ranque da Fase de Pontos, conforme a Seção 2.4. O terceiro confronto será realizado entre o segundo lugar no Ranque da Fase de Pontos e a Equipe que não for escolhida para o segundo confronto da Fase Eliminatória. Tanto o segundo e terceiro confronto da Fase Eliminatória, serão válidos pelas Semifinais da Chave Superior.





2.4. Confrontos da Fase Eliminatória do CB e CBA

Ao final da Fase de Pontos, a Equipe que terminar em primeiro lugar no Ranque, terá o direito de escolher qual adversário enfrentará na Semifinal da Chave Superior. A escolha se limita entre às Equipes que ficarem no terceiro e quarto lugar no Ranque da Fase de Pontos. A escolha deverá ser informada pela Equipe que ficou em primeiro lugar no Ranque até cinco minutos após o fim do último Jogo da Fase de Pontos. Se a Equipe que ficou em primeiro lugar no Ranque estiver disputando na última Partida da Fase de Pontos, o período de escolha será de até 15 minutos após o fim do último Jogo.

Caso a Equipe não informe a escolha dentro do período estipulado, o confronto será definido automaticamente contra o terceiro lugar do Ranque da Fase de Pontos.

A Equipe que terminar a Fase de Pontos em segundo lugar, enfrentará na Semifinal da Chave Superior da Fase Eliminatória a Equipe que ficou em terceiro ou quarto lugar que não enfrentará a Equipe que ficou em primeiro lugar no Ranque.

As Equipes que perderem suas Partidas válidas pelas Semifinais da Chave Superior serão distribuídas nas Rodadas 2 e 3 da Chave Inferior, de acordo com suas respectivas colocações no Ranque da Fase de Pontos, portando a Equipe que ficou com a melhor pontuação no Ranque da Fase de Pontos, estará automaticamente na Rodada 3 da Chave Inferior e enfrentará a Equipe vencedora da Rodada 2. A Equipe que tiver de disputar a Rodada 2, enfrentará a Equipe vencedora da Rodada 1.

2.5. Escolha de Lado

A escolha de lado para o primeiro Jogo de uma Partida, deverá ser informado aos oficiais da Liga pela Equipe com pelo menos 48 horas de antecedência para o início da Partida. Caso uma Equipe adversária seja definida em menos de 48 horas antes do início de uma Partida, a Equipe com o direito de escolha deverá escolher o lado em até 2 horas após o fim do Jogo em que seu adversário foi definido. Esse prazo pode ser alterado a critério dos Oficiais da Liga.

Para os Jogos seguintes de uma Partida, a Equipe com direito de escolha de lado deverá informar aos Oficiais da Liga em que lado irão jogar em até 5 minutos.

Caso as Equipes não cumpram o prazo informado, o lado padrão para a Equipe que tinha o direito de escolha, será o lado azul.



2.5.1. Escolha de Lado na Fase de Pontos

Tanto para o CB quanto para o CBA, a escolha de lado na Fase de Pontos será pré-selecionada pelo Organizador da Liga e informada a cada Equipe. No segundo turno, os lados dos Jogos serão invertidos em relação ao definido no primeiro turno.

2.5.2. Escolha de Lado na Fase Eliminatória

Nas Semifinais, Final da Chave Superior e Rodada 1 da Chave Inferior da Fase Eliminatória do CB e do CBA, as Equipes com melhor colocação no Ranque escolherão o lado do primeiro Jogo da Partida. Para os Jogos seguintes de uma dessas Partidas, o lado será escolhido pela a Equipe que perder o Jogo anterior.

Para as Rodadas 2, 3, Final da Chave Superior e Grande Final do CB e do CBA, a Equipe proveniente da Chave Superior terá o direito de escolha de lado no primeiro Jogo da Partida. Para os Jogos seguintes de uma dessas Partidas, o lado será escolhido pela Equipe que perder o Jogo anterior.

2.5.3. Resultados em Desclassificação

Partidas em Equipes tinham sido desclassificadas serão declaradas como vitória pelo placar mínimo possível. Por exemplo, 2 a 0 para Partidas Md3 e 3 a 0 para Partidas Md5. Nenhuma estatística ou número adicional serão válidos para Partidas em que uma Equipe tenha sido desclassificada.

2.5.4. Programação da Fase de Grupos da Primeira Etapa

A Fase de Pontos da Primeira Etapa do CB terá início no dia 21/01 e término no dia 19/03 de 2023. Enquanto a Fase de Pontos do CBA terá início no dia 23/01 e término no dia 21/03 de 2023.

2.5.5. Programação da Fase Eliminatória da Primeira Etapa

Fase Eliminatória do Campeonato Brasileiro

24/03 - Chave Inferior: Rodada 1

A1 – 5º Colocado vs 6º Colocado (Md5)

25/03 - Chave Superior: Semifinal 1

B1 – 1º Colocado vs 3º ou 4º Colocado (Md5)

26/03 - Chave Superior: Semifinal 2



C1 – 2º Colocado vs 3º ou 4º Colocado (Md5)

01/04 - Chave Inferior: Rodada 2

D1 – Perdedor B1 ou Perdedor C1 vs Vencedor A1 (Md5)

02/04 - Chave Superior: Final

E1 – Venc. B1 vs Venc. C1 (Md5)

08/04 - Chave Inferior: Rodada 3

F1 – Perdedor B1 ou Perdedor C1 vs Vencedor D1 (Md5)

09/04 - Chave Inferior: Final

G1 – Perdedor E1 vs Vencedor F1 (Md5)

15/04 - Grande Final

H1 – Vencedor E1 vs Vencedor G1 (Md5)

Fase Eliminatória do Campeonato Brasileiro Academy

27/03 - Chave Inferior: Rodada 1

A2 – 5º Colocado vs 6º Colocado (Md5)

28/03 - Chave Superior: Semifinal 1

B2 – 1º Colocado vs 3º ou 4º Colocado (Md5)

29/03 - Chave Superior: Semifinal 2

C2 – 2º Colocado vs 3º ou 4º Colocado (Md5)

03/04 - Chave Inferior: Rodada 2

D2 – Perdedor B2 ou Perdedor C2 vs Vencedor A2 (Md5)

04/04 - Chave Superior: Final

E2 – Venc. B2 vs Venc. C2 (Md5)

10/04 - Chave Inferior: Rodada 3

F2 – Perdedor B2 ou Perdedor C2 vs Vencedor D2 (Md5)

11/04 - Chave Inferior: Final

G2 – Perdedor E2 vs Vencedor F2 (Md5)

22/04 - Grande Final

H2 – Vencedor E2 vs Vencedor G2 (Md5)



2.5.6. Programação da Fase de Grupos da Segunda Etapa

A Fase de Pontos da Segunda Etapa do CB terá início no dia 10/06 e término no dia 06/08 de 2023. Enquanto a Fase de Pontos do CBA terá início no dia 12/06 e término no dia 08/08 de 2023.

2.5.7. Programação da Fase Eliminatória da Segunda Etapa

Calendário Fase Eliminatória CB

11/08 - Chave Inferior: Rodada 1

AA1 – 5º Colocado vs 6º Colocado (Md5)

12/08 - Chave Superior: Semifinal 1

BB1 – 1º Colocado vs 3º ou 4º Colocado (Md5)

13/08 - Chave Superior: Semifinal 2

CC1 – 2º Colocado vs 3º ou 4º Colocado (Md5)

19/08 - Chave Inferior: Rodada 2

DD1 – Perdedor BB1 ou Perdedor CC1 vs Vencedor AA1 (Md5)

20/08 - Chave Superior: Final

EE1 – Venc. BB1 vs Venc. CC1 (Md5)

26/08 - Chave Inferior: Rodada 3

FF1 – Perdedor BB1 ou Perdedor CC1 vs Vencedor DD1 (Md5)

27/08 - Chave Inferior: Final

GG1 – Perdedor EE1 vs Vencedor FF1 (Md5)

09/09 - Grande Final

HH1 – Vencedor EE1 vs Vencedor GG1 (Md5)

Calendário Fase Eliminatória CBA

14/08 - Chave Inferior: Rodada 1

AA2 – 5º Colocado vs 6º Colocado (Md5)

15/08 - Chave Superior: Semifinal 1

BB2 – 1º Colocado vs 3º ou 4º Colocado (Md5)

16/08 - Chave Superior: Semifinal 2



CC2 – 2º Colocado vs 3º ou 4º Colocado (Md5)

21/08 - Chave Inferior: Rodada 2

DD2 – Perdedor BB2 ou Perdedor CC2 vs Vencedor AA2 (Md5)

22/08 - Chave Superior: Final

EE2 – Venc. BB2 vs Venc. CC2 (Md5)

28/08 - Chave Inferior: Rodada 3

FF2 – Perdedor BB2 ou Perdedor CC2 vs Vencedor DD2 (Md5)

29/08 - Chave Inferior: Final

GG2 – Perdedor EE2 vs Vencedor FF2 (Md5)

02/09 - Grande Final

HH2 – Vencedor EE2 vs Vencedor GG2 (Md5)

2.6. Premiação

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

2.6.1. Premiação Campeonato Brasileiro

A premiação será idêntica para cada uma das duas Etapas do CB.

1º Colocado: R\$ 115.000 (cento e quinze mil reais)

2º Colocado: R\$ 85.000 (oitenta e cinco mil reais)

3º Colocado: R\$ 60.000 (sessenta mil reais)

4º Colocado: R\$ 50.000 (cinquenta mil reais)

5º Colocado: R\$ 40.000 (quarenta mil reais)

6º Colocado: R\$ 35.000 (trinta e cinco mil reais)

7º Colocado: R\$ 30.000 (trinta mil reais)

8º Colocado: R\$ 25.000 (vinte e cinco mil reais)

9º Colocado: R\$ 20.000 (vinte mil reais)



10º Colocado: R\$ 15.000 (quinze mil reais)

2.6.2. Premiação Campeonato Brasileiro Academy

A premiação será idêntica para cada uma das duas Etapas do CBA.

1º Colocado: R\$ 25.000 (vinte e cinco mil reais)

2º Colocado: R\$ 20.000 (vinte mil reais)

3º Colocado: R\$ 16.500 (dezesesseis mil quinhentos reais)

4º Colocado: R\$ 15.000 (quinze mil reais)

5º Colocado: R\$ 10.500 (dez mil e quinhentos reais)

6º Colocado: R\$ 9.000 (nove mil reais)

7º Colocado: R\$ 8.000 (oito mil reais)

8º Colocado: R\$ 7.500 (sete mil e quinhentos reais)

9º Colocado: R\$ 7.000 (sete mil reais)

10º Colocado: R\$ 6.500 (seis mil e quinhentos reais)

3. Elegibilidade de Jogadores

3.1. Idade do Jogador

Os Jogadores devem ter ao menos 16 anos completos no momento de suas inscrições para uma Etapa.

3.2. Vínculo Contratual

Todo Jogador participante deverá estar regularmente vinculado a uma Equipe participante da Temporada. Documentos comprobatórios deverão ser apresentados aos Oficiais da Liga quando requisitados.

3.3. Participação de Funcionários da Riot

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



3.4. Residência de Jogadores

Cada Equipe deve manter no mínimo três Jogadores Titulares que tenham nascido no Brasil ou que sejam classificados como Residentes.

3.5. Elegibilidade de Residência por Etapa

Para um Jogador que não tenha nascido no Brasil ser elegível para ser considerado como Residente com base em sua participação por Etapa, o Jogador em questão deve ter sido inscrito em uma Equipe do CB ou CBA em ao menos 8 (oito) Etapas das últimas 12 (doze) Etapas.

3.6. Elegibilidade de Residência por Região

Um Jogador só pode ser Residente de uma única Região por vez. Ao Jogador ser inscrito por uma Equipe como Titular ou Reserva, o Jogador em questão será considerado como não-Residente até que se declare como Residente e se enquadre nos critérios determinados nesta Regra. Um Jogador que for legalmente considerado residente permanente de múltiplas Regiões (por exemplo, múltipla nacionalidade), não pode ser um Residente de mais de uma região simultaneamente. Quando um Jogador declara residência em uma Região na qual ele é elegível, para que a residência seja alterada para outra Região, primeiro é necessário que ele tenha sido inscrito por uma Equipe CB ou CBA e tenha jogado como Titular por pelo menos 50% da Fase Regular da Etapa mais recente nessa nova região.

3.7. Elegibilidade de Residência por Tempo

Um Jogador não-Residente que começou a jogar no Brasil nos anos de 2015 e 2016, terão o tempo contado em meses de permanência no país, ao invés de Etapas. Para ser considerado Residente, o Jogador não pode ter se ausentado do país por mais de 60 (sessenta) dias por ano ou mais de 30 (trinta) dias consecutivos, dentro de um prazo de quatro anos, a não ser que esteja representando sua Equipe em eventos oficiais ou treinamentos.

3.8. Passaporte

Todos os Jogadores e Treinadores devem possuir passaporte. O documento deve ser válido, no mínimo, até o dia 31 de Julho de 2024. O passaporte deve ser apresentado aos Oficiais da Liga quando requisitados, nos prazos definidos pelos Oficiais da Liga.



4. Elegibilidade de Treinadores

4.1. Inscrição de Treinadores

As Equipes do CB e CBA deverão designar um ou dois Treinadores.

- Os Treinadores não podem ser Jogadores Títulos ou Reservas, donos e/ou gerentes de uma Equipe do CB ou CBA;
- Cada Treinador só pode exercer sua função no CB no CBA, não podendo participar de ambas as Ligas simultaneamente.
- Ao menos um Treinador deverá estar presente no local para todos os Jogos em que a Equipe competir.

5. Elegibilidade de Equipes

Para competir em uma Temporada do Campeonato Brasileiro e do Campeonato Brasileiro Academy, as dez Equipes participantes deverão se enquadrar nos seguintes critérios:

- A Equipe deve ser representada por uma Organização com CNPJ;
- A Equipe se compromete a competir em todas as Etapas ao decorrer da Temporada, estando sujeita a punições e/ou desclassificação caso não participe.
- A participação em uma Etapa 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 das Equipes.
- O nome oficial a ser utilizado por uma Equipe, bem como a logotipo que será divulgada durante a Temporada, deverá ser previamente informada e ter sido aprovado pelos Oficiais da Liga.

5.1. Requisitos de Formação

Cada Equipe deve manter a formação de no mínimo doze Jogadores por toda a duração de uma Etapa do CB e CBA. Podendo ter até o máximo total de quinze Jogadores em sua formação.

As Equipes deverão manter de um a dois Treinadores por Liga.

Nenhum Membro da Equipe pode simultaneamente ocupar a função de Jogador e Treinador.



5.2. Novas Inscrições de Jogadores

Cada Equipe pode inscrever até três Jogadores após o prazo determinado sem penalidades, a partir da quarta inscrição, a Equipe será penalizada conforme a Lista de Penalidades. As inscrições que devem se enquadrar nos critérios abaixo:

- Jogadores inscritos depois da Janela de Transferências devem aguardar por 2 Jogos antes de serem escalados oficialmente no CB ou CBA. Esse período de espera começa a ser considerado depois que as documentações forem aprovadas pelos Oficiais da Liga.
- Um Jogador que tenha atuado em pelo menos 50% dos Jogos da Etapa atual como Titular por uma Equipe, não poderá ser inscrito por outra Equipe. Portanto, um Jogador que tenha atuado menos de 50% dos Jogos da Etapa atual como Titular em uma Equipe, poderá ser inscrito por outra Equipe.

Novas solicitações de inscrições serão avaliadas às quintas e sextas-feiras, para tanto, pedidos de inscrições depois da Janela de Transferências deverão ser enviadas até às 23h59 (horário de Brasília) da quarta-feira de cada semana. Pedidos enviados após esse prazo só serão analisados para a semana seguinte. Caso esse prazo precise ser alterado, a critério dos Oficiais da Liga, a Equipes serão informadas.

Se a Equipe não mantiver ao menos doze Jogadores na formação principal em um Treinador em cada Liga, a Equipe será penalizada conforme a Lista de Penalidades.

Após a décima Rodada, tanto do CB quanto do CBA, fica proibida a inscrição de novos Membros da Equipe até o final da Etapa.

5.3. Novas Inscrições de Treinadores

Por Etapa, cada Equipe poderá fazer até duas novas inscrições de Treinadores, além das inscrições iniciais. Em caso de inscrição de um ou mais Treinadores, um prazo para envio da documentação de inscrição será estipulado pelos Oficiais da Liga. Mais de duas inscrições de Treinadores só serão aceitas em situações excepcionais, conforme critério dos Oficiais da Liga.

Novas inscrições de Treinadores não são permitidas após a décima rodada da Fase de Pontos do CB e do CBA.



5.4. Empréstimos

Jogadores ou Treinadores não podem ser emprestados. Tanto Jogadores quanto Treinadores, devem atuar somente na Equipe pela qual foram inscritos.

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 participante de uma liga profissional de League of Legends. 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. Mudanças Societárias

Mudanças no quadro societário de uma Equipe, que resultem na troca do controle ou entrada de novos sócios que detenham 50% ou mais da Organização, só poderão ocorrer no período entre Etapas e nunca durante elas. Ou seja, somente após todas as atividades de uma Etapa e até o fim da Janela de Transferências para a Etapa seguinte.

5.8. Naming Rights

Patrocínios que envolvem alteração do nome e/ou logotipo da Equipe (“**Naming Rights**”) só poderão ocorrer no intervalo entre Etapas e não durante. Os Oficiais da Liga determinarão os prazos conforme cada caso.

Se uma Equipe encerrar uma parceria de Naming Rights, antes ou durante uma Etapa, essa Equipe deverá utilizar apenas suas marcas originais (nome e logotipo originais da Equipe) durante toda a Etapa seguinte. Após esse prazo, a Equipe fica autorizada a fazer nova inclusão de patrocínio em suas marcas. Restrições diferentes para eventos internacionais podem ser aplicadas.



5.9. Vestuário

Membros da Equipe podem usar uniformes com múltiplos logos ou imagens promocionais. Os Oficiais da Liga mantêm, 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 da Liga, 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 da Liga.
- Desprezar ou difamar qualquer Equipe adversária, Jogador ou qualquer outra pessoa ou produto.

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

5.9.1. Uniforme dos Jogadores

Os Jogadores de uma Equipe, tanto no CB quanto no CBA, 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 todos os Jogadores, apenas com variação de nomes.

- O uniforme oficial pode ser alterado durante a Temporada, desde que seja previamente aprovado pelos Oficiais da Liga;



- Os Jogadores deverão usar calçado fechado durante todas as atividades da Temporada, incluindo dias de testes e produções de conteúdo.
- Todos os itens citados acima estão sujeitos à aprovação prévia dos Oficiais da Liga.
- Caso o Jogador 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 um jogador utilize uma peça não-oficial sobre uma oficial.

5.9.2. Vestimenta do Treinador

O Treinador da Equipe não deverá usar peças idênticas às dos Jogadores. O Treinador deverá usar traje social (camisa, terno, gravata e sapato) ou esporte fino (camisa/camisa polo, blazer, calça social/jeans escuro, sapato/tênis). Nenhuma peça do Treinador deve conter o logotipo da Equipe, ou outras marcas.

5.10. Aprovação de Equipes

Os Oficiais da Liga 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 da Liga. Alguém com a intenção de entrar no CB ou CBA 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 da Liga.

6. Epírito das Regras

6.1. Decisões Finais

Todas as decisões a respeito da interpretação das Regras, elegibilidade de Jogadores, cronograma da Temporada e penalidades por mau comportamento dependem apenas das decisões do Organizador da Liga, que são finais.

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



6.2. Alterações de Regras

Estas Regras podem ser alteradas, modificadas ou complementadas pelo Organizador da Liga a fim de assegurar Partidas justas e a integridade competitiva de toda a Temporada. Mudanças nas regras que não tenham impactos significativos nas Equipes terão validade a partir de 7 dias após a divulgação, e mudanças que impactos significativos nas Equipes terão validade a partir de 15 dias após sua divulgação.

6.3. Interesses da Temporada

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

6.4. Responsabilidade sob Código

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

7. Formação

7.1. Definição de Treinadores

7.1.1. Definição de Treinadores no Campeonato Brasileiro

Uma Equipe deve ter um ou mais Treinadores inscritos por vez e utilizar um ou dois Treinadores, além de um tradutor, durante o processo de escolhas de Campeões. Em caso de utilizarem mais de um Treinador no processo de escolha, a Equipe deverá informar qual o Treinador terá o nome divulgado durante o processo de escolha. Essa informação deverá ser compartilhada com os Oficiais da Liga, conforme disposto abaixo:

- Dia 1 - Até ao meio-dia (12h) do dia anterior ao da Partida;
- Dias 2 e 3 - Em até 2 (duas) horas depois da explosão do Nexus do último Jogo do dia anterior.

Na Fase Eliminatória, os Oficiais da Liga deverão ser informado 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. Caso uma Equipe não cumpra o prazo informado, será mantido o Treinador utilizado na última Partida oficial da Equipe.

7.1.2. Definição de Treinadores no Campeonato Brasileiro Academy

Uma Equipe deve ter um ou mais Treinadores inscritos por vez e utilizar um ou dois Treinadores, além de um tradutor, durante o processo de escolhas de Campeões. Em caso de utilizarem mais de um Treinador no processo de escolha, a Equipe deverá informar qual o Treinador terá o nome divulgado durante o processo de escolha. Essa informação deverá ser compartilhada com os Oficiais da Liga, conforme disposto abaixo:

- Dia 1 - Até as 09h00 do dia da partida;
- Dia 2 - Até as 09h00 do dia da partida;

Na Fase Eliminatória, os Oficiais da Liga deverão ser informado 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. Caso uma Equipe não cumpra o prazo informado, será mantido o Treinador utilizado na última Partida oficial da Equipe.

7.1.3. Treinador Interino

Se o Treinador não puder estar em um Jogo por conta de uma emergência, a critério dos Oficiais da Liga, um Membro da Equipe aprovado pelos Oficiais da Liga deverá assumir a posição de Treinador Interino.

Se um Treinador não estiver presente no local, a Equipe poderá ser penalizada, apesar de uma substituição interina ser autorizada.

7.2. Mudanças de Formação

Equipes estão autorizadas a realizar as seguintes mudanças em sua Formação Ativa:

- Mudança de Jogador do CB para o CBA;
- Mudança de Jogador do CBA para o CB;
- Inclusão de novos jogadores à Formação, desde que respeitando o limite máximo de 15 Jogadores.



- Dispensa de Jogadores, desde que respeitando o limite mínimo de 12 Jogadores.

As dez Equipes participantes de uma Etapa deverão enviar a Formação Completa para os Oficiais da Liga, incluindo Jogadores e Treinadores, nas datas designadas pelos próprios Oficiais da Liga em cada Etapa. Após esses prazos, as Equipes poderão apenas fazer alterações na Formação Titular, até que a próxima Janela de Transferências seja declarada aberta pelos Oficiais da Liga.

Após a data limite para envio de formação das Equipes, o Organizador da Liga poderá tornar públicas essas informações a qualquer momento, sem aviso prévio para as Equipes, incluindo nomes, fotos e quaisquer outros dados sobre os Membros da Equipe.

7.3. Formações Regulares

7.3.1. Formação Ativa

Nenhuma substituição eximirá uma Equipe de manter sua Formação Ativa durante toda a Etapa. Ou seja, ter menos de 12 Jogadores inscritos.

7.3.2. Formações Regulares no CB

Se uma Equipe optar por alterar um ou mais Jogadores em sua Formação Titular que tenham atuado em um Jogo da Fase de Pontos, a Organização da Liga deverá ser informada de acordo com o dia da semana informado abaixo:

- Dia 1 - Até ao meio-dia (12h) do dia anterior ao da Partida;
- Dias 2 e 3 - Em até 2 (duas) horas depois da explosão do Nexus do último Jogo do dia anterior.

Na Fase Eliminatória, os Oficiais da Liga deverão ser informado 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 definir o seu adversário. Caso uma Equipe não cumpra o prazo informado, será mantido o Treinador utilizado no último Jogo oficial da Equipe.

Se uma Equipe desejar substituir um ou mais Jogadores Titulares entre Jogos de uma Partida, essa alteração deve ser informada aos Oficiais da Liga em até 5 (cinco) minutos após a explosão do Nexus no Jogo anterior.



Caso uma Equipe não cumpra com os prazos determinados, a Formação Titular será a mesma do último Jogo da Equipe.

Jogadores que tenham jogado por sua Equipe no CB poderão ser escalados no CBA após ficarem, no mínimo, dois Jogos do CB sem atuar.

7.3.3. Formações Regulares no CBA

Se uma Equipe optar por alterar um ou mais Jogadores em sua Formação Titular que tenham atuado em um Jogo da Fase de Pontos, a Organização da Liga deverá ser informada de acordo com o dia da semana informado abaixo:

- Dia 1 - Até as 09h00 do dia da partida;
- Dia 2 - Até as 09h00 do dia da partida;

Na Fase Eliminatória, os Oficiais da Liga deverão ser informado 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 definir o seu adversário. Caso uma Equipe não cumpra o prazo informado, será mantido o Treinador utilizado no último Jogo oficial da Equipe.

Caso uma Equipe não cumpra com os prazos determinados, a Formação Titular será a mesma do último Jogo da Equipe.

Se uma Equipe desejar substituir um ou mais Jogadores Titulares entre Jogos de uma Partida, essa alteração deve ser informada aos Oficiais da Liga em até 5 (cinco) minutos após a explosão do Nexus no Jogo anterior.

Jogadores que tenham atuado no CBA poderão ser escalados na formação do CB sem a obrigatoriedade de aguardar Jogos para atuar.

7.4. Substituições Emergenciais

Se caracteriza como substituição emergencial, aquela que for realizada entre o encerramento do prazo de envio das escalações de cada Rodada e o início da mesma.

Em casos excepcionais, substituições emergenciais podem ser autorizadas pelos Oficiais da Liga.

Para efeitos desta regra, a Rodada se inicia uma hora antes do horário previsto para início da transmissão, sem considerar o tempo de contagem regressiva.



7.5. Substituições e Inscrições Extraordinárias

Em casos excepcionais, substituições e/ou inscrições extraordinárias podem ser autorizadas ou impostas pelos Oficiais da Liga. 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 da Liga.

Se um caso excepcional, autorizado pelos Oficiais da Liga, fizer com o que a quantidade de Jogadores em uma Formação Ativa fique menor do que a quantidade mínima exigida, a Equipe deverá obrigatoriamente inscrever um novo Jogador, em prazo a ser determinado pelos os Oficiais da Liga.

Os Jogadores inscritos após o encerramento da Janela de Transferências devem cumprir os prazos para novos Jogadores inscritos, ou seja, aguardar por dois Jogos da Equipe para ser escalado em uma Formação. Contudo, inscrições referentes a substituições e/ou inscrições extraordinárias poderão apresentar novos prazos de espera, conforme avaliação dos Oficiais da Liga.

As inscrições decorrentes desta regra, qual seja, substituições e/ou inscrições extraordinárias, não serão descontadas das três inscrições livres que cada Equipe pode fazer por Etapa. Também não ficam restritas ao número de rodadas limite para esse tipo de inscrição.

7.6. Contas de Torneio dos Membros da Equipe

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

8. Uso de Equipamentos

8.1. Equipamentos fornecidos para o CB

Para Partidas presenciais do CB, o Organizador da Liga fornecerá:

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



Quando solicitado, o Organizador da Liga fornecerá aos Jogadores 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 selecionados e determinados a critério exclusivo do Organizador da Liga.

8.2. Equipamentos fornecidos para o CBA

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

Em caso de Partidas presenciais do CBA, o Organizador da Liga fornecerá:

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

Quando solicitado, o Organizador da Liga fornecerá aos Jogadores 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 CBA, serão selecionados e determinados a critério exclusivo do Organizador da Liga.

8.3. Equipamentos dos Membros da Equipe

É permitido aos Jogadores utilizarem o seguintes equipamentos próprios durante as Partidas presenciais:

- Teclado para PC
- Mouse para PC
- Mousepads

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



8.4. Aprovação de Equipamentos

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

A seu critério, o Organizador da Liga 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 da Liga. O uso de programas ou equipamentos terceiros para comunicação de voz, não são permitidos. Os Oficiais da Liga podem monitorar a comunicação de voz a seu critério.

8.7. Mídia Sociais e Comunicação

Está proibido o uso dos computadores fornecidos pelo Organizador da Liga 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.



9. Evento

9.1. Área das Equipes

O Acesso a áreas dos Membros da Equipe estará também disponível a managers e patrocinadores, desde que previamente aprovados pelos Oficiais da Liga.

9.1.1. Área de Aquecimento

Para eventos presenciais, os Jogadores 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 os Jogadores e Membros da Equipe. Qualquer acesso de terceiro será sujeito à aprovação prévia dos Oficiais da Liga.

9.2. 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 aos Jogadores e Treinadores e durante um Jogo, apenas aos Jogadores titulares.

9.3. 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 da Liga antes de adentrar o local das Partidas Oficiais. Os Oficiais da Liga 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, podendo, ainda, ser exigida a apresentação de comprovante de vacinação com esquema vacinal completo para que seja admitida a entrada de quaisquer membros de Organização nas instalações do evento (conforme autoriza o Decreto no. 60.488/2021 da Prefeitura de São Paulo). Se em qualquer momento antes ou durante uma Partida, o Oficial da Liga determinar, ao seu critério e com base em padrões razoáveis, que um indivíduo apresenta sintomas que sejam associados com COVID-19 esse 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 da Liga 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 um Jogador 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 na Liga, serão aplicáveis as regras cabíveis a esse cenário.

9.4. 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 da Liga, de acordo com o local e a circunstância. O descumprimento de qualquer dessas regras pode acarretar em punições para as Equipes envolvidas.

9.5. Restrições de Comidas e Bebidas

Nenhum tipo de comida é permitida na Área da Partida. Na Área da Partida só serão permitidas bebidas não alcoólicas, em embalagens com proteção contra vazamentos. Essas embalagens não devem expor marcas e estarão sujeitas à aprovação dos Oficiais da Liga.

10. Processos de Partida

10.1. Alterações na Programação

O Organizador da Liga 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 da Liga informará aos às Equipes sobre a alteração.

10.2. 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 da Liga que informarão se haverá alterações na programação a todos os envolvidos.

10.3. Horário de Chegada

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.

10.4. 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.

10.5. Intervalos

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

10.6. 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.

11. Competitivo

11.1. Uso de Programas Irregulares

Jogadores estão proibidos 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, os Jogadores deverão usar os programas fornecidos pelo Organizador da Liga. 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.



11.2. 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 da Liga.

11.3. Controle de Áudio

Será solicitado aos Jogadores que mantenham o volume de áudio acima da configuração mínima. Oficiais da Liga podem solicitar aos Jogadores que ajustem seus volumes a seu critério caso determinado que o volume esteja muito baixo.

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

11.4. Adulteração de Equipamentos

Os Jogadores não podem tocar ou manusear equipamentos de um companheiro de Equipe após o Jogo ser iniciado. Jogadores que necessitarem de auxílio com seus equipamentos, devem solicitar ajuda aos Oficiais da Liga.

11.5. Comunicações não autorizadas

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

11.6. 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.

11.7. 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 da Liga podem, a seu critério, coletar esses tipos de dispositivos e retorná-los aos Membros da Equipe após a Partida.



11.8. Papel dos Juízes

Juízes são Oficiais de Partida os responsáveis por auxiliar os Jogadores 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 dos Jogadores 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.

11.8.1. 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.

11.8.2. Finalidade do Julgamento

Se um Juiz fizer um julgamento incorreto, o julgamento está sujeito a ser alterado. Os Oficiais da Liga, 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 da Liga reservam-se o direito de invalidar a decisão do Juiz. Os Oficiais da Liga sempre terão a palavra final em todas as decisões durante a Temporada.

11.9. Servidor de Torneio

Todas as Partidas de uma Etapa, tanto do CB quanto do CBA, acontecerão 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 da Liga, o Servidor Convencional será onde as Partidas acontecerão e o patch mais recente será o considerado para a competição.

11.10. 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.

11.11. Período de Preparação

11.11.1. 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.

11.11.2. Confirmação de Pré-Partida

Os Juízes confirmarão com todos os Jogadores se suas respectivas configurações estão completas antes do início da Partida. Após todos os dez Jogadores em uma Partida confirmarem que completaram as configurações, eles não poderão mais entrar em aquecimento.

11.12. Criação do Jogo

Os Oficiais da Liga decidirão como o jogo deverá ser criado e instruirão os Jogadores a criar a sala se necessário e a entrar na mesma seguindo a ordem: Topo, Caçador, Meio, Atirador e Suporte.

11.13. Pontualidade para Iniciar a Partida

Os Jogadores 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 da Liga. Penalidades por atrasos podem ser aplicadas a critério dos Oficiais da Liga.

11.14. Início do Jogo

Os Oficiais da Liga devem confirmar a prontidão dos Jogadores e Treinadores para o início da Seleção de Campeões. Após ambas as Equipes confirmarem estarem prontas, os Oficiais da Liga irão solicitar ao jogador um jogador específico que inicie o Jogo.



11.15. 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: Apenas Saguão
- Tipo de Jogo: Alternada Torneio

11.16. Configuração de Jogo

Todos os Jogos serão criados no modo “Alternada Torneio”. Caso o modo competitivo esteja indisponível, Oficiais da Liga 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. Jogadores podem jogar com qualquer Campeão escolhido pela Equipe, mas é necessário informar a sua escolha para a equipe adversária e Juízes antes do início do Jogo.

11.17. 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 da Liga.

11.18. 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

11.19. 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 ao Jogador e Equipe.

O processo de Seleção de Campeões não será refeito caso algum Jogador tenha escolhido o Campeão errado.



11.20. 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 da Liga. Os Jogadores 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.

11.21. 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. Todos os Jogadores devem selecionar os mesmos Campeões de acordo com o processo de Seleção de Campeão anterior.

11.22. Problemas ao Carregar o Jogo

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

11.23. Tipos de Desconexões

11.23.1. Desconexão Involuntária

Jogador é desconectado do jogo por problemas no cliente, plataforma, rede ou computador.

11.23.2. Desconexão Intencional

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

11.23.3. Queda do Servidor

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



11.24. Jogo Salvo

Um Jogo Salvo (“JS”) se refere a um Jogo em que os dez Jogadores 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.

11.25. Interrupções de Jogo

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

11.26. Pausa Direcionada

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

11.26.1. Pausa de Jogador

Jogadores 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 o Jogador (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 da Liga, que podem, a seu critério, solicitar uma pausa para avaliar se o Jogador tem possibilidade de continuar a partida no momento. Caso seja identificado que o jogador não tem condições de continuar a partida, a sua equipe será considerada derrotada. A menos que um Oficial da Liga definir que a partida pode se enquadrar em um Jogo Finalizado.

11.26.2. Retornando ao Jogo

Os Jogadores 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 todos os Jogadores estão prontos para dar continuidade ao Jogo, e então autorizar a volta do Jogo.

11.26.3. Pausas Não Autorizadas

Se um Jogador 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 da Liga.

11.26.4. Comunicação Durante Pausas

Para a equidade de todas as Equipes, Jogadores 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 da Liga podem, a seu critério, permitir que os Jogadores se comuniquem antes que o Jogo seja retomado. Os Jogadores serão informados quando a comunicação for liberada.

11.27. Reinício do Jogo

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

11.27.1. Reinício antes do JS

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



- Caso um Jogador 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.

11.27.2. 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).

11.27.3. 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 da Liga não devem manter nenhuma configuração.

11.27.4. Confirmação dos Jogadores

Os Jogadores 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.

11.28. 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 da Liga 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).

11.29. Processos de Pós-Jogo

11.29.1. Resultados de Partidas e Jogos

Oficiais da Liga confirmaram os resultados de Partidas e Jogos.

11.29.2. Notas Técnicas

Os Jogadores devem relatar qualquer problema técnico encontrado aos Oficiais da Liga.

11.29.3. Tempo de Intervalo

Os Oficiais da Liga informarão aos Jogadores quanto tempo de intervalo os Jogadores 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 da Liga podem, a seu critério, logar-se na conta de um Jogador e entrar na sala da partida.

12. Conduta

12.1. Atitudes Desonestas

As ações a seguir serão consideradas quebras de conduta e poderão sofrer penalidades a critério dos Oficiais da Liga.

12.1.1. Compartilhamento de Conta

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

12.1.2. Conspiração

Conspiração é definida como qualquer acordo entre dois (2) ou mais Jogadores e/ou Equipes que tem como finalidade prejudicar outra Equipe ou Jogador. Conspiração inclui, mas não se limita a:



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

12.1.3. Hacking

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

12.1.4. Exploração

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

12.1.5. Monitor dos espectadores

Olhar ou tentar olhar o monitor do espectador.

12.1.6. Programas de trapaça

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

12.2. Quebra dos Termos de Uso

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

12.3. Integridade Competitiva

Membros da Equipe ou afiliados de uma Equipe não podem solicitar, ou fazer uma oferta de emprego a um Membro de outra Equipe que esteja competindo na Temporada, ou



encorajar o Membro de uma Equipe a terminar seu contrato com sua Equipe atual (vide link no Anexo A).

12.4. Ofensas e Discurso de Ódio

Os Membros da Equipe não podem 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 da Equipe 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.

12.5. Comportamento Disruptivo/Insultos

Os Membros da Equipe não podem tomar qualquer ação ou executar qualquer gesto, ou incitar qualquer indivíduo a fazer o mesmo, que seja direcionado à Equipe adversária em uma natureza insultosa, zombeteira ou perturbadora.

12.6. Comportamento Abusivo

Não será tolerado abusar de Oficiais da Liga, Membros da Equipe, ou audiência. Repetições nessas violações incluem, mas não se limitam a, tocar o computador de outro Jogador, corpo ou bens, e resultarão em punições. Membros das Equipe e seus convidados devem tratar todos os indivíduos que frequentam uma partida com respeito.

12.7. 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.

12.8. 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.

12.9. Atividade Criminosa

O Membro da 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.



12.10. Discriminação e Difamação

Membros da Equipe 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.

12.11. Suborno

Membros da Equipe não podem oferecer qualquer presente ou recompensa a outros Membros da Equipe, Oficial da Liga, funcionários da Riot ou pessoas conectadas a essas pessoas em troca de favores, ou na tentativa de derrotar a equipe adversária.

12.12. Presentes

Membros da Equipe não podem 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 desta regra será no caso de uma compensação paga por um membro de sua Equipe ou patrocinador da Equipe.

12.13. Arranjar Partidas

Membros da Equipe não podem 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.

12.14. Associação com Apostas

Membros da Equipe ou Oficial da Liga não podem participar, tanto de forma direta quanto indireta, em apostas com os resultados de qualquer Jogo ou Partida da Temporada.

12.15. Identidade

Um Jogador não pode cobrir seu rosto ou tentar ocultar sua identidade dos Oficiais da Liga. Os Oficiais da Liga devem conseguir distinguir e identificar cada Jogador a qualquer momento, e podem solicitar a Jogadores que removam qualquer material que inibam a identificação dos jogadores para os Oficiais da Liga.



12.16. Interferência na transmissão

Nenhum Membro da Equipe pode tocar ou interferir de qualquer maneira com as luzes, câmeras ou equipamentos da transmissão. Membros da Equipe não podem ficar em pé nas cadeiras, mesas ou em qualquer outro elemento da transmissão. Membros da Equipe devem seguir todas as instruções dos Oficiais da Liga.

12.17. Recusa de Cumprimento

Nenhum Membro da Equipe pode se recusar ou se negar a executar as instruções dos Oficiais da Liga.

12.18. Investigação de Comportamento dos Jogadores

Caso o Organizador da Liga ou a Riot determine que um Membro da Equipe tenha violado o Código do Invocador, os termos de uso e serviço, ou qualquer outra regra, os Oficiais da Liga podem aplicar punições a seu critério.

12.19. Declarações Relativas à Temporada

Membros da Equipe não podem dar, fazer, publicar, autorizar ou endossar qualquer declaração ou ação designada a ter um efeito prejudicial aos interesses da Temporada, Riot ou seus afiliados.

12.20. Sujeição a Penalidades

Qualquer pessoa envolvida ou com tentativa de envolvimento em qualquer ação que o Organizador da Liga, 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 do Organizador da Liga.

12.21. Confidencialidade

Membros da Equipe não podem divulgar qualquer informação confidencial fornecida pelo Organizador da Liga ou qualquer afiliada da Riot, por qualquer meio de comunicação, incluindo todos os canais de rede social.



Anexo A

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

Assim como as Regras, os conteúdos desses links podem ser atualizados a qualquer tempo, portanto é importante que sejam acessados com frequência.

[Lista de Penalidades Temporada 2023 \(CB & CB Academy\)](#)

[Índice Global de Penalidades](#)

[Base de Dados Global de Contratos \(em inglês\)](#)