



Regras do Campeonato Mundial 2020

Índice

1.1.ELEGIBILIDADE DE MEMBROS DA EQUIPE.....	5
1.1.Idade do jogador.....	5
1.2.Elegibilidade residencial e trabalhista.....	5
1.3.Não podem ser funcionários da Riot.....	5
1.2.ELEGIBILIDADE E PREMIAÇÃO DO EVENTO.....	6
2.1.Elegibilidade das equipes.....	6
2.2.Premiação do evento.....	7
1.3.REGRAS DE ESCALAÇÃO DE EQUIPE.....	9
3.1.Definição de termos.....	9
3.2.Exigências de escalação de equipe.....	9
3.3.Técnico.....	9
3.4.Fechamento da Escalação Ativa.....	10
3.5.Envio da escalação e escolha do lado do mapa.....	12
3.6.Substituições de um dia e escolha do lado do mapa.....	13
3.7.Nomes de Equipe, Siglas de Equipe e Nomes de Invocador.....	13
1.4.EQUIPAMENTO DOS JOGADORES.....	14
4.1.Equipamento fornecido pelo ECM.....	14
4.2.Equipamento próprio do jogador ou da equipe.....	14
4.3.Política de equipamentos do ECM.....	14
4.4.Substituição de equipamento.....	15
4.5.Vestuário dos jogadores/técnico.....	15
4.6.Programas de computador e seu uso.....	15
4.7.Contas no cliente.....	16
4.8.Controles de áudio.....	16
4.9.Adulteração de equipamento.....	16
1.5.LAYOUT DO LOCAL E DA ÁREA DE COMPETIÇÃO.....	17
5.1.Acesso ao local.....	17
5.2.Área de disputas.....	17
5.3.Área de aquecimento.....	17
5.4.Outras áreas de acesso dos Membros das Equipes.....	18
5.5.Área temporária de observação médica	18
5.6.Restrições	18
1.6.ESTRUTURA DO TORNEIO.....	19
6.1.Programação.....	19
6.2.Fase de Entrada.....	19
6.3.Eliminatórias da Fase de Entrada.....	20
6.4.Fase de Grupos.....	20
6.5.Fases de Chave (Quartas de Final, Semifinais e Final).....	22
1.7.PROCESSO DAS DISPUTAS.....	24
7.1.Mudanças na programação.....	24
7.2.Chegada ao estúdio.....	24
7.3.Papel dos juizes.....	24
7.4.Atualização competitiva.....	25

7.5.Preparação pré-disputa.....	25
7.6.Preparação e restrições da partida.....	26
1.8.REGRAS DO JOGO.....	29
8.1.Definição de termos.....	29
8.2.Paralisação da partida.....	29
8.3.Protocolo de reinicialização e recuperação.....	30
8.4.Disponibilidade e uso da Cronoquebra.....	33
8.5.Procedimento de recriação de partida.....	35
8.6.Mau funcionamento de hardware. Caso ocorra algum tipo de mau funcionamento de hardware, os representantes do ECM devem verificar se o problema é um bug de pequena escala (ex.: um monitor para de funcionar e o jogador se encaminha diretamente para uma Torre Inimiga), um bug crítico (ex.: um teclado para de funcionar, causando a morte de um jogador) ou uma situação terminal (ex.: um erro no servidor) e seguir o procedimento apropriado citado acima..	35
8.7.Critérios. Os representantes do ECM poderão usar a Cronoquebra a qualquer momento ou reiniciar qualquer partida caso acreditem que tal ação é necessária para preservar os interesses do ECM. Esse poderio não é limitado pela falta de tradução deste documento em um idioma específico.....	36
8.8.Vitória concedida.....	36
8.9.Processo pós-partida.....	36
8.10.Processo pós-disputa.....	37
1.9.COMPORTEAMENTO DO JOGADOR.....	38
9.1.Comportamento competitivo.....	38
9.2.Comportamento antiprofissional.....	41
9.3.Associação a jogos de azar.....	43
9.4.Requisitos específicos.....	43
9.5.Sujeição à penalidade.....	43
9.6.Penalidades.....	43
9.7.Direitos de publicação.....	44
1.10.ESPÍRITO DAS REGRAS.....	45
10.1.Decisões finais.....	45
10.2.Mudanças das Regras.....	45
10.3.Interesses do ECM.....	45

Introdução e propósito

As Regras Oficiais ("**Regras**") do Evento do Campeonato Mundial de 2020 ("**ECM**") são válidas tanto para as equipes que se qualificaram para o ECM de 2020 quanto para seus gestores, técnicos, jogadores e outros funcionários e regem apenas o campeonato em questão e não outras competições, torneios ou partidas organizadas de League of Legends ("**LoL**" ou o "**jogo**").

A League of Legends Championship Series LLC, uma empresa de responsabilidade limitada de Delaware, determinou tais Regras para o cenário competitivo de LoL a fim de unificar e padronizar as regras utilizadas no ECM de 2020.

Estas Regras foram feitas exclusivamente a fim de garantir a integridade do sistema estabelecido pelos representantes do ECM para o cenário profissional de LoL e assegurar o equilíbrio competitivo entre as equipes que jogam no nível profissional. A utilização de regras padronizadas beneficia todos os envolvidos no cenário profissional de LoL, incluindo equipes, jogadores e gestores de modo geral.

Estas Regras não restringem a competição para os jogadores e os termos de compromisso acordados entre jogadores e equipes são de responsabilidade de cada equipe e de seus jogadores.

1.1. Elegibilidade de membros da equipe

Para ter elegibilidade e competir no ECM, cada jogador precisará satisfazer as seguintes condições:

1.1. Idade do jogador

Nenhum jogador será considerado elegível a participar do ECM antes de seu 17º aniversário, precisando ter completado 17 anos de vida.

1.2. Elegibilidade residencial e trabalhista

Cada jogador deverá satisfazer as exigências de elegibilidade da região que estará representando no ECM.

1.3. Não podem ser funcionários da Riot

Proprietários, gestores, técnicos, titulares e reservas (termos aqui contidos e referidos coletivamente como "**Membros da Equipe**") não podem ser funcionários da Riot Games Inc. ("**RGI**"), da League of Legends Esports Federation LLC ou de quaisquer afiliados tanto no início quanto durante o período do ECM. "**Afiliado**" é definido como qualquer pessoa ou outra entidade que possui ou controla, tem posse ou controle, ou está sob propriedade coletiva ou controle de um Proprietário. "**Controle**" significa o poder, por quaisquer meios, de determinar as políticas ou a gestão de uma entidade, seja pelo poder de eleger, nomear ou aprovar, direta ou indiretamente, os diretores, funcionários, gestores ou fiduciários de tal entidade e afins.

1.2. Elegibilidade e premiação do evento

2.1. Elegibilidade das equipes

2.1.1. As equipes devem se qualificar para o ECM de 2020 por meio da região em que competem e seguindo as regras definidas por ela. As regiões receberão as seguintes quantidades de posições no ECM:

China (LPL)	1° cabeça-de-chave – colocado na Fase de Grupos como 1° cabeça-de-chave (1 por grupo) 2°/3° cabeças-de-chave – colocados na Fase de Grupos 4° cabeça-de-chave – colocado na Fase de Entrada
Europa (LEC)	1° cabeça-de-chave – colocado na Fase de Grupos como 1° cabeça-de-chave (1 por grupo) 2°/3° cabeças-de-chave – colocados na Fase de Grupos 4° cabeça-de-chave – colocado na Fase de Entrada
Coreia (LCK)	1° cabeça-de-chave – colocado na Fase de Grupos como 1° cabeça-de-chave (1 por grupo) 2°/3° cabeças-de-chave – colocados na Fase de Grupos
América do Norte (LCS)	1° cabeça-de-chave – colocado na Fase de Grupos como 1° cabeça-de-chave (1 por grupo) 2° cabeça-de-chave – colocado na Fase de Grupos 3° cabeça-de-chave – colocado na Fase de Entrada
Sudeste Asiático (PCS)	1° cabeça-de-chave – colocado na Fase de Grupos 2° cabeça-de-chave – colocado na Fase de Entrada
Brasil (CBLOL)	1° cabeça-de-chave – colocado na Fase de Entrada
Comunidade dos Estados Independentes (LCL)	1° cabeça-de-chave – colocado na Fase de Entrada
Japão (LJL)	1° cabeça-de-chave – colocado na Fase de Entrada
América Latina (LLA)	1° cabeça-de-chave – colocado na Fase de Entrada
Oceania (OPL)	1° cabeça-de-chave – colocado na Fase de Entrada
Turquia (TCL)	1° cabeça-de-chave – colocado na Fase de Entrada

2.1.2. Intenção de participar. As equipes devem fornecer uma confirmação inicial de sua intenção de participar do ECM até 29 de julho de 2020 (CST), para que sejam obtidos vistos e outros documentos essenciais para entrar na China. Os representantes do ECM não poderão solicitar vistos e outros documentos essenciais para entrar na China para as equipes que declararem sua intenção de participar do ECM após o prazo acima. Se uma equipe qualificada não possuir os documentos essenciais para entrar na China, a vaga dela será repassada para outra equipe de acordo com a Política de Herança abaixo.

2.1.3. Confirmação final. As equipes devem fornecer uma confirmação final de sua intenção de participar em até 24 horas após a qualificação para o ECM, ou 24 horas antes da última data de emissão de passagem aérea, confirmada pelos representantes do ECM, o que ocorrer primeiro. As equipes devem realizar essa confirmação através de e-mail para a equipe de Operações do LoL de sua liga local.

2.1.4. Proibição de participação. Uma equipe qualificada pode ser proibida de participar do evento caso aconteça qualquer uma das seguintes situações:

2.1.4.1. Se a equipe qualificada não puder viajar para a China devido a restrições de viagem locais/globais ou não conseguir obter os documentos necessários para entrar na China (vistos, autorização de viagem relativa à COVID-19 etc.) antes de embarcar no voo para o ECM.

2.1.4.2. Se a equipe qualificada não for capaz de cumprir os requisitos de escalação no prazo especificado pelos representantes do ECM.

2.1.4.3. Outras situações que os representantes do ECM considerarem necessárias para proibir uma equipe qualificada de participar do ECM.

2.2. Premiação do evento

O prêmio do ECM será composto por uma porcentagem da premiação, garantida pelos organizadores do evento no valor mínimo de US\$ 2.225.000, sendo composta de (i) US\$ 2.225.000 da contribuição dos organizadores do evento e (ii) uma porcentagem do faturamento da venda de certas mercadorias digitais associadas ao ECM (a "Premiação").

A Campeã do ECM de 2020 receberá 25% da Premiação, sendo ela a equipe que ganhar a disputa final de melhor de cinco. O segundo lugar (isto é, a equipe que perder a disputa final de melhor de cinco) receberá 17,50% da Premiação. As duas equipes que perderem as disputas nas Semifinais receberão 9% da Premiação cada uma. As quatro equipes que forem eliminadas nas Quartas de Final receberão 4,50% da Premiação cada uma. As equipes que terminarem a Fase de Grupos em terceiro lugar em seus respectivos grupos receberão 2,50% da Premiação cada uma. As equipes que terminarem a Fase de Grupos em quarto lugar em seus respectivos grupos receberão 1,50% da Premiação cada uma. As equipes de cada grupo da Fase de Entrada que avançarem para a Partida Eliminatória da Fase de Entrada, mas não para a Fase de

Grupos, receberão 1% da Premiação cada uma. As equipes que avançarem para a primeira rodada das Eliminatórias da Fase de Entrada, mas não avançarem para a partida de Eliminação da Fase de Entrada, receberão 0,75% da Premiação. Por fim, a equipe de cada grupo da Fase de Entrada que terminar em 5º lugar em sua Fase de Entrada receberá 0,60% da Premiação cada uma.

Caso as equipes em 3º e 4º lugar de qualquer grupo tenham o mesmo número de vitórias e derrotas durante a Fase de Grupos do ECM de tal forma que uma divisão clara não possa ser feita entre elas, a porcentagem da Premiação de cada uma será fundida e dividida entre elas (e as regras de desempate não serão aplicadas a essas duas equipes para fins de Premiação). Por exemplo: se a equipe que ficou em 3º lugar no Grupo B estiver com 2-4 (duas vitórias e quatro derrotas) e a que ficou em 4º lugar no mesmo grupo também estiver com 2-4 (duas vitórias e quatro derrotas), cada uma dessas equipes receberá 2% da Premiação $((2,50\% + 1,50\%)/2)$.

No caso de uma equipe se qualificar, mas não conseguir comparecer ao ECM, ela receberá a premiação referente ao nível de desempenho mais baixo possível. Ou seja, uma equipe que iniciaria sua participação na Fase de Entrada do evento receberá um prêmio equivalente a 0,60% da premiação total.

Posição:	Porcentagem da premiação
Campeã Mundial	25%
2º lugar	17,50%
3º e 4º	9% cada
5º a 8º	4,50% cada
Posição na Fase de Grupos:	Porcentagem da premiação:
1º	Avança para as Quartas de Final
2º	Avança para as Quartas de Final
3º	2,50% cada
4º	1,50% cada
Caso 3º e 4º empatem:	2% cada

Posição na Fase de Entrada:	Porcentagem da premiação:
1º	Avança para a Fase de Grupos
2º	Avança para a Fase de Grupos
3º	1% cada
4º	0,75% cada
5º	0,60% cada

1.3. Regras de escalação de equipe

3.1. Definição de termos

3.1.1. Partida. Uma ocorrência competitiva no mapa de Summoner's Rift que é jogada até que um vencedor seja decidido por um dos seguintes métodos, seja qual ocorrer primeiro: (a) conclusão do objetivo final (destruição do Nexus); (b) rendição de uma equipe; (c) renúncia de uma equipe ou (d) recebimento de uma Vitória Concedida (veja a Seção 8.8).

3.1.2. Disputa. Um conjunto de partidas que é jogado até que uma equipe vença a maior parte delas – por exemplo, ganhando duas de três partidas ("Melhor de Três") ou três de cinco partidas ("Melhor de Cinco").

3.2. Exigências de escalação de equipe

Durante todo o ECM, cada equipe deve sempre manter cinco jogadores em sua escalação de titulares ("**Titulares**"), um ou dois jogadores substitutos ("**Reservas**"), um técnico principal e um técnico estratégico ou mais (coletivamente nomeados como a "**Escalação Ativa**"). Cada equipe precisa ter no mínimo quatro jogadores residentes em sua Escalação Ativa. Caso alguma equipe decida ter um sétimo jogador em sua Escalação Ativa, ela deverá arcar com todos os custos associados à participação deste sétimo jogador no ECM. Se algum dos indivíduos da Escalação Ativa não estiver presente no local, a equipe estará sujeita a sofrer penalidades. Quaisquer penalidades infligidas poderão ser retiradas pelos representantes do ECM em situações consideradas emergenciais a critério deles.

Se alguma equipe não estiver com seus Reservas no local, como é exigido pelas regras, ela estará sujeita a uma multa de nível organizacional de 20% de sua premiação, com valor máximo de vinte mil dólares americanos (US\$ 20.000). Os representantes do ECM considerarão a falta de um jogador Reserva no local como um fator extremamente agravante ao avaliarem quaisquer penalidades relacionadas à renúncia de uma equipe em uma disputa devido a sua inabilidade de colocar uma escalação completa em campo.

As equipes não estão autorizadas a adicionar nenhum jogador à sua escalação após o Fechamento da Escalação Ativa de sua região, exceto se expressamente permitido pelos representantes do ECM de acordo com a Seção 3.4.3 abaixo.

3.3. Técnico

3.3.1. Técnico principal. Cada equipe deverá nomear um técnico principal. Esse técnico principal não poderá ser titular, substituto, jogador ativo, proprietário e/ou gestor de uma equipe profissional, semiprofissional ou universitária.

Caso a liga regional da equipe em questão não exija a presença obrigatória de técnicos, o técnico principal também poderá ser o gestor da equipe. O técnico principal só poderá representar uma organização e deverá estar presente nos locais de todas as partidas de sua equipe. Caso o técnico principal não possa comparecer devido a uma emergência, o gestor deverá atuar em seu lugar ou nomear um técnico principal provisório para ficar no local. O técnico principal provisório não pode ser um jogador na Escalação Ativa. Ficará a critério dos representantes do ECM determinar o que consiste uma emergência. Caso nenhum técnico principal esteja presente no local, a equipe estará sujeita a sofrer penalidades.

3.3.2. Técnico estratégico. Cada equipe pode ter um técnico estratégico durante a Fase de Escolhas/Banimentos, mas isso não é obrigatório. O técnico estratégico pode ser o analista, tradutor, jogador substituto ou qualquer outro membro da equipe qualificada, desde que a inscrição seja aprovada pelos representantes do ECM. O técnico estratégico não pode atuar como técnico principal, ou seja, não pode estar no palco durante a Fase de Escolhas/Banimentos se o técnico principal estiver ausente, a não ser que tenha permissão por escrito dos representantes do ECM.

Esse técnico estratégico não poderá ser jogador titular, substituto, ativo, proprietário e/ou gestor de outra equipe profissional, semiprofissional ou universitária.

As equipes devem nomear seu(s) técnico(s) estratégico(s) durante o período de Fechamento da Escalação Ativa. Equipes com vários técnicos estratégicos devem declarar quem será escolhido para cada partida ao enviar a escalação titular para cada partida.

3.3.3. Definição de ligas. Em relação a esta regra, uma equipe profissional é aquela que joga em uma liga regional que a qualifica diretamente para o ECM, enquanto uma equipe semiprofissional é aquela que joga em uma liga que a qualifica diretamente para a liga profissional, e uma equipe universitária joga na liga de desenvolvimento especificada para cada região.

3.4. Fechamento da Escalação Ativa

3.4.1. As equipes devem fechar e entregar suas Escalações Ativas (Titulares + Reservas + Técnicos) a suas respectivas ligas regionais até o dia 7 de setembro de 2020 às 01h59 (horário de Brasília).

3.4.2. A Escalação Ativa entregue ou informada aos responsáveis da região nesta data será considerada como a Escalação Ativa elegível para o ECM. Essa escalação só poderá ter os jogadores e técnicos que já estavam presentes na escalação da equipe quando as escalações regionais foram fechadas. Este fechamento não substituirá o fechamento das escalações regionais e seu único propósito é permitir que as equipes nomeiem quais dos jogadores elegíveis de suas escalações farão

parte da Escalação Ativa do ECM. Na ausência de fechamento da escalação regional, as equipes não poderão acrescentar nenhum jogador nem técnico às suas escalações após sua última competição regional anterior ao ECM.

3.4.3. Acréscimos de emergência à escalação. No caso de emergência, uma equipe pode acrescentar um substituto das seguintes maneiras:

3.4.3.1. Empréstimo temporário de jogador. Um empréstimo temporário de jogador é definido como a transferência temporária de um jogador contratado que está na Escalação Ativa de uma equipe profissional no momento do empréstimo. Caso um jogador de uma equipe qualificada não possa comparecer ao ECM devido a um problema causado pela pandemia da COVID-19 (ex.: uma emergência médica relacionada ao vírus ou problemas inevitáveis de viagens globais), ele poderá ser substituído por outro jogador por meio de um empréstimo temporário de jogador.

3.4.3.1.1. Todos os empréstimos devem ser organizados e aprovados até a data do Fechamento da Escalação Ativa ou 48 horas depois da conclusão da qualificação regional.

3.4.3.1.2. Cada equipe qualificada pode ter no máximo 2 jogadores emprestados em sua Escalação Ativa durante todo o ECM.

3.4.3.1.3. As equipes só poderão receber jogadores emprestados de equipes da mesma região competitiva.

3.4.3.1.4. Os jogadores emprestados devem atender às qualificações de jogador do ECM e a equipe ainda deve cumprir outros requisitos de escalação do ECM após acrescentar um jogador emprestado.

3.4.3.1.5. Os empréstimos não devem se estender além do final do ECM (1º de novembro de 2020).

3.4.3.1.6. Uma vez que um jogador emprestado seja acrescentado à Escalação Ativa, o jogador substituído por ele não será elegível para participar do ECM 2020, a menos que o jogador emprestado seja removido da escalação segundo instruções dos representantes do ECM.

3.4.3.1.7. Deve existir um contrato de empréstimo que regulamente o relacionamento entre as duas equipes e o jogador. Ele deve regulamentar a divisão de renda relacionada ao ECM (como premiação em dinheiro e renda obtida por skin), taxa de empréstimo e cronograma de pagamento.

3.4.3.1.8. Todos os empréstimos devem ser avaliados pelos representantes do ECM, que aprovarão caso a caso cada solicitação e se reservam o direito de negar aprovações segundo critérios próprios.

3.4.3.2. Agentes livres emergenciais ("ALE"). Agentes livres emergenciais são definidos como jogadores não contratados que não estiveram na Escalação Ativa de 2020 de nenhuma liga profissional mundial. Eles podem ser acrescentados às equipes qualificadas do ECM quando elas estiverem em situações razoáveis que proibam um jogador de participar do ECM (ex.: problemas de visto, contato próximo com resultados positivos do teste de COVID-19 etc.).

3.4.3.2.1. Esses agentes podem ser acrescentados a uma equipe até sete dias antes da primeira partida da equipe no ECM. Os representantes do ECM podem abrir exceções segundo critérios próprios em caso de emergência.

3.4.3.2.2. Os agentes livres emergenciais devem atender a todos os requisitos qualificatórios para serem jogadores profissionais da região da equipe em que estiverem ingressando, bem como para participar do ECM.

3.4.3.2.3. Cada equipe qualificada pode ter no máximo 2 agentes livres emergenciais em sua Escalação Ativa durante todo o ECM.

3.4.3.2.4. Uma vez que um agente livre emergencial seja acrescentado à Escalação Ativa, o jogador substituído por ele não será elegível para participar do ECM 2020. Essa restrição pode ser revogada em situações consideradas emergências pelos representantes do ECM.

3.4.3.2.5. Eles aprovarão caso a caso cada solicitação e se reservam o direito de negar aprovações segundo critérios próprios.

3.4.3.3. Devido aos problemas relacionados à situação global das viagens, se não houver passagem aérea disponível para jogadores emprestados e/ou agentes livres emergenciais, os pedidos para acrescentar esses jogadores às equipes não serão aprovados.

3.4.4. Se uma equipe qualificada não puder cumprir o requisito de escalação antes do prazo fornecido pelos representantes do ECM, ela perderá sua vaga de qualificação no ECM.

3.4.5. Todos os membros da Escalação Ativa devem ter um contrato assinado com a equipe a qual estão representando.

3.5. Envio da escalação e escolha do lado do mapa

3.5.1. Pedidos de alteração de titulares para a primeira disputa da equipe no primeiro dia da **Fase de Entrada** terão o prazo de até 24 de setembro de 2020, às 22h00 (horário local). Esse pedido precisará ser feito pelo técnico principal da equipe. Pedidos de alteração de titulares para disputas em outros dias dessa mesma fase deverão ser entregues até às 22h00 (horário local) ou até uma hora após o término da última partida do dia (o que ocorrer por último) no dia anterior à disputa da equipe, a não ser que seja o último dia da fase.

3.5.2. Nas **Eliminatórias da Fase de Entrada**, as equipes devem entregar quaisquer alterações feitas em sua escalação de titulares até às 22h00 (horário local), um dia antes de sua disputa (ex.: até às 22h00 do dia 28 de setembro de 2020 para equipes que jogarão no dia 29 de setembro de 2020, e às 22h00 do dia 29 de setembro de 2020 para equipes que jogarão no dia 30 de setembro de 2020). Além disso, o cabeça-de-chave com posicionamento mais alto deverá entregar a escolha do lado do mapa de sua primeira partida até esse mesmo prazo; caso contrário, a equipe ficará com o lado azul do mapa, por padrão.

3.5.3. Na **Fase de Grupos**, pedidos de alteração de titulares para a primeira disputa da equipe no primeiro dia terão um prazo limite de até 2 de outubro de 2020, às 22h00 (horário local). Esse pedido precisará ser feito pelo técnico principal da equipe. Pedidos de alteração de titulares para disputas em outros dias dessa mesma fase deverão ser entregues até às 22h00 (horário local) ou até uma hora após o término da transmissão (o que ocorrer por último) no dia anterior à disputa da equipe, a não ser que seja o último dia da fase.

3.5.4. Nas **Fases de Chave (Quartas de Final, Semifinais e Final)**, as equipes deverão entregar sua escalação de titulares para a 1ª partida dois dias antes dela e até as 22h00 (horário local). Para que fique claro: se uma equipe for jogar uma partida em alguma das Fases de

Chave no domingo, o prazo de entrega de sua escalação será até sexta, às 22h00 (horário local). Além disso, a equipe que estiver encarregada de escolher o lado do mapa deverá entregar sua decisão para a 1ª partida até esse mesmo prazo, caso contrário, a equipe ficará com o lado azul do mapa, por padrão.

3.5.5. A entrega da escalação de titulares também deve conter todas as informações pessoais requisitadas pelos representantes do ECM sobre a equipe e seus membros. Os Nomes de Invocador dos membros também devem estar inclusos (assim como suas soletrações corretas e diferenciações entre maiúsculas e minúsculas). Falhar em entregar uma escalação de titulares antes do prazo resultará na obrigação da equipe de usar a mesma escalação de titulares que usou na partida anterior.

3.6. Substituições de um dia e escolha do lado do mapa

Caso uma equipe queira substituir seus jogadores após sua primeira disputa em um determinado dia, essas substituições devem ser informadas ao juiz principal antes do começo da próxima partida programada, que corresponde ao começo do processo de escolha/banimento. Para que fique claro, "a próxima partida programada" significa a próxima partida que será transmitida e não a próxima partida que a equipe em questão jogará.

As equipes poderão substituir um jogador dentro de uma disputa (entre partidas de uma melhor de três ou melhor de cinco) ou entre partidas de rodadas de melhor de um caso estejam jogando partidas uma atrás da outra. A equipe que fizer isso deverá falar com um representante do ECM e conseguir a aprovação da substituição ao fim da partida anterior, não podendo passar de 5 minutos após a explosão do Nexus. Por exemplo, se uma equipe quiser substituir um jogador em sua segunda partida, o técnico precisará informar um representante do ECM em até 5 minutos após a primeira partida.

A escolha de lado nas disputas de melhor de três ou cinco será decidida entre partidas, após a primeira. A equipe que tiver a escolha de lado na próxima partida terá 5 minutos após a explosão do Nexus para realizar sua escolha. Caso haja uma declaração de substituição, as duas coisas acontecerão ao mesmo tempo. O técnico informará ao juiz o lado escolhido pela equipe.

3.7. Nomes de Equipe, Siglas de Equipe e Nomes de Invocador

Os jogadores devem colocar o Nome de Equipe, a Sigla de Equipe e o Nome de Invocador que usaram na última partida regional que os qualificou para o ECM. Mudanças de nome não serão permitidas, exceto em certas circunstâncias atenuantes, porém precisarão ser aprovadas pelos representantes do ECM antes de serem feitas.

1.4. Equipamento dos jogadores

4.1. Equipamento fornecido pelo ECM

Os representantes do ECM fornecerão aos jogadores do ECM equipamentos que deverão ser usados exclusivamente em todas as disputas oficiais, nas seguintes categorias:

- Computadores e monitores
- Aquecedores para mãos
- Headsets e/ou fones de ouvido e/ou microfones
- Mesas e cadeiras

Caso um jogador do ECM solicite, os representantes do evento fornecerão equipamentos das seguintes categorias para uso em todas as disputas oficiais do ECM:

- Teclados para computador
- Mouses para computador
- Mousepads

Todos os equipamentos fornecidos pelo ECM serão escolhidos, selecionados e determinados a exclusivo critério dos representantes do ECM.

4.2. Equipamento próprio do jogador ou da equipe

Os jogadores poderão trazer equipamentos (próprios ou de suas equipes) das seguintes categorias à área de disputas e usá-los durante as partidas oficiais do ECM:

- Teclados para computador
- Mouses para computador e organizadores de cabos
- Mousepads para computador

Na área de disputas, os jogadores não poderão levar nem usar nenhum headset, fone de ouvido e/ou microfone que não sejam os fornecidos pelo ECM.

4.3. Política de equipamentos do ECM

Todos os equipamentos pertencentes aos próprios jogadores ou às equipes devem ser entregues aos representantes do ECM antecipadamente para serem aprovados e serão mantidos durante o evento. Os equipamentos que não forem aprovados ou que estiverem sob suspeita dos representantes do ECM de fornecer vantagem competitiva não poderão ser usados. Se o equipamento do jogador for reprovado, ele terá que usar o equipamento fornecido pelo ECM.

Ficará a critério dos representantes do ECM reprovar o uso de qualquer equipamento pessoal por questões de segurança ou eficiência/eficácia do torneio.

Nenhum hardware nem equipamento próprio do jogador ou da equipe poderá ser usado na área de disputas caso tenha ou mostre qualquer tipo de nome, imagem ou logotipo de uma empresa ou marca que seja concorrente da Riot Games ou do LoL.

Todos os equipamentos devem ser desinfetados antes de serem levados para a área de disputas e serão mantidos limpos durante o ECM.

4.4. Substituição de equipamento

Caso haja suspeita de problemas técnicos ou mau funcionamento do equipamento, um jogador ou representante do ECM poderá solicitar uma revisão técnica da situação, neste caso, um especialista técnico do ECM se encarregará de diagnosticar e solucionar os problemas apresentados conforme necessário. O especialista poderá requisitar a troca do equipamento a um representante do ECM, mas a decisão de qualquer troca ficará a critério dos representantes do ECM. Caso o jogador queira utilizar seu equipamento pessoal como substituto, ele deverá usar apenas equipamentos previamente aprovados pelos representantes do ECM.

4.5. Vestuário dos jogadores/técnico

Os jogadores devem vestir o uniforme oficial de sua equipe durante todas as disputas do ECM, bem como nas entrevistas do evento feitas antes e depois delas. Também devem vestir calças e sapatos fechados, assim como roupas com o logotipo de sua equipe visível na parte superior do corpo, durante todo e qualquer evento do ECM. Todos os titulares precisam estar com o vestuário combinando durante as apresentações dos jogadores; isso inclui blusas, camisetas, casacos e calças. Durante as partidas, os jogadores devem vestir suas camisetas de equipe e podem optar por usar casacos. Todos os casacos, camisetas de equipe e calças precisam estar combinando. Para que não haja dúvidas: calças de moletom, ginástica e/ou pijama não serão consideradas apropriadas a menos que sejam aprovadas de antemão pelos representantes do ECM. As camisetas de equipe e todas as outras peças de roupa usadas durante os períodos citados estarão sujeitas às restrições descritas na Seção 9 e à análise e aos critérios dos representantes do ECM, que farão a aprovação final de todos os tipos de roupas.

Os técnicos principais e estratégicos das equipes devem usar peças adequadas durante o evento, as quais precisarão de aprovação dos representantes do ECM. A definição de "peças adequadas" deve ser traje tipo esporte fino e não inclui: roupas esportivas, peças com o logotipo da equipe (como as camisetas), sapatos abertos, etc.

O vestuário de jogadores e técnicos também deve obedecer a restrições adicionais da liga regional, se houver.

4.6. Programas de computador e seu uso

Os jogadores estão proibidos de instalar seus próprios programas e poderão utilizar apenas os programas fornecidos pelo ECM.

4.6.1. Chat de voz. O único chat de voz permitido será o do sistema nativo dos headsets fornecidos pelo ECM. Não será permitido utilizar softwares de terceiros (ex.: Skype) para esse fim. Os representantes do ECM poderão monitorar o áudio de uma equipe caso julguem necessário.

4.6.2. Comunicação e redes sociais. É proibido utilizar os computadores do ECM para visualizar ou postar em qualquer site de comunicação ou rede social. Isso inclui, dentre outros, Facebook, Twitter, fóruns online e e-mails.

4.6.3. Equipamento desnecessário. É proibido conectar equipamentos desnecessários como celulares, pen drives e MP3 players aos computadores do ECM por quaisquer motivos.

4.7. Contas no cliente

Os jogadores terão logins no domínio do torneio que serão fornecidos pelo ECM. É de responsabilidade de cada jogador configurar sua conta de acordo com suas preferências. O Nome de Invocador de cada conta deve ser o mesmo que o jogador está utilizando no torneio e que foi aprovado pelos representantes do ECM.

4.8. Controles de áudio

Os jogadores deverão manter níveis mínimos de "ruído branco" em seus headsets. É possível que os representantes do ECM impeçam os jogadores de ajustar esses níveis de "ruído branco" caso determinem que as fontes de barulho externas são muito fáceis de distinguir.

Os fones de ouvido devem ser colocados diretamente sobre as orelhas dos jogadores e deverão continuar nessa posição durante toda a partida. O microfone que vem acoplado ao headset deve estar perto da boca do jogador e poderá ser ajustado pelos representantes do ECM caso acreditem que ele esteja mal posicionado. Os jogadores não podem obstruir o posicionamento de seus fones de ouvido utilizando nenhum método, nem colocar entre o aparelho e suas orelhas nenhum tipo de item como chapéus, cachecóis e outras peças de roupa.

4.9. Adulteração de equipamento

Os jogadores não poderão tocar nem manusear o equipamento de seus companheiros de equipe, seja ele próprio ou fornecido pelo ECM, após o início de uma disputa. Os jogadores que precisarem de assistência em relação ao equipamento devem pedir ajudar a um representante do ECM.

1.5. Layout do local e da área de competição

5.1. Acesso ao local

O acesso às áreas restritas do local das disputas oficiais do ECM é exclusivo aos Membros das Equipes do ECM, a não ser que uma exceção tenha sido aprovada previamente pelos representantes do ECM. Fica a critério do ECM fornecer a outras pessoas permissão para acompanharem as disputas do ECM.

O acesso ao local é restrito sempre. O único momento em que um Membro da Equipe poderá acessar o local é quando sua presença for exigida por um representante do ECM.

5.2. Área de disputas

A "área de disputas" é composta pela área ao redor dos computadores usados durante as disputas. Enquanto uma disputa estiver acontecendo, somente os titulares das equipes que estão jogando poderão ficar nesta área.

5.2.1. Técnico de equipe. O técnico principal deve ficar dentro desta área durante o processo de preparação da disputa e durante a fase de escolha/banimento, mas deverá se retirar ao final dessa fase e só poderá retornar depois do final da disputa. O técnico estratégico poderá ficar dentro da área de disputa durante a fase de escolha/banimento, mas não poderá agir como técnico principal sem a aprovação por escrito dos representantes do ECM.

5.2.2. Gestores de equipe. Os gestores poderão ficar dentro desta área durante o processo de preparação da disputa, mas deverão se retirar antes do início da fase de escolha/banimento e só poderão retornar depois do final da disputa.

5.2.3. Dispositivos sem fio. Dispositivos sem fio, incluindo celulares e tablets, não são permitidos na área de disputas enquanto os jogadores estiverem envolvidos com o jogo, seja durante a fase de escolha/banimento, nas pausas, recreações e/ou entre partidas de disputas longas. Os representantes do ECM recolherão esses dispositivos na área de disputas e os devolverão aos jogadores após o final da disputa, podendo haver penalidades para tais jogadores a critério dos representantes.

5.2.4. Restrições quanto a comidas e bebidas. Nenhum tipo de comida é permitido dentro da área de disputas. Bebidas são permitidas nesta área apenas em recipientes selados fornecidos pela Riot, que serão providenciados pelos representantes do ECM mediante solicitação dos jogadores.

5.3. Área de aquecimento

A área de aquecimento (também chamada de "Ala Verde", ou "Green Room") contará com computadores designados pelo ECM especialmente para servir como equipamento de treino aos jogadores antes de suas disputas oficiais começarem. Esta área é

reservada apenas aos Membros das Equipes e ficará a critério dos representantes do ECM fornecer acesso a ela.

5.4. Outras áreas de acesso dos Membros das Equipes

São áreas dentro do local do evento feitas para que os jogadores relaxem e socializem em lugares separados da área de disputas, determinadas pelos representantes do ECM de tempos em tempos. Estas áreas são reservadas apenas aos Membros das Equipes, a não ser que o acesso de outras pessoas seja liberado pelos representantes do ECM.

5.5. Área temporária de observação médica

Áreas temporárias de observação médica são áreas dentro do local do evento feitas para as pessoas que apresentarem sintomas relacionados à COVID-19. Essas áreas serão separadas da área de disputa, da área de aquecimento e de outras áreas, com instalações independentes.

5.6. Restrições

5.6.1. Saguão da equipe. Os membros da equipe não devem sair de seu saguão da equipe, a não ser que a saída seja aprovada pelos representantes do ECM. Depois de cada partida, devem retornar para o saguão.

5.6.2. Refeições. Refeições serão enviadas para o saguão da equipe diretamente, e os membros da equipe não poderão sair do saguão para buscar comida e bebida.

5.6.3. Visitantes. Visitantes externos não são permitidos.

5.6.4. Máscara. Os membros da equipe devem utilizar máscaras a todo momento quando estiverem fora do saguão da equipe, a não ser no palco.

1.6. Estrutura do torneio

6.1. Programação

- Grupos da Fase de Entrada (de 25 a 28 de setembro)
- Eliminatórias da Fase de Entrada (de 29 e 30 de setembro)
- Fase de Grupos (de 3 a 11 de outubro)
- Quartas de Final (de 15 a 18 de outubro)
- Semifinais (de 24 e 25 de outubro)
- Final (31 de outubro)

6.2. Fase de Entrada

6.2.1. Descrição. A primeira rodada do ECM será uma melhor de um todos contra todos única entre os grupos da Fase de Entrada. As dez equipes da Fase de Entrada serão divididas em dois grupos de cinco equipes cada antes do ECM. Cada equipe enfrentará as outras quatro equipes do grupo uma vez.

6.2.2. Atribuição dos lados do mapa. Os lados de cada disputa serão pré-determinados

de forma aleatória. Cada equipe jogará duas partidas em cada um dos os lados do mapa (azul e vermelho).

6.2.3. Etapa de desempate. As partidas de desempate serão jogadas logo após a partida final da Fase de Entrada do grupo em questão.

6.2.4. Empate bidirecional: se duas equipes estiverem empatadas no mesmo grupo após a conclusão da Fase de Entrada, elas jogarão uma partida de desempate para determinar a colocação final.

6.2.4.1. Escolha do lado do mapa. A escolha do lado do mapa será determinada pelos histórico de confronto.

6.2.4.2. Exceção para o 3º e o 4º lugares. Caso as equipes em 3º e 4º lugares empatem, não haverá partida de desempate.

6.2.5. Empate tridirecional: se três equipes estiverem empatadas ao fim da Fase de Entrada, os históricos de confronto de todas as envolvidas no empate serão considerados. Existem duas possíveis combinações de históricos em um empate tridirecional, as quais estão listadas abaixo:

- Todas as equipes envolvidas no empate têm um histórico de 1-1 umas contra as outras. Neste caso, as equipes com os maiores valores de tempo total de vitórias (as duas equipes mais lentas) jogarão uma partida de desempate e a escolha do lado será dada à equipe com o menor valor de tempo total de vitórias entre as duas. A perdedora dessa partida receberá a colocação mais baixa no desempate, enquanto que a vencedora jogará uma partida contra a equipe com o menor tempo total de vitórias e esta terá a escolha do lado. A vencedora dessa segunda partida então

receberá a colocação mais alta no desempate, enquanto a perdedora receberá a colocação que sobrou. A partida de desempate determinando as equipes em 3º e 4º lugares não será jogada.

- Uma equipe tem o histórico total de 2-0, enquanto a segunda tem um histórico total de 1-1 e a terceira, de 0-2. A equipe 2-0 receberá automaticamente a maior colocação no desempate (vencendo-o), enquanto a equipe 1-1 receberá a segunda colocação mais alta disponível no desempate e a equipe 0-2 receberá a colocação mais baixa.

6.2.6. Empate pentadirecional: se todas as cinco equipes estiverem empatadas ao fim da Fase de Entrada, a colocação delas será de acordo com o tempo total de vitórias. As equipes com os maiores valores de tempo total de vitórias (as duas equipes mais lentas) jogarão uma partida de desempate e a escolha do lado será dada à equipe com o menor tempo total de vitórias entre as duas. A equipe vencedora dessa partida avançará para uma melhor de um, com chave de eliminação única, com colocação conforme o tempo total de vitórias (a equipe mais rápida enfrentará a equipe mais lenta). Não haverá partida de terceiro lugar, de acordo com a Regra 6.2.4.2.

6.3. Eliminatórias da Fase de Entrada

6.3.1. Descrição. A equipe em 1º lugar em cada um dos grupos da Fase de Entrada avançará automaticamente para a Fase de Grupos. As equipes que ficarem em 3º e 4º lugares em cada grupo se enfrentarão em uma melhor de cinco. A equipe vencedora enfrentará a equipe em 2º lugar do outro grupo em outra melhor de cinco. As vencedoras de cada uma dessas duas disputas avançarão para a Fase de Grupos e serão destinadas a um novo grupo aleatoriamente, enquanto as perdedoras serão eliminadas do ECM.

6.3.2. Escolha do lado do mapa. A escolha de lado será concedida ao cabeça-de-chave com colocação mais alta para a Partida 1. Em todas as partidas depois da primeira, a equipe perdedora da partida anterior poderá escolher o lado do mapa. Para que não haja dúvidas: se a equipe com colocação mais alta perder a Partida 2, ela ainda assim escolherá o lado do mapa na Partida 3. Caso as equipes tenham colocações idênticas (segundo as Regras 6.2.4.2, 6.2.5 e 6.2.6), a escolha de lado para a Partida 1 será determinada pela equipe com tempo de vitória cumulativo mais baixo.

6.4. Fase de Grupos

6.4.1. Descrição. A Fase de Grupos será uma melhor de um todos contra todos dupla entre as equipes dos grupos formados nesta fase. As dezesseis equipes qualificadas serão divididas em quatro grupos de quatro equipes cada antes da Fase de Grupos. Cada equipe enfrentará as outras do grupo duas vezes de forma não consecutiva.

6.4.2. Atribuição dos lados do mapa. Os lados de cada disputa serão pré-determinados de forma aleatória. Cada equipe enfrentará as demais em seu grupo alternando os lados do mapa (azul e vermelho).

6.4.3. Etapa de desempate. Partidas de desempate serão jogadas logo após a partida final do grupo em questão na Fase de Grupos.

6.4.4. Empate bidirecional: se duas equipes estiverem empatadas após o término da Fase de Grupos, os históricos de confronto de ambas serão usados como primeiro método de desempate. Caso ambas tenham históricos idênticos e estejam empatadas em primeiro ou segundo lugar no grupo, essas equipes se enfrentarão mais uma vez para determinar a vencedora. Não haverá nenhuma partida de desempate para posições que não a primeira ou a segunda posição do grupo (por exemplo, caso o terceiro e o quarto lugares de um grupo estejam em um empate bidirecional, nenhuma partida será jogada).

6.4.4.1. Escolha do lado do mapa. A escolha do lado do mapa para o desempate ficará com a equipe que tiver o menor tempo total de vitórias (a equipe que conseguiu suas vitórias mais rápido). A escolha deverá ser entregue cinco minutos após a conclusão da partida que trouxe à tona a necessidade de um desempate. Essa linha do tempo poderá mudar a critério dos representantes do ECM, que atualizarão as equipes afetadas pelos ajustes o mais cedo possível.

6.4.5. Empate tridirecional: se três equipes estiverem empatadas, os históricos de confronto de todas as envolvidas no empate serão considerados. Existem cinco possíveis combinações de históricos em um empate tridirecional, as quais estão listadas abaixo:

- Todas as equipes envolvidas no empate têm um histórico de 2-2 umas contra as outras. Neste caso, as equipes com os maiores valores de tempo total de vitórias (as duas equipes mais lentas) jogarão uma partida de desempate e a escolha do lado será dada à equipe com o menor valor de tempo total de vitórias entre as duas. A perdedora dessa partida receberá a colocação mais baixa no desempate, enquanto que a vencedora jogará uma partida contra a equipe com o menor tempo total de vitórias e esta terá a escolha do lado. A vencedora dessa segunda partida então receberá a colocação mais alta no desempate, enquanto a perdedora receberá a colocação que sobrou.

- Uma equipe tem um histórico total de 3-1, enquanto outra tem um de 2-2 e a terceira, um de 1-3. Neste caso, as equipes com os históricos 2-2 e 1-3 se enfrentarão em uma partida. A perdedora receberá a colocação mais baixa no desempate e a vencedora enfrentará a equipe 3-1 em uma partida. A vencedora dessa segunda partida então receberá a colocação mais alta no desempate, enquanto a perdedora receberá a colocação que sobrou. Em todos esses casos, a escolha do lado do mapa será dada à equipe com o melhor histórico (ex: 3-1 > 2-2 > 1-3).

- Duas equipes têm um histórico total de 3-1, enquanto a terceira tem um histórico total de 0-4. A equipe de 0-4 receberá a colocação mais baixa no desempate e um novo desempate será declarado entre as outras duas equipes, passando a utilizar o procedimento de desempate bidirecional descrito na Regra 6.4.4.

- Uma equipe tem um histórico total de 4-0, enquanto as outras duas têm um histórico total de 1-3. A equipe 4-0 receberá automaticamente a maior colocação no desempate (vencendo-o), enquanto um novo desempate será declarado entre as outras duas equipes, passando a utilizar o procedimento de desempate bidirecional descrito na Regra 6.4.4.

- Uma equipe tem o histórico total de 4-0, enquanto a segunda tem um histórico total de 2-2 e a terceira, um de 0-4. A equipe 4-0 receberá automaticamente a maior colocação no desempate (vencendo-o), enquanto a equipe 2-2 receberá a segunda colocação mais alta disponível no desempate (já que venceria o desempate contra a equipe 0-4) e a equipe 0-4 receberá a colocação mais baixa.

6.4.6. Desempate quadridirecional. As equipes serão colocadas em uma única chave eliminatória com base no tempo total de vitórias acumuladas de cada uma delas e jogarão disputas de melhor de um ao longo da chave. As colocações serão distribuídas em ordem, começando a partir das equipes que obtiveram vitórias mais rápidas. As quatro equipes serão divididas entre duas disputas na primeira rodada: o 1º cabeça-de-chave (com o tempo total de vitórias mais rápido) enfrentará o 4º cabeça-de-chave (com o tempo total de vitórias mais lento), enquanto o 2º cabeça-de-chave enfrentará o 3º nas primeiras duas partidas. As equipes perdedoras serão eliminadas do torneio e as vencedoras dessa primeira rodada se enfrentarão em seguida. A vencedora desse confronto então será o novo 1º cabeça-de-chave e, conseqüentemente, a perdedora será o 2º.

6.4.6.1. Escolha do lado do mapa. Durante todas as partidas dessa série de desempates, a escolha do lado do mapa ficará com a equipe com o menor tempo total de vitórias.

6.5. Fases de Chave (Quartas de Final, Semifinais e Final)

6.5.1. Preparação. Após a Fase de Grupos, as duas melhores equipes de cada grupo serão colocadas em uma chave de oito equipes. As colocações dessa nova chave serão determinadas de acordo com as posições conquistadas pelas equipes durante a Fase de Grupos. As equipes com os 1º cabeças-de-chave na Fase de Grupos enfrentarão os 2º cabeças-de-chave de outros grupos, que serão selecionados de forma aleatória por meio de sorteio.

6.5.1.1. O sorteio para as Quartas de Final deve ser organizado para que os vencedores das Quartas de Final 1 e Quartas de Final 2 se enfrentem nas Semifinais, e os vencedores das Quartas de Final 3 e Quartas de Final 4 se enfrentem.

6.5.1.2. Equipes do mesmo grupo não devem ser sorteadas para uma disputa que exija que elas se enfrentem até a Final (ex.: se a 1º colocada do Grupo A for sorteada para as Quartas de Final 1, a 2º colocada do Grupo A não poderá ser sorteada para as Quartas de Final 1 ou 2).

6.5.2. Quartas de Final. Cada uma das quatro disputas das Quartas de Final será no formato de melhor de cinco. As vencedoras de cada lado da chave das Quartas de Final se enfrentarão nas Semifinais.

6.5.2.1. Escolha do lado do mapa. A escolha de lado será concedida ao cabeça-de-chave com colocação mais alta para a Partida 1. Em todas as partidas depois da primeira, a equipe perdedora da partida anterior poderá escolher o lado do mapa. Para que não haja dúvidas: se a equipe com colocação mais alta perder a Partida 2, ela ainda assim escolherá o lado do mapa na Partida 3.

6.5.3. **Semifinais.** As Semifinais consistirão em duas disputas de melhor de cinco entre as vencedoras das Quartas de Final. As vencedoras dessas disputas se enfrentarão na Final.

6.5.3.1. **Escolha do lado do mapa.** A escolha do lado da Partida 1 de cada disputa das Semifinais será determinada através do método cara ou coroa. A equipe que vencer o cara ou coroa precisará declarar sua escolha aos representantes do ECM imediatamente. Em todas as partidas depois da primeira, a equipe perdedora da partida anterior poderá escolher o lado do mapa. Para que não haja dúvidas: se a equipe com colocação mais alta perder a Partida 2, ela ainda assim escolherá o lado do mapa na Partida 3.

6.5.4. **Final.** A Final do torneio consistirá em uma disputa de melhor de cinco entre as vencedoras das Semifinais. A equipe vencedora da Final será a Campeã Mundial de 2020.

6.5.4.1. **Escolha do lado do mapa.** A escolha do lado da Partida 1 da Final será determinada através do método cara ou coroa. A equipe que vencer o cara ou coroa precisará declarar sua escolha aos representantes do ECM imediatamente. Em todas as partidas depois da primeira, a equipe perdedora da partida anterior poderá escolher o lado do mapa. Para que não haja dúvidas: se a equipe com colocação mais alta perder a Partida 2, ela ainda assim escolherá o lado do mapa na Partida 3.

1.7. Processo das disputas

7.1. Mudanças na programação

Os representantes do ECM poderão, a seu critério, reorganizar a programação das disputas do dia e/ou mudar a data de uma disputa do ECM, ou ainda modificar a programação das disputas. Caso a programação de uma disputa seja alterada pelos representantes, o ECM informará todas as equipes o mais rápido possível.

7.2. Chegada ao estúdio

Os membros da Escalação Ativa das equipes participantes do ECM precisarão chegar ao estúdio no horário estipulado pelos representantes do ECM.

As equipes devem cumprir todas as diretrizes e os requisitos estabelecidos pelos representantes do ECM, incluindo mas não se limitando a protocolos de saúde e segurança.

7.3. Papel dos juízes

7.3.1. Responsabilidades. Os juízes são representantes do ECM responsáveis por tomar decisões referentes às disputas perante quaisquer problemas, dúvidas ou situações que ocorrerem antes, durante ou logo após uma disputa. A jurisdição dos juízes inclui mas não se limita a:

- Verificar a escalação das equipes antes de uma disputa.
- Verificar e monitorar as áreas de disputas e os equipamentos dos jogadores.
- Anunciar o início de uma disputa.
- Exigir que uma partida seja pausada/retomada.
- Emitir penalidades em resposta a violações das Regras durante uma disputa.
- Confirmar o fim de uma disputa e seus resultados.

7.3.2. Comportamento dos juízes. Os juízes devem sempre se comportar de maneira profissional e impor as regras imparcialmente, não podendo haver nenhum tipo de discriminação ou decisão tendenciosa em relação aos jogadores, equipes, gestores, proprietários ou qualquer outro indivíduo.

7.3.3. Decisões finais. Se um dos juízes tomar uma decisão errada, ela não poderá ser revertida durante a disputa, visto que o julgamento dos juízes é absoluto. No entanto, fica a critério dos representantes do ECM reavaliar a decisão após o fim da disputa, com o propósito de determinar se o procedimento correto foi aplicado para tomar uma decisão justa. Se o procedimento correto não tiver sido aplicado, os representantes do ECM têm o direito de invalidar a decisão do juiz. Os representantes sempre terão o último parecer em todas as decisões tomadas durante o evento.

7.4. Atualização competitiva

O ECM será jogado sob a Atualização 10.19, mas ficará a critério do ECM realizar quaisquer mudanças na Atualização competitiva escolhida.

Campeões que não estiveram disponíveis no ambiente de jogo por mais de uma semana serão automaticamente restringidos e Campeões que receberam reworks estarão sujeitos às decisões dos representantes do ECM. Qualquer Campeão poderá ser desativado a qualquer momento se os representantes do ECM assim decidirem e uma lista de Campeões restritos será fornecida a todas as equipes antes do evento.

7.5. Preparação pré-disputa

7.5.1. Tempo de preparo. Os jogadores terão períodos estabelecidos para se prepararem antes de suas disputas. Como parte da programação de uma disputa, os representantes do ECM comunicarão aos jogadores e suas equipes o tempo que terão para se prepararem e poderão modificar a programação a qualquer momento. Considera-se que o tempo de preparo tem início quando os jogadores entram na área de disputas, durante o qual não poderão sair dela sem a permissão de um dos juízes ou representantes do ECM presentes no local e o acompanhamento de outro representante. A rotina de preparo é composta pelos seguintes componentes:

- Verificação da qualidade de todos os equipamentos fornecidos pelo ECM.
- Conexão e calibração dos equipamentos.
- Verificação do funcionamento do sistema de chat.
- Definição das páginas de runas.
- Ajuste nas configurações do jogo.
- Tempo estipulado de aquecimento dentro do jogo.

7.5.2. Ordem dos assentos. Os jogadores devem se sentar na ordem especificada pelo juiz presente.

7.5.3. Problemas técnicos do equipamento. Caso os jogadores encontrem algum problema nos equipamentos durante o processo de preparação, deverão alertar um representante do ECM imediatamente.

7.5.4. Suporte técnico. Os representantes do ECM estarão disponíveis para ajudar no processo de preparação ou para solucionar problemas encontrados durante o período de preparação pré-disputa.

7.5.5. Níveis de iluminação. Os jogadores podem solicitar ajustes no nível da iluminação direcionada ao palco durante o processo de preparação. Porém, a equipe do ECM exigirá um nível mínimo de iluminação no palco e ela não será reduzida abaixo dele.

7.5.6. Pontualidade do início da disputa. Espera-se que a disputa comece no horário marcado e que os jogadores resolvam quaisquer problemas existentes no processo de preparação durante o tempo estipulado para tal. Ficará a critério dos representantes do ECM permitir qualquer atraso devido a problemas no processo de preparação ou infligir penalidades por atraso.

7.5.7. Verificação de preparação pré-disputa. Dois minutos antes da disputa começar, um representante do ECM passará por todos os jogadores, verificando se cada um já terminou seu processo de preparação.

7.5.8. Finalização das preparações. Após todos os dez jogadores confirmarem a finalização de suas preparações pré-disputa, os mesmos não poderão mais sair da área de disputas ou entrar em uma partida de aquecimento sem a permissão de um representante do ECM.

7.5.9. Criação do saguão da partida. Os representantes do ECM decidirão como o saguão oficial da partida será criado. Os jogadores serão instruídos pelos representantes a entrarem no saguão assim que as verificações terminarem, na seguinte ordem de posições: topo, caçador, meio, atirador e suporte.

7.6. Preparação e restrições da partida

7.6.1. Início do processo de escolha/banimento. Quando todos os dez jogadores estiverem inseridos no saguão oficial da partida, um representante do ECM solicitará a confirmação de que ambas as equipes estão prontas para iniciar a fase de escolha/banimento (como definida e descrita abaixo). Depois da confirmação, um representante do ECM instruirá o dono da sala a iniciar a partida.

Os técnicos das equipes poderão ter acesso ao palco e se comunicar com seus jogadores durante esse processo, mas deverão deixar o palco e seguir até o local designado quando a contagem regressiva chegar a 5 segundos durante a fase de trocas e serão silenciados quando a contagem chegar a 0.

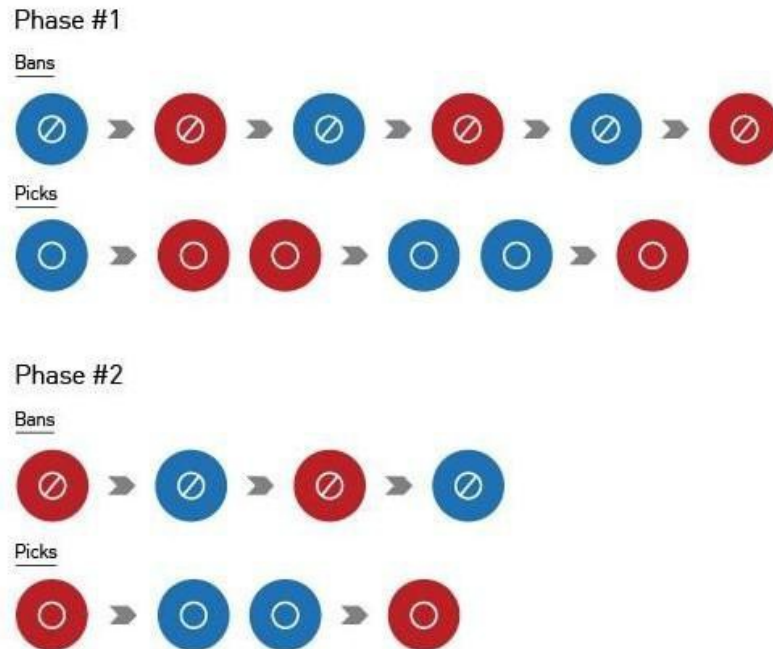
7.6.2. Registro do processo de escolha/banimento. O processo de escolha/banimento será feito através da função de Escolha Alternada para Torneios do cliente. Os representantes do ECM registrarão as escolhas e os banimentos feitos conforme o processo avançar. Caso o processo precise ser refeito, os representantes do ECM solicitarão que as equipes façam suas escolhas/banimentos na mesma ordem, até chegar à escolha/banimento incorreto que gerou o reinício da seleção.

7.6.3. Escolha Alternada para Torneios. Os representantes do ECM poderão optar pelo uso da função de Escolha Alternada para Torneios ou de uma seleção manual (em que as escolhas são conduzidas no chat, em vez de usar uma ferramenta do jogo). Os titulares de ambas as equipes não poderão ser substituídos após o início desse processo. Os jogadores poderão jogar com qualquer Campeão que sua equipe tenha escolhido, mas precisarão confirmar suas seleções finais com um representante do ECM.

7.6.4. Restrições de elementos nas mecânicas de jogo. Algumas restrições poderão ser acrescentadas antes ou depois de uma disputa, caso existam bugs conhecidos em quaisquer itens, Campeões, skins, runas ou Feitiços de Invocador, ou devido a quaisquer outras razões determinadas pelo ECM.

7.6.5. Modo da Escolha Alternada. O Modo da Escolha Alternada funcionará da

DRAFT MODE



seguinte forma:

7.6.6. Erro durante a seleção. Caso algum Campeão seja escolhido/banido de forma errônea, a equipe que cometeu tal erro deverá comunicar a um representante do ECM sua verdadeira escolha antes que a outra equipe faça sua próxima seleção. Se isso acontecer, o processo será reiniciado e começará a partir do momento em que o erro foi cometido para que a equipe possa corrigi-lo. Se a próxima seleção for feita antes da equipe notificar um representante do ECM sobre o erro, a seleção errônea não poderá ser desfeita.

7.6.7. Troca de Campeões. As equipes deverão fazer todas as trocas de Campeões antes da marca de 20 segundos da Fase de Trocas, ou estarão sujeitas a sofrer penalidades nas próximas partidas. Os representantes do ECM poderão, a seu critério, reprovar trocas feitas após o período estipulado. Nesse caso, os jogadores serão forçados a jogar com o Campeão com o qual estavam antes de fazer a troca que foi reprovada. Isso acontecerá quando as devidas penalidades não puderem ser aplicadas, como na partida final de uma melhor de um, de três ou de cinco.

7.6.8. Início da partida após o processo de escolhas/banimentos. A partida terá início logo após o fim do processo de escolhas/banimentos, a menos que especificado o contrário por

algum representante do ECM. Nesta etapa, os representantes do ECM removerão quaisquer materiais impressos que estejam na área de disputas, incluindo anotações feitas pelos Membros das Equipes. Os jogadores não poderão abandonar a partida durante o período situado entre o processo de escolhas/banimentos e o carregamento da partida, também conhecido como "Tempo Livre" (ou "Free Time").

7.6.9. Início de partida controlado. Caso ocorra algum erro ao iniciar a partida ou os representantes do ECM decidam separar o processo de escolha/banimento do início de partida, um representante do ECM poderá reiniciar a partida de forma controlada e todos os jogadores deverão selecionar seus Campeões de acordo com as escolhas e os banimentos feitos previamente.

7.6.10. Lentidão no carregamento do cliente. Se houver algum tipo de bug, desconexão ou outro problema que gere lentidão no carregamento da partida ou que impeça os jogadores de se conectarem a ela, essa partida será pausada imediatamente até que todos os dez jogadores estejam devidamente conectados a ela.

1.8. Regras do jogo

8.1. Definição de termos

8.1.1. Perda de conexão involuntária. Quando um jogador perde sua conexão com a partida devido a problemas no cliente, na plataforma, na rede ou no computador.

8.1.2. Perda de conexão voluntária. Quando um jogador perde sua conexão com a partida devido às suas próprias ações (ex.: ao abandonar a partida). Quaisquer atitudes do jogador que levem à perda de conexão serão consideradas intencionais, independentemente da verdadeira intenção do indivíduo.

8.1.3. Mau funcionamento do servidor. Quando todos os jogadores perdem a conexão com a partida devido a um problema relacionado ao servidor do jogo, à plataforma do torneio ou à estabilidade da internet do local.

8.2. Paralisação da partida

Caso um jogador se desconecte voluntariamente sem pausar nem avisar um dos representantes do ECM, estes não serão obrigados a impor uma paralisação à partida. Os jogadores não poderão sair da área de disputas durante uma pausa ou paralisação, a menos que sejam autorizados por um representante do ECM.

8.2.1. Pausa dirigida. Os representantes do ECM podem, a seu critério, exigir ou executar o comando de pausa utilizando o equipamento de quaisquer jogadores, a qualquer momento.

8.2.2. Pausa efetuada pelo jogador. Os jogadores só poderão pausar uma disputa perante um dos eventos mencionados abaixo, mas deverão avisar um representante do ECM imediatamente após darem a pausa e justificar a razão dessa atitude. Razões aceitáveis para justificar a pausa incluem:

- Perda de conexão involuntária
- Mau funcionamento de hardware ou software (ex.: problemas com equipamentos ou erro no jogo)
- Interferências físicas causadas ao jogador (ex.: cadeira quebrada ou interferência física por parte dos espectadores)

8.2.3. Doenças, ferimentos ou deficiências. Doenças, ferimentos ou deficiências de pequena escala não serão considerados razões aceitáveis para justificar uma pausa efetuada pelo jogador. Em caso de problemas de saúde inerentes e/ou conhecidos, o jogador deverá avisar um representante do ECM antes da disputa, que poderá conceder uma pausa para avaliar a situação de saúde do jogador e determinar se ele está pronto, disposto e apto a continuar jogando durante um período razoável (que não poderá passar da casa dos minutos, como determinado pelo representante da liga).

Se um jogador apresentar sintomas ou sinais relacionados ao vírus da COVID-19, ele estará sujeito a todos os procedimentos, conforme descritos nos protocolos de saúde e segurança fornecidos antes do evento.

Se o jogador for considerado incapaz de jogar ou de continuar jogando devido à falta de autorização médica, ou se a equipe for incapaz de completar uma escalação que cumpra os requisitos citados nas Regras, a equipe deverá renunciar à partida, a menos que um representante do ECM, a seu critério, decida que a partida está sujeita a uma vitória concedida.

8.2.4. Retomando a partida. Os jogadores não poderão reiniciar uma partida por si só após uma pausa e deverão esperar a decisão de um representante do ECM. Após a liberação por parte do representante, e apenas quando todos os jogadores já estiverem cientes e em seus lugares, um jogador de cada equipe deverá confirmar através do chat do jogo que sua respectiva equipe está pronta, e os espectadores inseridos no cliente (o juiz principal e a produção da transmissão ao vivo) retomarão a partida.

8.2.5. Pausa não autorizada. Se um jogador pausar ou desfizer a pausa de uma partida sem ter permissão nem motivo previamente aprovado por um representante do ECM, a atitude será considerada como um ato antiesportivo e os representantes do evento aplicarão, a seu critério, as devidas penalidades.

8.2.6. Comunicação entre os jogadores durante a paralisação de uma partida. Para que haja imparcialidade em relação a todas as equipes, nenhum jogador poderá se comunicar com outro durante a paralisação da partida. E para que não haja dúvidas: os jogadores poderão se comunicar com o juiz, mas apenas quando forem orientados a fazer isso, a fim de identificar ou corrigir a causa da paralisação. Caso a situação se estenda por muito tempo, ficará a critério do juiz permitir que os jogadores voltem a se comunicar antes do jogo ser retomado para discutirem as condições em que a partida se encontra.

8.3. Protocolo de reinicialização e recuperação

8.3.1. Cronoquebra. Nossa Ferramenta Determinista de Recuperação de Desastres.

8.3.2. Bug. Erro, falha ou defeito que gera um resultado incorreto ou inesperado, ou que causa comportamentos involuntários em um jogo/dispositivo de hardware.

8.3.3. Bug de pequena escala. Um bug (incluindo falhas de hardware) que, na pior das hipóteses, é uma mera inconveniência para os jogadores. Essa definição pode incluir bugs que alteram atributos ou mecânicas de jogo de maneira que, mesmo não sendo o ideal, podem ser ignorados caso necessário. Para que não haja dúvidas: caso a Cronoquebra não esteja disponível, esses bugs não resultariam em uma reinicialização da partida.

8.3.4. **Bug ignorável.** Um bug que não altera de forma significativa a integridade competitiva da partida. Mesmo que existam procedimentos de mitigação disponíveis (como reiniciar o cliente do jogo ou o próprio computador), eles serão evitados e apenas aplicados a bugs de maior gravidade. Essa definição também compreende situações em que o impacto causado pelo bug pode ser mitigado através de outras funções dentro do jogo.

Esta categoria inclui bugs contidos no espectro do "informe diretivo", ou seja, bugs que são informados às equipes com antecedência (geralmente, efeitos persistentes ou interações de Campeões, itens e ambientes) e para os quais não haverá recriação da partida. Esses efeitos e interações não poderão ser evitados nem mitigados através de outros métodos fora o ato de desabilitar os Campeões, skins ou itens em questão, e, portanto, não haverá concessões disponíveis para esse tipo de bug, que deverá ser apenas ignorado, e a partida deverá continuar.

Ficará a critério dos representantes do ECM oferecer o uso da Cronoquebra para bugs contemplados no "informe diretivo", caso determinem que o bug afeta intensamente a integridade competitiva da partida. Os representantes do ECM não oferecerão o uso da Cronoquebra caso entendam, a seu critério, que o jogador ou a equipe em desvantagem ativou o bug de propósito. Caso a Cronoquebra seja usada, os representantes do ECM deverão tratar o bug ignorável como um bug de pequena escala ou um bug crítico (o que for mais apropriado) na execução da ferramenta. Se a ferramenta for incapaz de recuperar a partida, ou caso algum jogador faça o bug ressurgir, os representantes do ECM forçarão a continuação da partida sem opção de recriação nem de uso adicional da Cronoquebra.

8.3.5. **Falha involuntária de hardware.** Falha em qualquer tipo de hardware, incluindo falha no servidor, monitor, computador ou equipamento do jogador. Essa categoria não inclui nenhum tipo de falha de hardware induzida intencionalmente por um jogador, incluindo dano ou destruição dos equipamentos usados por ele, dano ao monitor ou interferência no computador. Fica a critério dos representantes do ECM determinar se a falha de hardware foi involuntária ou não.

8.3.6. **Bug crítico.** Um bug (incluindo uma falha involuntária de hardware) que prejudica significativamente a habilidade competitiva do jogador na partida, que altera consideravelmente os atributos ou as mecânicas de jogo da partida, ou situações em que as condições externas do ambiente se tornam insustentáveis. Fica a critério dos representantes do ECM determinar se o bug prejudicou a habilidade competitiva do jogador ou não.

8.3.7. **Bug verificável.** Um bug ou bug crítico nítido que não foi atribuído à falha de algum jogador. A pessoa que o encontrou deve conseguir repetir a ação que o fez aparecer para que seja possível verificar se ele é um bug normal ou um bug crítico.

8.3.8. Situação terminal. Um bug ou outro tipo de circunstância que requer a recriação de uma partida. Essas circunstâncias incluem (i) casos em que há bugs críticos e a Cronoquebra não está disponível ou não foi capaz de recuperar a partida;

(ii) casos em que os bugs não podem ser consertados nem evitados por meio da Cronoquebra, incluindo bugs relacionados a Campeões ou skins, que podem exigir que o Campeão ou a skin em questão seja desativado(a); (iii) qualquer outro caso em que os representantes do ECM acreditem que continuar a partida seria inconcebível (devido a problemas de ambiente ou falhas catastróficas de hardware).

8.3.9. Situação de "bola parada". Um momento da partida em que nenhuma das equipes esteja interagindo com a outra de forma considerável, embora breves interações também possam ser consideradas "situações de bola parada".

Ao identificar uma situação de bola parada, todos os esforços devem ser feitos para determinar o momento mais próximo do bug, porém, mantendo uma janela de tempo de aproximadamente 2 segundos antes de uma possível interação entre as equipes, caso o jogo tenha sido retornado durante uma interação. O objetivo é localizar um momento em que a interação ainda seja possível, mas não inevitável.

Se não houver uma situação de bola parada perfeita, o objetivo será identificar e priorizar algum momento que esteja o mais próximo possível da ocorrência do bug e que não tenha nenhuma interação grande entre as equipes (por exemplo: caso a partida volte muito no tempo, é possível que alguma ação de uma das equipes durante a interação seja desfeita; isso inclui posicionamento de sentinelas, pressão nas rotas e preparação de ataque pelo flanco).

8.3.10. Custo. Qualquer (i) morte de jogador; (ii) objetivo (torre, inibidor, dragão, Arauto ou Barão) conquistado que já não estivesse em andamento durante a situação de bola parada (ex.: dragão puxado para fora de sua área ou três jogadores em uma torre com uma leva de tropas e sem oposição nenhuma); ou (iii) uso de ults, itens ou Feitiços de Invocador, sendo que a ult em nível 1 (independente do nível da ult ou de seu Tempo de Recarga quando o bug aconteceu) ou o Feitiço de Invocador base/item (sem redução de Tempo de Recarga pelo uso de runas ou itens) tem um Tempo de Recarga de 110 segundos ou mais. O uso de uma ult ou de um Feitiço de Invocador feito fora do padrão normal de jogo, a critério dos representantes do ECM, com o propósito de ativar um dos custos listados sob esta regra não será considerado um custo. Outros fatores, como visão (posicionamento ou destruição de sentinelas) e coleta de tropas, têm seu valor em uma partida, mas não são significantes o suficiente para justificar o uso da Cronoquebra.

8.3.11. Denúncia rápida. Logo que o jogador notar um bug (o que inclui supostas falhas de hardware), ele deverá pausar a partida o mais rápido possível através de um dos métodos listados abaixo e alertar o caso aos representantes do ECM. Esses métodos são:

- Pausar a partida através do comando pause.

- Pedir, através da comunicação por voz, para que um colega de equipe pause a partida.
- Requisitar a pausa da partida a um juiz.

Para que não haja dúvidas: mesmo que a partida não seja pausada imediatamente após ocorrer a solicitação em voz alta por parte do jogador a um juiz, o ECM considerará que o jogador pediu a pausa "o mais rápido possível". Além disso, talvez não seja possível fazer uma pausa logo após a identificação do bug. Isso pode acontecer caso, por exemplo, as duas equipes estejam em meio a um confronto. Em situações como essa, os representantes do ECM podem decidir pausar a partida somente após o confronto terminar.

8.3.12. Partida Válida. Uma partida em que todos os dez jogadores conseguiram entrar e que progrediu o suficiente para gerar interações significativas entre ambas as equipes. Quando uma partida ganha status de Partida Válida ("**PV**", também conhecida pela sigla "GOR" em inglês), ela não pode mais ser reiniciada por razões simples e passa a ser considerada uma partida "oficial". Seguem abaixo exemplos de condições que transformam uma partida em PV:

- Existir linhas de visão entre jogadores de equipes inimigas.
- Atingir quaisquer tropas, monstros da selva, estruturas ou Campeões inimigos com ataques ou habilidades.
- Estabelecer uma linha de visão da selva inimiga; adentrar ou alvejar a selva inimiga (isso inclui o ato de atravessar o rio ou entrar no arbusto de domínio da selva inimiga).
- Atingir a marca de dois minutos (00:02:00) no cronômetro da partida.

8.4. Disponibilidade e uso da Cronoquebra

Caso haja um bug em qualquer momento durante a partida, os representantes do ECM deverão verificar primeiro se o jogador que o encontrou seguiu o protocolo de pausa. Se a partida foi pausada seguindo o protocolo, os representantes devem, em seguida, determinar se o bug em questão se trata de um **bug verificável**. Caso seja um **bug verificável**, os representantes deverão verificar se é um **bug de pequena escala**, um **bug crítico** ou uma **situação terminal**.

8.4.1. Bug de pequena escala.

Se for um **bug de pequena escala** que não faz parte da categorização de **bug ignorável**, os representantes do ECM deverão decidir qual será a melhor situação de bola parada para esse caso e verificar se haverá algum custo associado ao uso da Cronoquebra para retornar a partida à situação de bola parada escolhida. Se houver algum custo associado ao **bug de pequena escala**, a Cronoquebra não estará disponível e os jogadores deverão receber instruções para ignorá-lo.

Caso não haja nenhum custo associado ao **bug de pequena escala**, os representantes do ECM deverão definir

(i) se a Cronoquebra será capaz de restaurar a partida e (ii) se retomar a partida em um ponto anterior consertará o bug ou, pelo menos, evitará que ele aconteça. Se a Cronoquebra não for capaz de realizar nenhuma das duas opções, ou caso esse bug seja um **bug ignorável**, a Cronoquebra não será usada e os jogadores receberão instruções para ignorá-lo.

Se os representantes do ECM decidirem que o uso da Cronoquebra é adequado para esta situação, eles deverão definir qual equipe (se não ambas) foi prejudicada pelo bug. Caso alguma tenha sido, os representantes oferecerão o uso da Cronoquebra para a equipe prejudicada, porém sem revelar qual situação de bola parada será escolhida. Caso ambas as equipes tenham sido prejudicadas, somente uma precisará requisitar a Cronoquebra para que ela seja usada.

Se alguma equipe prejudicada pedir o uso da Cronoquebra, os representantes do ECM utilizarão a ferramenta para restaurar a partida usando uma situação de bola parada apropriada como ponto de retorno. Caso não exista uma situação de bola parada apropriada, ainda será possível restaurar a partida para um momento anterior à ocorrência do bug, conforme decidido pelos representantes do ECM.

8.4.2.

Bug crítico.

Em caso de **bug crítico** (que não seja um **bug ignorável**), os representantes do ECM deverão definir (i) se a Cronoquebra será capaz de restaurar a partida e (ii) se retomar a partida em um ponto anterior consertará o bug ou, pelo menos, evitará que ele aconteça.

Se a Cronoquebra não for capaz de realizar nenhuma das duas opções, o bug será considerado uma **situação terminal**.

Neste caso, os representantes do ECM deverão definir qual equipe (se não ambas) foi prejudicada pelo **bug crítico**. Caso alguma tenha sido, os representantes oferecerão o uso da Cronoquebra para a equipe prejudicada, porém sem revelar qual situação de bola parada será escolhida. Se alguma equipe prejudicada pedir o uso da Cronoquebra, os representantes do ECM tentarão encontrar a melhor situação de bola parada ocorrida antes do bug aparecer. Caso não exista uma situação de bola parada apropriada, ainda será possível restaurar a partida para um momento anterior à ocorrência do bug, conforme decidido pelos representantes do ECM.

8.4.3.

Situação terminal. Em caso de **situação terminal**, os representantes do ECM deverão seguir o procedimento descrito abaixo.

8.4.4.

Recriação pré-PV.

Os elementos a seguir são exemplos de situações em que um jogo pode ser recriado caso uma PV ainda não tenha sido estabelecida:

- Caso um jogador note que suas runas ou configurações de interface não foram aplicadas corretamente devido a um bug ocorrido entre o saquão e a partida, ele poderá pausar o jogo para ajustar tais configurações. Se as configurações não puderem ser reajustadas, a partida poderá ser reiniciada.
- Caso os representantes do ECM determinem que os problemas técnicos existentes não possibilitarão a retomada normal da partida (incluindo a capacidade das equipes de se posicionarem a tempo de certos eventos do jogo, como o surgimento das tropas).
- Qualquer circunstância que permita uma reinicialização pós-PV.

8.4.5. Reinicialização pós-PV.

Os elementos a seguir são exemplos de situações em que uma partida pode ser reiniciada mesmo após uma PV ter sido estabelecida:

- Caso haja uma **situação terminal** em qualquer momento da partida.
- Caso os próprios representantes do ECM julguem que as condições do ambiente são injustas (ex.: excesso de barulho, clima hostil, riscos inaceitáveis à segurança etc).

8.5. Procedimento de recriação de partida

8.5.1. Situação terminal. Os representantes do ECM verificarão se alguma das equipes foi significativamente prejudicada pelo bug e, se for o caso, a equipe poderá ter a oportunidade de recriar a partida. Caso a equipe em questão queira fazer a recriação, o procedimento será feito imediatamente conforme esta seção. É necessário que o prejuízo à equipe tenha sido considerável para receber essa oportunidade.

8.5.2. Ambiente controlado. Certos aspectos de uma partida poderão ser preservados caso ocorra sua recriação antes de atingir o status de PV, incluindo, porém não limitado a, escolhas/banimentos ou Feitiços de Invocador. Porém, caso a partida já esteja sendo reconhecida como PV, os representantes do evento não preservarão nenhuma configuração.

8.5.3. Desativação de Campeões e skins. Se uma recriação foi feita por causa de um bug em um Campeão, as configurações não serão retidas (incluindo escolhas/banimentos), independente do status de PV, e o Campeão possivelmente ficará inelegível por pelo menos o resto das disputas do dia, a menos que o bug em questão esteja certamente ligado a um elemento específico do jogo que pode ser removido (ex.: uma skin, que nesse caso seria desativada). Para que fique claro: as configurações poderão ser retidas em casos em que a partida ainda não tenha alcançado o status de Partida Válida e o bug em questão esteja indubitavelmente ligado a um elemento específico do jogo que possa ser removido.

8.6. Mau funcionamento de hardware. Caso ocorra algum tipo de mau funcionamento de hardware, os representantes do ECM devem verificar se o problema

é um bug de pequena escala (ex.: um monitor para de funcionar e o jogador se encaminha diretamente para uma Torre Inimiga), um bug crítico (ex.: um teclado para de funcionar, causando a morte de um jogador) ou uma situação terminal (ex.: um erro no servidor) e seguir o procedimento apropriado citado acima.

8.7. Critérios. Os representantes do ECM poderão usar a Cronoquebra a qualquer momento ou reiniciar qualquer partida caso acreditem que tal ação é necessária para preservar os interesses do ECM. Esse poderio não é limitado pela falta de tradução deste documento em um idioma específico.

8.8. Vitória concedida

Em vez de declarar uma reinicialização de partida devido a dificuldades técnicas, os representantes do ECM poderão conceder a vitória a uma equipe. Ficarà a critério dos representantes decidir, com certo grau de certeza, se uma equipe não seria capaz de evitar a derrota. Os critérios a seguir poderão ser usados (mas não são necessários) para atingir o nível de certeza necessário para essa tomada de decisão.

8.8.1. Duração da partida. Se a partida já tiver durado mais de 15 minutos (00:15:00) de acordo com o relógio do jogo.

8.8.2. Diferença em ouro. Se a diferença de ouro entre as equipes for maior que 33%.

8.8.3. Número de torres restantes. Se a diferença no número de torres restantes das duas equipes for maior que sete (7).

8.8.4. Número de inibidores restantes. Se a diferença no número de inibidores restantes das duas equipes for maior que dois (2).

8.8.5. Número de torres restantes do Nexus. Se a diferença no número de torres restantes do Nexus das duas equipes for igual a dois (2).

8.8.6. Campeões restantes. Se a diferença no número de Campeões vivos das duas equipes for de pelo menos quatro (4) e o tempo de morte restante dos Campeões mortos for igual ou superior a 40 segundos.

8.8.7. GG nítido e claro. Se, aos olhos dos representantes do ECM, não houver outro desfecho que não a vitória iminente de uma das equipes, mesmo com a ocorrência da falha técnica.

8.9. Processo pós-partida

8.9.1. Resultados. Os representantes do ECM confirmarão e registrarão os resultados da partida.

8.9.2. Revisão técnica. Os jogadores discernirão quaisquer problemas técnicos com os representantes do ECM.

8.9.3. Intervalo. Os representantes do ECM avisarão aos jogadores quanto tempo resta antes do início das escolhas/banimentos da próxima partida. O tempo padrão de transição entre as partidas é de 12 minutos, contando desde a explosão do Nexus até o momento em que os jogadores são obrigados a estar em seus devidos lugares. O juiz informará ao técnico e/ou aos jogadores o tempo exato de intervalo que terão entre as partidas. A fase de escolha/banimento terá início assim que todos os jogadores estiverem em seus lugares. Se os jogadores não estiverem em seus lugares, prontos para começar a fase de escolha/banimento, quando chegar o horário estipulado, a equipe será penalizada pelo atraso da partida.

8.9.4. Resultados de renúncias. Disputas vencidas por renúncia serão apresentadas com o resultado mínimo que uma equipe deveria ter para vencê-las (ex.: 1-0 em disputas melhor de um, 2-0 em disputas melhor de três e 3-0 em disputas melhor de cinco). Nenhum outro tipo de estatística será registrado nas disputas vencidas por renúncia.

8.10. Processo pós-disputa

8.10.1. Resultados. Os representantes do ECM confirmarão e registrarão os resultados da disputa.

8.10.2. Próxima disputa. Os jogadores serão informados sobre seu posicionamento no ranque da competição e sobre a programação de sua próxima disputa.

8.10.3. Deveres pós-disputa. Os jogadores serão informados sobre possíveis deveres pós-disputa, incluindo, entre outras coisas: aparições na mídia, entrevistas ou discussões adicionais sobre questões relacionadas à disputa. As equipes devem disponibilizar para a mídia pelo menos dois dos jogadores que jogaram no dia em questão por no mínimo 20 minutos, independentemente dos resultados obtidos pela equipe (vitória ou derrota).

1.9. Comportamento do jogador

9.1. Comportamento competitivo

9.1.1. Atos antiesportivos. As seguintes ações serão consideradas atos antiesportivos e estarão sujeitas a receber penalidades a critério dos representantes do ECM.

9.1.1.1. Conspiração. Definimos conspiração como qualquer acordo feito entre dois (2) ou mais jogadores, técnicos, equipes e/ou cúmplices para prejudicar jogadores adversários. Atos de conspiração incluem mas não se limitam a:

9.1.1.1.1. Jogadas sorrateiras: qualquer acordo feito entre dois (2) ou mais jogadores com o intuito de não infligir dano, não obstruir jogadas ou não jogar de acordo com os padrões de competição normais de uma partida.

9.1.1.1.2. Planejamento prévio de divisão de dinheiro e/ou de qualquer outro tipo de remuneração.

9.1.1.1.3. Envio e recebimento de sinais, sejam eletrônicos ou não, de um cúmplice para um jogador e vice-versa.

9.1.1.1.4. Derrota proposital em troca de remuneração (ou por qualquer outra razão) ou tentativa de induzir outro jogador a tomar essa atitude.

9.1.1.2. Integridade competitiva. Espera-se que as equipes deem o seu melhor em todas as partidas do ECM e que evitem qualquer tipo de comportamento contrário aos princípios de espírito esportivo, honestidade e jogo limpo. Para fins de esclarecimento, a composição da equipe e a fase de escolhas/banimentos não serão levadas em conta em se tratando de determinar o descumprimento desta regra.

9.1.1.3. Uso de hacks. Definimos o uso de hacks como qualquer modificação feita no cliente de League of Legends por qualquer jogador, equipe ou indivíduo que esteja agindo em nome de um jogador ou equipe.

9.1.1.4. Exploração. Definimos exploração como o ato de se aproveitar intencionalmente de qualquer bug do jogo para obter vantagem. Essa categoria inclui, entre outros aspectos, os seguintes elementos: problemas ao comprar itens, problemas com interações neutras de tropas, problemas no desempenho das habilidades dos Campeões ou quaisquer outras funções do jogo que possam não estar funcionando corretamente aos olhos dos representantes do ECM.

9.1.1.5. Telas dos espectadores. Olhar ou tentar olhar para uma das telas dos espectadores.

9.1.1.6. Conta ilegítima. Jogar usando a conta de outro jogador ou pedir, induzir, encorajar ou instruir outra pessoa a fazer isso.

9.1.1.7. Ferramentas de trapaça. O uso de quaisquer tipos de ferramentas e/ou programas com o intuito de trapacear.

9.1.1.8. Perda de conexão voluntária. Perda de conexão voluntária sem razão adequada ou explicitamente declarada.

9.1.1.9. Critérios do ECM. Quaisquer outras atitudes, omissões ou comportamentos que, de acordo com o julgamento dos representantes do ECM, violem estas Regras e/ou os padrões de integridade estabelecidos pelo ECM em âmbito competitivo.

9.1.2. Ofensa e discurso de ódio. Um Membro da Equipe não pode usar linguajar considerado obsceno, baixo, vulgar, insultante, ameaçador, abusivo, difamatório, caluniador, acusatório ou de outra forma ofensivo ou repreensível, nem promover ou incitar conduta de ódio ou discriminação, dentro ou perto da área da partida, em nenhum momento. Um Membro da Equipe não pode usar nenhuma instalação, serviço ou equipamento providenciados ou disponibilizado pela ECM ou por seus contratantes para publicar, transmitir, disseminar ou de outra forma disponibilizar quaisquer comunicações proibidas. Um Membro da Equipe não pode usar esse tipo de linguajar em mídia social durante nenhum evento de aparição ao público, tal como transmissões via internet (streaming).

9.1.3. Comportamentos inadequados/ofensas. Nenhum Membro de Equipe poderá cometer atos nem gestos de cunho ofensivo, dissimulado, inadequado ou antagônico direcionados a qualquer membro da equipe adversária, fã ou representante, assim como incitar qualquer outro indivíduo (ou indivíduos) a fazer o mesmo.

9.1.4. Comportamento abusivo. Não será tolerado nenhum tipo de comportamento abusivo direcionado aos representantes do ECM, membros de equipes adversárias e espectadores da plateia. Violações recorrentes de etiqueta, que incluem, entre outros elementos, o contato físico com o computador, corpo ou propriedade de outro jogador, resultarão em penalidades para o infrator. Todos os Membros de Equipe e seus acompanhantes (caso haja algum) deverão tratar todas as pessoas presentes nas disputas com respeito.

9.1.5. Intervenções relativas ao estúdio. Nenhum Membro de Equipe poderá tocar nem movimentar as luzes, câmeras e outros equipamentos do estúdio, nem ficar de pé em cima de cadeiras, mesas e outros equipamentos. Os Membros das Equipes deverão seguir todas as instruções da equipe de estúdio do ECM.

9.1.6. Comunicação não autorizada. Quaisquer celulares, tablets e aparelhos eletrônicos ativados por voz e/ou que emitam som devem ser retirados da área de disputas antes das partidas. Os jogadores não poderão enviar mensagens/e-mails nem usar as redes sociais enquanto

estiverem na área de disputas. Durante as disputas, os titulares poderão se comunicar apenas com outros titulares de sua equipe.

9.1.7. Vestuário. Os Membros das Equipes poderão vestir peças de roupa com múltiplos logotipos, figuras ou linguagens **promocionais**. O ECM reserva-se o direito de banir, a qualquer momento, peças de roupa ofensivas ou questionáveis:

9.1.7.1. Que contenham qualquer tipo de alegação falsa, enganosa ou injustificável a respeito de qualquer produto, serviço ou testemunho que o ECM, a seu critério absoluto, considere antiético.

9.1.7.2. Que promovam qualquer tipo de medicamento vendido sem receita médica, produto derivado do tabaco, arma de fogo, revólver ou munição.

9.1.7.3. Que contenham qualquer tipo de material que constitua ou tenha relação com atividades ilegais na região onde o ECM está sendo realizado, incluindo, entre outros elementos, loterias e qualquer outro tipo de empreendimento, serviço ou produto que promova, instigue ou auxilie em jogos de azar.

9.1.7.4. Que contenham qualquer tipo de material difamatório, obsceno, profano, vulgar, repulsivo ou ofensivo; que descrevam ou representem qualquer função corporal interna ou resultados sintomáticos de problemas internos; ou que se refiram a tópicos que não são considerados socialmente aceitáveis.

9.1.7.5. Que divulguem qualquer site ou produto pornográfico.

9.1.7.6. Que contenham qualquer marca registrada, material com direitos autorais ou outros elementos de propriedade intelectual usados sem a permissão do dono, ou qualquer material que leve o ECM ou seus afiliados a enfrentarem ações de infração, apropriação indevida ou qualquer outra forma de competição injusta.

9.1.7.7. Que contenham qualquer elemento depreciativo ou difamatório referente a qualquer equipe adversária, jogador, pessoa, entidade ou produto.

9.1.7.8. O ECM reserva-se o direito de recusar a entrada ou a participação de qualquer Membro de Equipe que não cumprir as regras citadas acima.

9.1.8. Identidade. Os jogadores não poderão cobrir o próprio rosto nem tentar esconder sua identidade dos representantes do ECM. Os representantes devem ser capazes de identificar cada jogador a qualquer momento e poderão pedir para que os jogadores retirem qualquer tipo de material que impeça essa identificação, ou que venha a ser uma distração para outros jogadores ou para os representantes do ECM. Por essa razão, assim como foi citado na Seção 4.8, chapéus não serão permitidos.

9.1.9. Equipamentos dos espectadores. Nenhum Membro de Equipe ou funcionário poderá utilizar os equipamentos de observação dos bastidores para intervir numa partida nem para se comunicar com qualquer pessoa envolvida na partida. Qualquer tipo de interferência com a partida,

como pausá-la ou mandar mensagens para algum dos participantes utilizando esse equipamento, resultará na renúncia da equipe envolvida, independentemente da real intenção por trás do ocorrido.

9.1.10. Proibido atrapalhar os juízes. Durante a pausa ou paralisação de alguma partida (incluindo casos de erro no servidor), nenhum Membro de Equipe deverá estar na área dos bastidores próxima ao juiz principal ou a qualquer outro juiz, como também não poderá influenciar o juiz principal, outro juiz ou qualquer representante do ECM em relação à paralisação da partida.

9.2. Comportamento antiprofissional

9.2.1. Responsabilidade perante as Regras. Salvo indicação contrária, qualquer ofensa ou infração a estas Regras, intencional ou não, ocasionará algum tipo de punição. Tentativas de cometer tais atos também ocasionarão algum tipo de punição.

9.2.2. Assédio. É terminantemente proibido assediar qualquer pessoa. Definimos assédio como ações hostis sistemáticas e repetitivas executadas durante um período considerável, ou uma única ocorrência tremendamente ofensiva, causadas com o intuito de isolar ou excluir uma pessoa e/ou afetar sua dignidade.

9.2.3. Assédio sexual. É terminantemente proibido assediar sexualmente qualquer pessoa. Definimos o assédio sexual como ações de cunho sexual indesejadas ou ofensivas, a partir do ponto de vista de um indivíduo sensato. Haverá tolerância zero para qualquer tipo de ameaça/coerção sexual ou promessas de vantagens em troca de favores sexuais.

9.2.4. Discriminação e difamação. Membros da Equipe não podem ofender a dignidade nem a integridade de um país, pessoa física ou grupo de pessoas através de palavras ou ações de cunho desdenhoso, discriminatório ou difamador em relação à raça, cor, origem nacional ou social, gênero, idioma, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, status financeiro, status de nascimento ou qualquer outro, orientação sexual ou qualquer outro motivo.

9.2.5. Declarações referentes ao ECM, à Riot Games e ao League of Legends. Membros de Equipes não poderão fornecer, elaborar, emitir, autorizar nem apoiar nenhum tipo de declaração ou ação que tenha efeito ou intuito prejudicial ou danoso aos interesses do ECM, da Riot Games e de suas afiliadas ou do League of Legends, como determinado única e absolutamente pelo ECM.

9.2.6. Investigação quanto ao comportamento dos jogadores. Caso o ECM ou a Riot julguem que um Membro de Equipe violou o Código do Invocador, os Termos de Serviço do LoL ou quaisquer outras regras do LoL, as penalidades a serem infligidas ficarão a exclusivo critério dos representantes do ECM. Caso os representantes entrem em contato com um Membro de Equipe para conversar sobre uma investigação, o Membro de Equipe em questão será obrigado a falar a verdade. Caso esse Membro de Equipe retenha informações ou engane um representante do ECM, criando assim uma obstrução na investigação, o Membro de Equipe e/ou a própria equipe estará sujeito(a) a sofrer punições.

9.2.7. Atividades criminosas. Nenhum Membro de Equipe poderá se envolver em qualquer tipo de atividade proibida por leis, estatutos ou tratados e que leve, ou tenha grandes chances de levar, um indivíduo ao tribunal competente relativo ao caso.

9.2.8. Distorção de moral. Nenhum Membro de Equipe poderá se envolver com qualquer tipo de atividade que seja considerada pelo ECM como imoral, infame ou contrária aos padrões convencionais de moral e ética.

9.2.9. Confidencialidade. Nenhum Membro de Equipe poderá revelar qualquer tipo de informação providenciada pelo ECM ou qualquer afiliado da Riot Games, via qualquer meio de comunicação, incluindo todas as redes sociais.

9.2.10. Suborno. Nenhum Membro de Equipe poderá oferecer qualquer tipo de presente ou recompensa a um jogador, técnico, gestor, representante do ECM, funcionário da Riot Games ou pessoa relacionada ou empregada por outra equipe do ECM por serviços prometidos, prestados ou a serem prestados relativos à derrota ou à tentativa de derrotar uma equipe adversária.

9.2.11. Proibido violar o contrato. Nenhum Membro de Equipe ou afiliado de uma equipe poderá solicitar, atrair ou oferecer uma vaga de emprego a nenhum Membro de Equipe que tenha contrato com qualquer outra equipe do ECM nem incentivar outros Membros de Equipe a violar ou encerrar o contrato com uma equipe do ECM. Nenhum técnico oficial ou jogador poderá solicitar que uma equipe viole esta regra. Um técnico ou jogador poderá expressar publicamente seu desejo de deixar uma equipe e encorajar possíveis interessados a entrar em contato com a gestão de sua equipe, mas, para que fique claro, o jogador ou técnico oficial não poderá persuadir nenhuma equipe diretamente a entrar em contato com a gestão da sua equipe nem tentar violar suas obrigações contratuais. Violações a esta regra estarão sujeitas a punição, que ficará a critério dos representantes do ECM.

9.2.12. Presentes. Nenhum Membro de Equipe poderá aceitar presente, recompensa ou remuneração por serviços prometidos, prestados ou a serem prestados relativos ao cenário competitivo do jogo, incluindo serviços relacionados à derrota ou à tentativa de derrotar uma equipe adversária ou a resultados pré-estipulados de uma disputa. A única exceção a esta regra acontecerá em caso de remuneração de desempenho paga a um Membro de Equipe pelo proprietário ou patrocinador oficial de sua equipe.

9.2.13. Inadimplemento. Nenhum Membro de Equipe poderá deixar de executar ou se recusar a executar as instruções ou decisões dos representantes do ECM.

9.2.14. Resultados adulterados. Nenhum Membro de Equipe poderá oferecer, concordar, conspirar ou tentar influenciar o resultado de uma partida ou disputa utilizando quaisquer métodos proibidos por lei ou por estas Regras.

9.2.15. Requisições de documentos e outros itens. Documentos ou outros itens legais poderão ser requisitados inúmeras vezes durante o ECM pelos representantes do evento. Caso a documentação não esteja completa conforme os padrões estipulados pelo ECM, a equipe em questão estará sujeita a sofrer penalidades. Essas penalidades podem ser impostas caso os documentos ou outros itens

requisitados não sejam recebidos e/ou não estejam prontos no período estipulado, ou não estejam dentro dos padrões estabelecidos pelo ECM.

9.3. Associação a jogos de azar

Nenhum Membro de Equipe ou representante do ECM poderá fazer parte, direta ou indiretamente, de apostas ou jogos de azar relacionados a quaisquer resultados de partidas, disputas ou torneios do ECM.

9.4. Requisitos específicos

9.4.1. Os membros da equipe devem sempre cumprir os Protocolos de Segurança do Evento, do Manual do Jogador e outros documentos especificados, conforme fornecidos pela Riot Games.

9.4.2. Membros de equipes que não estiverem participando do ECM estão proibidos de viajar ou tentar viajar para a China com visto de convite sustentado pela autoridade chinesa local. A violação resultará em penalidades graves, incluindo mas não se limitando a suspensões globais vitalícias.

9.5. Sujeição à penalidade

Qualquer indivíduo que tenha envolvimento ou tentativa de envolvimento com qualquer ato que o ECM acredite ser antiesportivo, em seu julgamento, estará sujeito a sofrer penalidades. A natureza e extensão das penalidades impostas devido a tais atos serão decididas a absoluto critério do ECM.

9.6. Penalidades

Ao descobrir que qualquer Membro de Equipe cometeu alguma violação às regras listadas acima, o ECM pode, sem limitação à sua autoridade descrita na Seção 9.4, decretar as seguintes penalidades:

- Advertências verbais
- Perda da escolha do lado do mapa em partidas atuais e futuras
- Perda da escolha de banimentos em partidas atuais ou futuras
- Multas e/ou renúncia dos prêmios
- Renúncia de partidas
- Renúncia de disputas
- Suspensões
- Desqualificações

Infrações realizadas repetidamente estarão sujeitas a penalidades cada vez maiores, chegando até mesmo à desqualificação da participação em futuros eventos do ECM. É importante notar que as penalidades poderão não ser infligidas de maneira sucessiva. Ficará a critério do ECM, por exemplo, desqualificar um jogador em sua primeira

violação, caso os representantes do ECM considerem sua atitude grave o bastante para desqualificação.

9.7. Direitos de publicação

O ECM terá o direito de publicar uma declaração afirmando que o Membro de Equipe em questão foi penalizado. Quaisquer Membros de Equipe e/ou equipes que possam ser citados(as) nas declarações do ECM renunciam, por meio do presente documento, a seu direito de iniciar quaisquer processos jurídicos contra a League of Legends Championship Series, a LLC, a Riot Games, Inc. e/ou quaisquer matrizes, subsidiárias, afiliadas, funcionários, agentes ou terceirizados delas.

1.10. Espírito das Regras

10.1. Decisões finais

Todas as decisões referentes à interpretação destas Regras, elegibilidade dos jogadores, programação, representação do ECM e penalidades por comportamentos impróprios ficarão a critério do ECM, cujas decisões são finais. As decisões tomadas pelo ECM relativas a estas Regras não podem ser contestadas e não deverão enfrentar nenhum tipo de reivindicação monetária por danos nem qualquer outro recurso legal ou equitativo.

10.2. Mudanças das Regras

Estas Regras poderão ser emendadas, modificadas ou complementadas pelo ECM de tempos em tempos, para garantir a honestidade e integridade do ECM.

10.3. Interesses do ECM

Os representantes do ECM poderão agir com a autoridade necessária a qualquer momento, a fim de preservar os interesses do ECM. Esse poderio não é limitado pela falta de tradução deste documento em um idioma específico. Os representantes do ECM poderão usar quaisquer tipos de ações punitivas que estiverem à disposição contra qualquer entidade cuja conduta não esteja de acordo com os interesses do ECM.

* * *