



Campeonato Brasileiro de League of Legends
Regulamento Oficial
(Versão 24.1)

1. Introdução, Propósito e Abrangência	5
1.1. Contexto	5
1.2. Reconhecimento e Consentimento	5
1.3. Aplicação das Regras	5
1.4. Alterações de Regras	6
1.5. Ações Disciplinares	6
1.6. Interesses da Liga	6
1.7. Decisões Finais	6
1.8. Confidencialidade	7
1.9. Definição de Termos	7
2. Estrutura Competitiva	7
2.1. Temporada	7
2.2. Etapa	7
2.3. Fase Regular	7
2.4. Fase Eliminatória	7
2.5. Rodada	7
2.6. Partida	7
2.7. Jogo	8
3. Formato	8
3.1. Fases Regulares das Etapas	8
3.2. Fases Eliminatórias das Etapas	8
3.3. Programação da Fase Regular da Primeira Etapa	9
3.4. Programação da Fase Eliminatória da Primeira Etapa	9
3.5. Programação da Fase Regular da Segunda Etapa	9
3.6. Programação da Fase Eliminatória da Segunda Etapa	10
3.7. Premiação	10
4. Critérios de Elegibilidade	10
4.1. Elegibilidade de Jogadores	10
4.2. Elegibilidade de Treinadores	11
4.3. Critérios de Residência	11
4.4. Empréstimos	12
4.5. Elegibilidade de Equipes	12
4.6. Mudanças Societárias da Entidade da Equipe	14
4.7. Funcionários da Riot	14
5. Formações	14
5.1. Formação Regular	14
5.2. Escalação Titular Principal e Escalação Titular Academy	15
5.3. Substituições Emergenciais e Inscrições Extraordinárias	17
6. Inscrições	18
6.1. Formulários de Inscrição	18

6.2. Formulário de Declaração de Disponibilidade	18
6.3. Formulário de Desligamento de Jogador ou Treinador	18
6.4. Janelas de Transferências	18
6.5. Banco de Dados de Contratos Globais	20
7. Operacional	20
7.1. Área das Equipes	20
7.2. Área de Pré-Partida	21
7.3. Área da Partida	21
7.4. Inspeção de Saúde	21
7.5. Equipamentos Fornecidos pelo Organizador da Liga	22
7.6. Equipamentos dos Jogadores	23
7.7. Aprovação de Equipamentos	23
7.8. Processos da Partida	23
7.9. Nome de Invocador, Tricode e Conta no Servidor de Torneio	24
8. Vestuário	25
8.1. Diretrizes Gerais de Vestuário	25
8.2. Uniforme dos Jogadores	26
8.3. Vestimenta do Treinador	26
9. Competitivo	27
9.1. Escolha de Lado na Fase Regular	27
9.2. Escolha de Lado na Fase Eliminatória	27
9.3. Resultado em Impedimento e Desclassificação	27
9.4. Confrontos da Fase Eliminatória	27
9.5. Uso de Programas Irregulares	28
9.6. Equipamentos Não Essenciais	28
9.7. Controle de Áudio	28
9.8. Adulteração de Equipamentos	29
9.9. Comunicações não autorizadas	29
9.10. Participação dos Treinadores	29
9.11. Papel dos Juízes	29
9.12. Comportamento dos Juízes	29
9.13. Finalidade do Julgamento de Juízes	29
9.14. Servidor de Torneio	30
9.15. Novos Campeões	30
9.16. Procedimentos de Pré-Partida	30
9.17. Criação do Jogo	30
9.18. Pontualidade para Iniciar a Partida	31
9.19. Início do Jogo	31
9.20. Configuração do Saguão	31
9.21. Configuração de Jogo	31
9.22. Restrição de Elementos do Jogo	31

9.23. Modo Competitivo	31
9.24. Troca de Campeão	32
9.25. Início do Jogo após Seleção de Campeões	32
9.26. Início de Jogo Controlado	32
9.27. Problemas ao Carregar o Jogo	32
9.28. Tipos de Desconexões	32
9.29. Jogo Salvo	33
9.30. Interrupções de Jogo	33
9.31. Pausa Direcionada	33
9.32. Pausa de Jogador	33
9.33. Retornando ao Jogo	34
9.34. Pausas Não Autorizadas	34
9.35. Comunicação Durante Pausas	34
9.36. Reinício do Jogo	34
9.37. Reinício antes do Jogo Salvo	34
9.38. Reinício após o Jogo Salvo	35
9.39. Ambiente Controlado	35
9.40. Confirmação dos Jogadores	35
9.41. Vitória de Jogo Concedida	35
9.42. Processos de Pós-Jogo	36
9.43. Chronobreak	36
9.44. Disponibilidade e Uso do Chronobreak.	38
10. Critérios de Desempate	40
10.1. Aplicação dos Critérios de Desempate	40
10.2. Confrontos Diretos da Fase Regular	40
10.3. Novos Confrontos Diretos	42
10.4. Ranque de Desempenho da Fase Regular	45
10.5. Tempo de Vitória Acumulado	47
10.6. Recurso Final para Desempate	47
11. Código de Conduta	47

1. Introdução, Propósito e Abrangência

1.1. Contexto

A Riot Games Serviços Ltda. ("**Riot Brasil**") será a organizadora da Liga ("**Organizador da Liga**") encarregada de promover o Campeonato Brasileiro de League of Legends ("**CBLOL**"). Como organizadora, a Riot Brasil elaborou este regulamento que será aplicado a Liga do CBLOL ("**Regras**"). Definições exclusivamente pertinentes a Liga do CBLOL Academy serão definidas no próprio regulamento do CBLOL Academy ("**Regras CBLOL Academy**").

1.2. Reconhecimento e Consentimento

As Regras são referenciadas no Contrato de Participação da Equipe ("**Contrato de Participação**") e integram um conjunto mais amplo de regras e termos. O Organizador da Liga pode, periodicamente, emitir interpretações, orientações e outros documentos, denominados "**Diretrizes Operacionais**", com o objetivo de explicar, esclarecer, complementar ou fornecer orientação formal sobre as disposições presentes nas Regras e nas políticas existentes ou em novas políticas a serem implementadas. Os termos definidos no Contrato de Participação, nas Regras e nas Diretrizes Operacionais têm caráter vinculativo e devem ser respeitados conforme suas respectivas definições.

1.3. Aplicação das Regras

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

conforme administrado por empregados, contratados ou agentes do CBLOL ("**Oficiais da Liga**").

1.4. Alterações de Regras

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

1.5. Ações Disciplinares

A Riot Brasil terá o direito de realizar os procedimentos disciplinares que determinar nestas Regras e na Lista de Penalidades em relação a qualquer violação ou descuprimento por parte da Equipe, Entidade da Equipe, Jogadores ou Membros da Equipe, e de impor advertências, multas, suspensões, desqualificações e outras ações disciplinares (ou combinação destas) a critério do Organizador da Liga (coletivamente, "**Ações Disciplinares**"); e tais Ações Disciplinares (i) poderão ser divulgadas publicamente pela Riot Brasil ou Organizador da Liga, e (ii) são razoáveis e necessárias para manter a integridade competitiva e a boa reputação associada ao CBLOL.

1.6. Interesses da Liga

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

1.7. Decisões Finais

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

1.8. Confidencialidade

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

1.9. Definição de Termos

Termos capitalizados nestas Regras, se não expressamente definidos do contrário, deverão ser interpretados e então considerados de acordo com os termos aplicáveis presentes no Contrato de Participação.

2. Estrutura Competitiva

2.1. Temporada

Uma Temporada equivale a duas Etapas que ocorrerão durante o respectivo ano.

2.2. Etapa

Uma Etapa é composta de duas Fases, sendo elas a Fase Regular e a Fase Eliminatória.

2.3. Fase Regular

A Fase Regular é a fase de uma Etapa da qual as Equipes participantes se enfrentarão em Partidas para uma possível classificação para a Fase Eliminatória da respectiva Etapa.

2.4. Fase Eliminatória

A Fase Eliminatória é a fase de uma Etapa da qual as Equipes classificadas através da Fase Regular se enfrentarão em Partidas até a definição do Campeão da respectiva Etapa.

2.5. Rodada

Rodadas constituem um conjunto completo de confrontos agendados entre as Equipes participantes da Liga, de forma que cada Equipe dispute uma Partida contra outra Equipe participante. Um dia de Partidas equivale a uma Rodada na Fase Regular. Uma Rodada se inicia uma hora (1) antes do horário programado para a primeira Partida de um dia.

2.6. Partida

Uma série de Jogos ou um único Jogo, disputados até que uma Equipe vença a maioria dos Jogos. Por exemplo, vencer um Jogo em uma Partida melhor-de-um (“**Md1**”); vencer dois de três Jogos em uma Partida

melhor-de-três (“**Md3**”); vencer três de cinco Jogos em uma Partida melhor-de-cinco (“**Md5**”);

2.7. Jogo

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

- A conclusão do objetivo final (destruição do Nexus);
- Vitória por julgamento dos Oficiais da Liga.

3. Formato

3.1. Fases Regulares das Etapas

As duas Fases Regulares do CBLOL terão de formato idêntico, contando com dez Equipes participantes disputando Partidas Md1 em dois turnos. As Equipes que vencerem suas Partidas durante a Fase Regular, acumularão pontos no Ranque da Fase Regular (“**Ranque**”). As seis (6) Equipes melhores colocadas no Ranque garantirão classificação para a Fase Eliminatória.

O Ranque será determinado pelo seguinte sistema de pontuação:

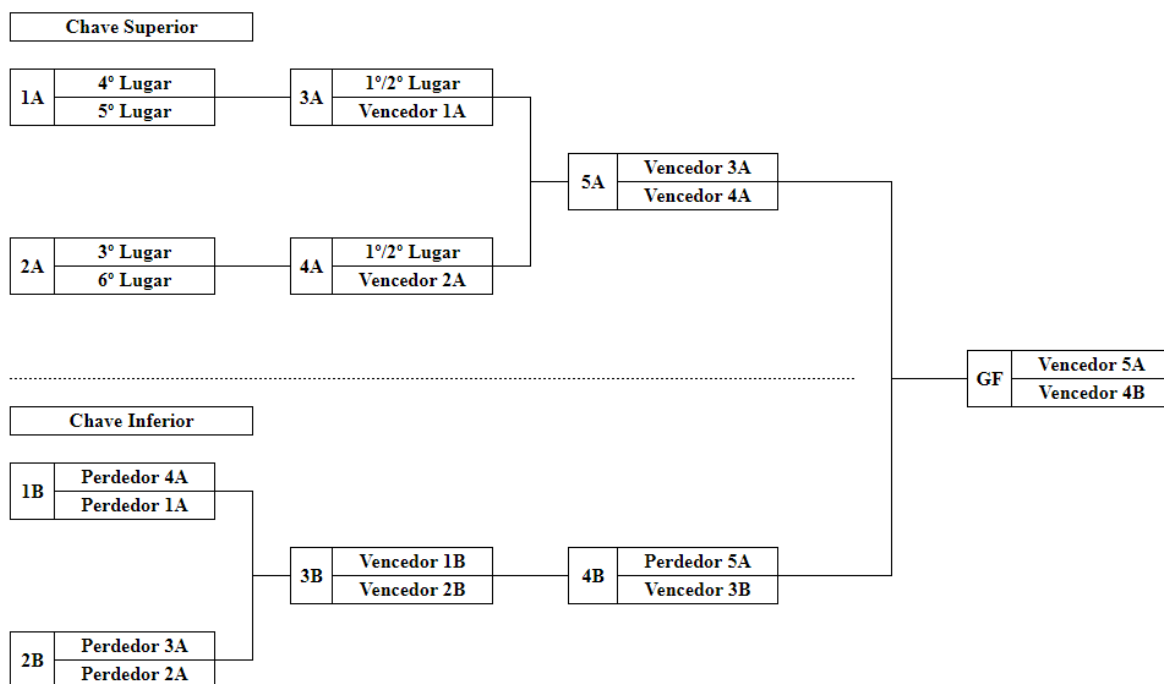
- Vitória: 1 Ponto
- Derrota: 0 Pontos

Em casos de empates no número de Vitórias/Pontos, serão aplicados os Critérios de Desempate.

3.2. Fases Eliminatórias das Etapas

Ao final de uma Fase Regular, as seis Equipes melhores colocadas no Ranque avançam para a Fase Eliminatória e serão distribuídas conforme tal colocação. As Equipes se enfrentarão em formato de eliminação dupla, sendo Md5 todas as Partidas.

As duas Equipes melhores colocadas no Ranque avançam automaticamente para as Partidas semifinais da Chave Superior (3A e 4A). A Equipe melhor colocada no Ranque deve escolher se irá disputar a Partida 3A ou 4A.



A Equipe que vencer a Grande Final da Primeira Etapa do CBLOL, será a representante do CBLOL no Mid-Season Invitational ("MSI"). A Equipe que vencer a Grande Final da Segunda Etapa do CBLOL, será a representante do CBLOL no World Championship Event ("WORLDS")

3.3. Programação da Fase Regular da Primeira Etapa

A Fase da Regular da Primeira Etapa do CBLOL começará em 20 de Janeiro e terminará em 17 de Março de 2024. O cronograma das Partidas e seus dias serão comunicados pelo Organizador da Liga para as Equipes antes do início da Fase Regular.

3.4. Programação da Fase Eliminatória da Primeira Etapa

A Fase Eliminatória da Primeira Etapa do CBLOL começará em 22 de Março e a Grande Final da Primeira Etapa será em 20 de Abril de 2024.

22/03	23/03	30/03	31/03	05/04	06/04	07/04	13/04	14/04	20/04
1A	2A	3A	4A	1B	2B	5A	3B	4B	GF

3.5. Programação da Fase Regular da Segunda Etapa

A Fase Regular da Segunda Etapa do CBLOL começará em 8 de Junho e terminará em 28 de Julho de 2024. O cronograma das Partidas e seus dias serão comunicados pelo Organizador da Liga para as Equipes antes do início da Fase Regular.

3.6. Programação da Fase Eliminatória da Segunda Etapa

A Fase Eliminatória da Segunda Etapa do CBLOL começará em 03 de Agosto e a Grande Final da Segunda Etapa será em 7 de Setembro de 2024.

03/08	04/08	10/08	11/08	16/08	17/08	18/08	23/08	24/08	07/09
1A	2A	3A	4A	1B	2B	5A	3B	4B	GF

3.7. Premiação

A premiação total da Temporada 2024 do CBLOL será de R\$ 950.000,00 (novecentos e cinquenta mil reais). Sua distribuição será a mesma para as duas Etapas da Temporada de 2024 do CBLOL. As Equipes participantes do CBLOL serão premiadas com base em sua colocação final no Ranque da Fase Regular e na Fase Eliminatória, conforme a seguinte distribuição:

1°	R\$ 115.000,00
2°	R\$ 85.000,00
3°	R\$ 60.000,00
4°	R\$ 50.000,00
5°	R\$ 37.500,00
6°	R\$ 37.500,00
7°	R\$ 30.000,00
8°	R\$ 25.000,00
9°	R\$ 20.000,00
10°	R\$ 15.000,00

4. Critérios de Elegibilidade

4.1. Elegibilidade de Jogadores

- 4.1.1. Os Jogadores devem ter ao menos 16 anos completos no momento da sua inscrição.
- 4.1.2. Todo Jogador participante deverá estar regularmente vinculado, de acordo com estas Regras e o Contrato de Participação, exclusivamente a uma Entidade da Equipe participante do CBLOL. Documentos comprobatórios deverão ser apresentados aos Oficiais da Liga quando requisitados.

- 4.1.3. Jogadores devem ter alcançado, no mínimo, a posição de Diamante 1 na Fila Ranqueada Solo/Duo nos últimos doze (12) meses.
- 4.1.4. Treinadores e outros Membros da Equipe, que não sejam Sócios da Entidade da Equipe, não são elegíveis a serem inscritos como Jogadores ou escalados como tal em nenhum momento da Temporada. Sócios podem ser inscritos como Jogadores exclusivamente como reservas desde que a Equipe se enquadre nos requisitos de Formação Regular Mínima, da qual estará sujeita a especificidades da Formação Regular em caso de participação da Entidade da Equipe no CBLOL Academy.
- 4.1.5. Todos os Jogadores devem possuir passaporte emitido. O documento deve ser válido, no mínimo, até o dia 31 de Julho de 2025. Os passaportes devem ser apresentados quando requisitados nos prazos definidos pelos Oficiais da Liga.

4.2. Elegibilidade de Treinadores

- 4.2.1. Treinadores devem ter ao menos 16 anos completos no momento da sua inscrição.
- 4.2.2. Todo Treinador participante deverá estar regularmente vinculado, de acordo com estas Regras e o Contrato de Participação, exclusivamente a uma Entidade da Equipe participante do CBLOL. Documentos comprobatórios deverão ser apresentados aos Oficiais da Liga quando requisitados.
- 4.2.3. Outros Membros da Equipe e Jogadores não são elegíveis a serem inscritos como Treinadores ou escalados como tal em nenhum momento da Temporada.
- 4.2.4. Todos os Treinadores devem possuir passaporte. O documento deve ser válido, no mínimo, até o dia 31 de Julho de 2025. Os passaportes devem ser apresentados quando requisitados nos prazos definidos pelos Oficiais da Liga.

4.3. Critérios de Residência

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

- 4.3.2. Elegibilidade para Residência de Jogador por Região.** Um Jogador só pode ser Residente de uma única Região por vez. Ao Jogador ser inscrito por uma Equipe como Titular ou Reserva, o Jogador em questão será considerado como não-Residente até que se declare como Residente e se enquadre nos critérios determinados nestas Regras. Um Jogador que for legalmente considerado residente permanente de múltiplas Regiões (por exemplo, múltipla nacionalidade), não pode ser um Residente de mais de uma região simultaneamente. Quando um Jogador declara residência em uma Região na qual ele é elegível, para que a residência seja alterada para outra Região, primeiro é necessário que ele tenha sido inscrito por uma Equipe do CBLOL ou do CBLOL Academy e tenha jogado como Titular por pelo menos 50% da Fase Regular da Etapa mais recente da respectiva região.
- 4.3.3. Elegibilidade Para Residência de Jogador por Tempo.** Um Jogador não-Residente que começou a jogar no Brasil nos anos de 2015 e 2016, terão o tempo contado em meses de permanência no país, ao invés de Etapas. Para ser considerado Residente, o Jogador não pode ter se ausentado do país por mais de 60 (sessenta) dias por ano ou mais de 30 (trinta) dias consecutivos, dentro de um prazo de quatro anos, a não ser que esteja representando sua Equipe em eventos oficiais da Riot ou treinamentos.
- 4.3.4. Comprovação de Residência.** Para serem certificados como Residentes, os Jogadores devem comprovar residência permanente legal na Região.
- 4.3.5. Violações do Requisito de Residência.** Cada Equipe é responsável por garantir que seus Jogadores atendam aos requisitos de residência. Será uma violação destas Regras, tanto pela Equipe quanto pelo Jogador, se um Jogador (ou seu responsável legal) fornecer informações falsas, enganosas ou incompletas resultando na classificação incorreta da residência e região do referido Jogador. Tal violação sujeitará a Equipe e/ou Jogador a medidas disciplinares conforme descrito na Lista de Penalidades.

4.4. Empréstimos

A Política de Empréstimos será compartilhada pelos Oficiais da Liga com as Equipes, e será válida para a Temporada de 2024.

4.5. Elegibilidade de Equipes

Para competir em uma Temporada do CBLOL, todas as Equipes participantes deverão se enquadrar e seguir os seguintes critérios.

- 4.5.1. O nome oficial a ser utilizado por uma Equipe e sua logo, deverão ser previamente aprovados pelos Oficiais da Liga.
- 4.5.2. A Equipe se compromete a disputar todos os seus Jogos ao decorrer da Temporada, estando sujeita a penalidades conforme a Lista de Penalidades do CBLLOL.
- 4.5.3. Equipes podem ter uma marca patrocinadora em seu nome (“**Naming Rights**”). Por exemplo, um nome de Equipe permitido seria "ACME Corp. Lions", onde "ACME Corp." é a marca patrocinadora. A inclusão de Naming Rights estará condicionada a aprovação dos Oficiais da Liga.
- 4.5.4. Patrocínios que envolvem alteração de Naming Rights e/ou logotipo da Equipe só poderão ocorrer no intervalo entre as Etapas e não durante. Os Oficiais da Liga determinarão os prazos para a análise para cada caso.
- 4.5.5. Se uma Equipe encerrar uma patrocínio de Naming Rights, antes ou durante uma Etapa, essa Equipe deverá utilizar apenas suas marcas originais (nome e logo originais da Equipe) durante toda a Etapa seguinte. Após esse prazo, a Equipe fica autorizada a fazer nova inclusão de patrocínio em sua marca. Restrições e obrigatoriedades diferentes para eventos internacionais podem ser aplicadas.
- 4.5.6. Nenhuma Equipe, assim como seus Sócios, Jogadores e Membros da Equipe e quaisquer outros associados, podem controlar, direta ou indiretamente, ou ter interesse financeiro direto ou indireto, de mais de uma Entidade da Equipe ou Equipe participante do CBLLOL. Qualquer cláusula ou garantia de recompra, prioridade de compra, ou interesse similar em uma Equipe, será tratado como controle ou interesse financeiro em tal Entidade da Equipe e Equipe e seus membros para os propósitos desta regra.
- 4.5.7. Caso um Sócio ou qualquer membro de uma Entidade da Equipe ou Equipe tenha interesse financeiro ou benefício, ou qualquer tipo de influência sobre outra Entidade da Equipe ou Equipe, tal associação deverá ser desfeita imediatamente.
- 4.5.8. A Riot Brasil poderá, a qualquer momento, barrar a participação de uma Equipe ou não aprovar a transferência do direito de uso da vaga de uma Equipe caso o responsável por tal Equipe ou interessado na aquisição não tenha agido com o profissionalismo esperado pelos Oficiais da Liga. Alguém com intenção de participar do CBLLOL, deve cumprir os mais altos padrões de caráter e integridade. Candidatos que tiverem violado estas Regras, os Termos de Uso,

EULA do League of Legends, ou que tenham tentado agir contra o espírito destas Regras, mesmo que não estando formalmente ligado a estas Regras, poderão ter sua participação recusada pela Riot Brasil.

4.6. **Mudanças Societárias da Entidade da Equipe**

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

4.7. **Funcionários da Riot**

Jogadores, Treinadores e Membros da Equipe não podem ser funcionários da Riot Games Brasil ou de quaisquer de suas afiliadas no início ou em qualquer ponto durante a Temporada do CBLOL. "**Afilhada**" é definida como qualquer pessoa ou outra entidade que possui ou controla, está sob a posse ou controle de, ou está sob propriedade ou controle comum com um Sócio. "**Controle**" significa o poder, por qualquer meio, de determinar as políticas ou a gestão de uma Entidade da Equipe, seja pelo poder de eleger, nomear ou aprovar, direta ou indiretamente, os diretores, oficiais, gerentes ou curadores de tal entidade ou de outra forma.

5. **Formações**

5.1. **Formação Regular**

Os requisitos aplicados para a inclusão de Jogadores e Treinadores que fazem parte de uma Equipe ("**Formação Regular**") nos critérios estabelecidos para o CBLOL estão sujeitos a especificidades, conforme definido abaixo, em caso de participação da Entidade da Equipe no CBLOL Academy.

5.1.1. Todas as Equipes participantes do CBLOL que também estiverem inscritas no CBLOL Academy, deverão ter, no mínimo, doze (12) Jogadores e dois (2) Treinadores em sua formação ("**Formação Regular Mínima**"). Equipes que estiverem presentes exclusivamente no CBLOL, deverão ter em sua Formação Regular Mínima ao menos sete (7) Jogadores e um (1) Treinador.

5.1.2. Todas as Equipes participantes do CBLOL que também estiverem inscritas no CBLOL Academy, deverão ter, no máximo, quinze (15) Jogadores e quatro (4) Treinadores em sua formação ("**Formação Regular Máxima**"). Equipes que estiverem presentes

exclusivamente no CBLOL, deverão ter em sua Formação Regular Máxima até dez (10) Jogadores e dois (2) Treinadores.

- 5.1.3. Todas as Equipes participantes do CBLOL que também estiverem inscritas no CBLOL Academy têm a opção de registrar inicialmente um mínimo de seis (6) Jogadores e um (1) Treinador (“**Formação Regular Temporária**”) durante a Janela de Transferências Principal. Esta alternativa é direcionada para Equipes que preferirem não cumprir imediatamente com os requisitos da Formação Regular Mínima. Entretanto, é importante notar que essa Formação Regular Temporária é uma medida provisória. Após o encerramento dessa janela, todas as Equipes, sem exceção, devem atender aos critérios estabelecidos para a Formação Regular Mínima. Isso inclui a inscrição de pelo menos doze (12) Jogadores e dois (2) Treinadores para Equipes participantes de ambos CBLOL e CBLOL Academy.
- 5.1.4. Sócios da Entidade da Equipe podem ser inscritos como Jogadores numa Formação Regular desde que a Equipe atenda os critérios de Formação Regular Mínima ou Formação Regular Temporária. Ou seja, a inscrição de um Sócio como Jogador no CBLOL será possível apenas se a Equipe tiver, ao menos, doze (12) Jogadores inscritos se participar do CBLOL e CBLOL Academy e sete (7) Jogadores para Equipes inscritas exclusivamente no CBLOL.
- 5.1.5. Nenhuma circunstância eximirá uma Equipe de manter a Formação Regular Mínima durante toda uma Etapa, se não permitido a critério exclusivo dos Oficiais da Liga.
- 5.1.6. Uma Equipe é obrigada a manter ao menos um Jogador Reserva que seja Residente em sua Formação Regular quando a mesma for composta por três Jogadores Residentes e três Jogadores não Residentes. Este requisito é destinado a garantir que em caso um Jogador Residente fique incapacitado de jogar, a Equipe esteja em posição de escalar uma Formação Titular Principal que não infrinja a proibição de três Jogadores não Residentes como Jogadores Titulares Principais simultaneamente.

5.2. Escalação Titular Principal e Escalação Titular Academy

- 5.2.1. Equipes deverão designar cinco (5) Jogadores (“**Jogadores Titulares Principais**”) e um (1) ou dois (2) Treinadores (“**Treinador Titular Principal**” e “**Treinador Auxiliar Principal**”, respectivamente) de sua Formação Regular (“**Escalação Titular Principal**”) para cada Rodada que forem disputar no CBLOL. Caso uma Equipe não cumpra com os prazos determinados para

designação de uma Escalação Titular Principal, a Escalação Titular Principal deverá ser a mesma do último Jogo da Equipe.

- 5.2.2. Equipes também participantes do CBLOL Academy, deverão designar cinco (5) Jogadores (“**Jogadores Titulares Academy**”) e um (1) ou dois (2) Treinadores (“**Treinador Titular Academy**” e “**Treinador Auxiliar Academy**”, respectivamente) de sua Formação Regular (“**Escalação Titular Academy**”) para cada Rodada que forem disputar no CBLOL Academy. Caso uma Equipe não cumpra com os prazos determinados para designação de uma Escalação Titular Academy, a Escalação Titular Academy deverá ser a mesma do último Jogo da Equipe.
- 5.2.3. Jogadores Titulares Principais podem ser escalados como Jogadores Titulares Academy sob a condição de não serem escalados para uma Escalação Titular Principal por ao menos dois Jogos e desde que não haja conflitos de participação, de acordo com interpretação dos Oficiais da Liga, no CBLOL e no CBLOL Academy.
- 5.2.4. Jogadores Titulares Academy podem ser escalados como Jogadores Titulares Principais em qualquer momento, desde que não haja conflitos de participação, de acordo com interpretação dos Oficiais da Liga, no CBLOL e no CBLOL Academy.
- 5.2.5. Treinadores de uma Formação Regular podem ser escalados tanto numa Escalação Titular Principal quanto numa Escalação Titular Academy, desde que não haja conflitos de participação, de acordo com interpretação dos Oficiais da Liga, no CBLOL e no CBLOL Academy. Se um Treinador não estiver presente no local, a Equipe poderá ser penalizada.
- 5.2.6. Se o Treinador Titular Principal ou Treinador Auxiliar Principal não puder estar em um Jogo por conta de uma emergência, a critério dos Oficiais da Liga, um Membro da Equipe aprovado pelos Oficiais da Liga, deverá assumir a posição de Treinador Interino (“**Treinador Interino**”).
- 5.2.7. Para a Fase Regular, cada Equipe deve formalizar aos Oficiais da Liga a sua Escalação Titular Principal, de acordo com sua Formação Regular, em até 24 horas antes do horário marcado para o início da primeira Partida do dia. No caso de Partidas agendadas para o dia imediatamente seguinte à participação da Equipe, a Escalação Titular Principal deve ser submetida até duas (2) horas após o término do último Jogo do dia corrente, marcado pela 'explosão do Nexus'.

- 5.2.8.** Para a Fase Eliminatória, as Equipes devem formalizar aos Oficiais da Liga a sua Escalação Titular Principal, de acordo com sua Formação Regular, em até 24 horas antes do horário marcado para o início da primeira Partida do dia do qual for competir. Caso a Equipe adversária para o confronto seja definida em menos de 24 horas antes do início da Partida, as Equipes deverão formalizar a Escalação Titular Principal em até duas (2) horas após a explosão do Nexus do Jogo que definir seu adversário.
- 5.2.9.** Se uma Equipe deseja substituir um ou mais Jogadores Titulares entre Jogos de uma Partida, essa alteração deve ser informada aos Oficiais da Liga em até 5 (cinco) minutos após a explosão do Nexus no Jogo anterior.

5.3. Substituições Emergenciais e Inscrições Extraordinárias

- 5.3.1.** Se caracteriza como “**Substituição Emergencial**”, a substituição que for realizada entre o encerramento do prazo de envio das escalações de cada Rodada e o início da mesma. Em casos excepcionais, substituições emergenciais podem ser autorizadas pelos Oficiais da Liga.
- 5.3.2.** Em casos excepcionais, substituições e/ou inscrições extraordinárias podem ser autorizadas ou impostas pelos Oficiais da Liga. Tais casos excepcionais podem se caracterizar por, mas não se limitam a, óbito, incapacidade de jogar, suspensão ou banimento em resultado da violação de uma ou mais regras. A definição de cada caso ficará a critério exclusivo dos Oficiais da Liga.
- 5.3.3.** Se um caso excepcional, autorizado pelos Oficiais da Liga, fizer com o que a quantidade de Jogadores em uma Formação Regular fique menor do que a quantidade mínima exigida, a Equipe deverá obrigatoriamente inscrever um novo Jogador, em prazo a ser determinado pelos os Oficiais da Liga.
- 5.3.4.** Os Jogadores inscritos após o encerramento da Janela de Transferências devem cumprir os prazos para novos Jogadores inscritos, ou seja, aguardar por dois Jogos da Equipe para ser escalado em uma Formação. Contudo, inscrições referentes a substituições e/ou inscrições extraordinárias poderão apresentar novos prazos de espera, conforme avaliação dos Oficiais da Liga.
- 5.3.5.** As inscrições decorrentes de substituições e/ou inscrições extraordinárias, não serão descontadas das três inscrições livres que cada Equipe pode fazer durante uma Janela de Transferências

Complementar. Também não ficam restritas ao número de Rodadas limite para esse tipo de inscrição.

6. Inscrições

6.1. Formulários de Inscrição

A inscrição de Jogadores e Treinadores está condicionada ao preenchimento e reconhecimento dos mesmos e da Entidade da Equipe do Formulário de Elegibilidade, Termo de Liberação e Ficha Sumário. O Formulário de Elegibilidade, Termo de Liberação e Ficha Sumário de cada Jogador e Treinador devem ser enviados pela Entidade da Equipe ao Organizador da Liga dentro do prazo de uma Janela de Transferências ou dentro de outro prazo estipulado pelos Oficiais da Liga, conforme critério dos próprios Oficiais da Liga.

6.2. Formulário de Declaração de Disponibilidade

O Formulário de Declaração de Disponibilidade é uma declaração da Entidade da Equipe que reconhece que o Jogador ou Treinador atualmente contratado pela mesma está elegível e disponível para receber consultas e solicitações de terceiros, em relação a uma possível contratação de tal Jogador ou Treinador. A apresentação do Formulário de Declaração de Disponibilidade ao Organizador da Liga é obrigatória para garantir que a disponibilidade do Jogador ou Treinador atualmente contratado pela Equipe está devidamente enquadrada nos termos estabelecidos nestas Regras e no Contrato de Participação.

6.3. Formulário de Desligamento de Jogador ou Treinador

O Formulário de Desligamento de Jogador ou Treinador serve como declaração da Entidade da Equipe de que o Jogador ou Treinador em questão foi liberado de tal Equipe. A apresentação do Formulário de Declaração de Disponibilidade ao Organizador da Liga é obrigatória para garantir que o acordo entre a Equipe e o Jogador ou Treinador desligado foi validamente rescindido ou expirou conforme seus termos e que está de acordo com os termos destas Regras e do Contrato de Participação.

6.4. Janelas de Transferências

Janelas de Transferência são períodos em que as Equipes participantes do CBLOL podem inscrever Jogadores e Treinadores, elegíveis de acordo com o Contrato da Equipe e as Regras, em suas Formações Regulares.

6.4.1. Janela de Transferências Principal da Primeira Etapa é o período em que as Equipes devem enviar sua Formação Regular (“Inscrição Inicial”), que deverá se enquadrar nos requisitos de

Formação Regular Mínima ou Formação Regular Temporária aplicável. Esta janela terá início no dia 21 de Novembro de 2023 até o dia 11 de Dezembro de 2023, encerrando-se às 23:59 BRT.

- 6.4.2. Janela de Transferências Temporária da Primeira Etapa** é o período em que as Equipes inscritas tanto no CBLOL quanto no CBLOL Academy, podem optar por enviar uma Formação Regular Temporária (“**Inscrição Temporária**”). Esta janela se inicia junto da Janela de Transferências Principal da Primeira Etapa em 21 de Novembro de 2023 e se encerra em 10 de Janeiro de 2024 às 23:59 BRT. Equipes deverão se enquadrar aos requisitos de Formação Regular Mínima dentro do período da Janela de Transferências Temporária da Primeira Etapa. Novas inscrições serão consideradas como Inscrições Complementares da Primeira Etapa a partir do momento que a Equipe se enquadrar nos requisitos de Formação Regular Mínima, mesmo que ainda dentro do período da Janela de Transferências Temporária da Primeira Etapa.
- 6.4.3. Janela de Transferências Complementar da Primeira Etapa** é o período no qual as Equipes poderão inscrever até três Jogadores e até dois Treinadores em sua Formação Regular (“**Inscrição Complementar**”) sem sofrer penalidades. Esta janela será efetiva a partir do dia 12 de Dezembro de 2023 até o dia 6 de Março de 2024, encerrando-se às 23:59 BRT. Inscrições Complementares serão avaliadas às quintas e sextas-feiras; para tanto, as inscrições deverão ser enviadas até às 23:59 BRT de quarta-feira que esteja dentro do período da Janela de Transferências Complementar da Primeira Etapa. Com a aprovação dos Oficiais da Liga, Jogadores inscritos via Inscrição Complementar, poderão ser escalados na Escalação Titular de sua Equipe após duas Partidas disputadas pela mesma desde sua aprovação.
- 6.4.4. Janela de Transferências Principal da Segunda Etapa** é o período em que as Equipes devem enviar sua Formação Regular (“**Inscrição Inicial da Segunda Etapa**”), que deverá se enquadrar nos requisitos de Formação Regular Mínima aplicável. Esta janela terá início no dia 29 de Abril de 2024 até o dia 15 de Maio de 2024, encerrando-se às 23:59 BRT.
- 6.4.5. Janela de Transferências Complementar da Segunda Etapa** é o período no qual as Equipes poderão inscrever até três Jogadores em sua Formação Regular (“**Inscrição Complementar**”) sem sofrer penalidades. Esta janela será efetiva a partir do dia 29 de Maio de 2024 até o dia 10 de Julho de 2024, encerrando-se às 23:59 BRT. Inscrições Complementares serão avaliadas às quintas e

sextas-feiras; para tanto, as inscrições deverão ser enviadas até às 23:59 BRT de quarta-feira que esteja dentro do período da Janela de Transferências Secundária da Segunda Etapa. Com a aprovação dos Oficiais da Liga, Jogadores inscritos via Inscrição Complementar, poderão ser escalados na Escalação Titular de sua Equipe após duas Partidas disputadas a partir de tal aprovação.

6.4.6. Inscrições Complementares Irregulares são Inscrições Complementares que são consideradas irregulares por acontecerem em qualquer momento após uma Janela de Transferências Complementar ou que sejam efetivadas após três (3) Inscrições Complementares de Jogadores ou duas (2) Inscrições Complementares de Treinadores já terem sido processadas por solicitação de uma Equipe. Este tipo de inscrição irregular poderá ser aprovada a critério exclusivo dos Oficiais da Liga e acarretará em penalidades em caso de efetivação.

6.5. Banco de Dados de Contratos Globais

As Formações Regulares serão exibidas no Banco de Dados de Contratos Globais (“GCD” ou “**Global Contract Database**”). O GCD será atualizado uma vez que as alterações autorizadas nas Formações Regulares das Equipes tenham sido confirmadas pelos Oficiais da Liga. As Formações Regulares das Equipes no GCD serão consideradas as mais atualizadas, e as Equipes são responsáveis por notificar os Oficiais da Liga se suas Formações Regulares atuais não estiverem refletidas com precisão.

7. Operacional

7.1. Área das Equipes

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

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

7.2. Área de Pré-Partida

Para eventos presenciais, os Jogadores poderão ter uma Área de Pré-Partida (também referida como “Ready Room”), onde eles poderão se reunir antes do início de cada uma de suas respectivas Partidas. Essa Área é reservada para os Jogadores e Membros da Equipe. Qualquer acesso de terceiros estará sujeito à aprovação prévia dos Oficiais da Liga.

7.3. Área da Partida

A “Área da Partida” é composta por toda área ao redor dos computadores usados para a competição. O acesso à Área da Partida é restrito aos Jogadores Titulares e Treinadores, em períodos especificados pelos Oficiais da Liga.

- 7.3.1.** Todos os Jogadores e Membros de Equipe deverão passar, obrigatoriamente, por uma verificação de segurança e integridade competitiva todas as vezes antes de acessarem a Área de Partida. Essa verificação será visual para a região das mãos, braços, pescoço e cabeça, e com detector de metais nas demais regiões do corpo. Em casos que for detectada presença de metal através do aparelho de aferição, um Oficial da Liga solicitará para que a pessoa informe o que poderia estar causando a detecção e até mesmo que sejam esvaziados os bolsos e outros compartimentos de sua vestimenta.
- 7.3.2.** Nenhum tipo de comida é permitida na Área da Partida. Na Área da Partida só serão permitidas bebidas não alcoólicas, em embalagens com proteção contra vazamentos. Essas embalagens serão fornecidas pelo Organizador da Liga quando solicitado.
- 7.3.3.** Cigarros, cigarros eletrônicos, tabaco e outros produtos similares ou derivados de nicotina são proibidos na Área de Partida.

7.4. Inspeção de Saúde

Caberá à Equipe assegurar-se que todos os seus profissionais que compareçam a Partidas presenciais estão aptos e não apresentem sintomas que sejam associados com COVID-19. Em eventos presenciais, cada membro de uma Organização deve comprovar sua identidade para os Oficiais do Torneio antes de adentrar o local das Partidas oficiais. Os Oficiais do Torneio têm o direito de (antes de permitir a entrada de qualquer membro de uma organização ou qualquer outra pessoa) checar a temperatura de indivíduos para verificação de seu estado de saúde. Se em qualquer momento antes ou durante uma Partida, o Oficial do Torneio determinar, ao seu critério e com base em padrões razoáveis, que um indivíduo apresenta sintomas que sejam associados com COVID-19 e não deve permanecer ou acessar o local, esse indivíduo poderá ter sua entrada

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

7.5. Equipamentos Fornecidos pelo Organizador da Liga

- 7.5.1.** Para Partidas presenciais do CBLOL, o Organizador da Liga fornecerá um (1) PC, um (1) monitor, um (1) headset, uma (1) mesa e uma (1) cadeira.
- 7.5.2.** Quando solicitado, o Organizador da Liga fornecerá, para cada Jogador, um (1) teclado para PC, um (1) mouse para PC e um (1) mousepad.
- 7.5.3.** Todos os equipamentos fornecidos em Partidas presenciais do CBLOL, serão selecionados e determinados a critério exclusivo do Organizador da Liga.
- 7.5.4.** O equipamento necessário para comunicação das Equipes será fornecido pelo Organizador da Liga. O uso de programas ou equipamentos terceiros para comunicação de voz não são permitidos. Os Oficiais da Liga podem monitorar a comunicação de voz a seu exclusivo critério.
- 7.5.5.** Está proibido o uso dos computadores fornecidos pelo Organizador da Liga para visualizar ou postar em qualquer site social. Isso inclui, mas não se limita a, Facebook, Twitter, Youtube, Reddit, fóruns ou emails.
- 7.5.6.** Uma equipe técnica estará disponível para ajudar com o processo de configuração e na resolução de problemas técnicos durante o

período de pré-Jogo e em possíveis pausas por motivos técnicos durante os Jogos.

7.6. Equipamentos dos Jogadores

- 7.6.1.** É permitido aos Jogadores utilizarem equipamentos próprios em seus Jogos, sendo eles um (1) teclado para PC, um (1) mouse para PC, (1) mousepad, (1) mouse bungee e aquecedores de mão não eletrônicos.
- 7.6.2.** Na Área da Partida, Jogadores não podem trazer ou usar nenhum headset, fone de ouvido ou microfone diferente dos fornecidos pelo Organizador da Liga.
- 7.6.3.** É de responsabilidade da Equipe a manutenção e funcionalidade dos equipamentos de seus Jogadores.

7.7. Aprovação de Equipamentos

- 7.7.1.** Todos os equipamentos próprios dos Jogadores devem ser submetidos à aprovação prévia do Organizador da Liga. Equipamentos não aprovados ou equipamentos que possam prover uma vantagem injusta a uma Equipe não serão permitidos, e os Jogadores receberão equipamentos do Organizador da Liga para utilização durante os Jogos. Os Equipamentos aprovados permanecerão no local e só serão acessíveis antes da Partida ou em momento aprovado pelos Oficiais da Liga.
- 7.7.2.** A seu critério, o Organizador da Liga pode proibir o uso de qualquer equipamento por razões relacionadas à segurança, eficiência operacional e eficácia.
- 7.7.3.** Nenhum equipamento dos Jogadores pode ser levado à Área da Partida se ele contiver ou exibir o nome, semelhança ou logo de uma empresa ou marca proibida de acordo com a Lista de Patrocínios e Publicidades Restritas.

7.8. Processos da Partida

- 7.8.1.** Todas as Equipes deverão estar no local do evento no horário informado pelos Oficiais da Liga.
- 7.8.2.** Todas as Partidas deverão ocorrer em seus respectivos horários programados e caso uma Equipe não esteja presente ou incompleta, a Partida poderá ser considerada como Desistência. Penalidades adicionais poderão ser aplicadas em casos de Desistência.

- 7.8.3. Um tempo total para intervalo entre Jogos será determinado pelos Oficiais da Liga. Esse tempo pode variar conforme a Fase da Etapa. A Equipe será informada quando deverá voltar para a Área da Partida. O descumprimento dos prazos estipulados poderá acarretar em penalidades.
- 7.8.4. Os Membros da Equipe serão informados de qualquer obrigação pós-Jogo, o que pode incluir, mas não se limita a, aparições na mídia, entrevistas ou discussões adicionais de qualquer fato ocorrido durante os Jogos.
- 7.8.5. Caso ocorra alguma situação extraordinária que impeça a participação de uma Equipe em algum momento, como por exemplo, tragédias naturais ou acidentes que impossibilitem a realização da Partida, falecimento de Jogador ou Treinador ou interrupções nas atividades, serão avaliadas pelos Oficiais da Liga que informarão se haverá alterações na programação a todos os envolvidos.
- 7.8.6. O Organizador da Liga pode, a seu critério, reordenar a programação de Jogos de qualquer dia e/ou alterar a data de Partidas. Caso seja modificada qualquer programação de Partida, o Organizador da Liga informará às Equipes sobre a alteração.

7.9. Nome de Invocador, Tricode e Conta no Servidor de Torneio

- 7.9.1. Os Nomes de Invocador podem incluir letras maiúsculas, minúsculas, dígitos, ou espaços simples entre palavras apenas. Os Nomes de Invocador não devem exceder 11 caracteres, incluindo espaços. Não serão permitidos caracteres especiais para nomes de Equipe, Nomes de Invocador ou Tricode. Nomes de Invocador e nomes de equipe não podem conter: vulgaridades ou obscenidades; derivações de Campeões do League of Legends ou outros nomes de personagens semelhantes; ou derivações de produtos ou serviços que possam causar confusão.
- 7.9.2. As Equipes terão permissão para ter um Tricode de Equipe de 2 a 3 caracteres a ser adicionado à frente do Nome de Invocador de cada Jogador no Servidor do Torneio. Esse Tricode de Equipe deve ser uma combinação de letras maiúsculas e/ou dígitos. O Tricode de Equipe deve ser exclusivo a nível global.
- 7.9.3. Todos os Tricodes de Equipe, Nomes de Equipe e Nomes de Invocador devem ser aprovados antecipadamente pelos Oficiais da Liga antes de serem usados. Mudanças de Nome de Invocador devem ser aprovadas pelos Oficiais da Liga antes do uso em jogo.

Qualquer alteração cosmética em Tricodes, Nomes de Equipe, etc., não serão permitidos após o início da Etapa. Os Oficiais da Liga se reservam o direito de negar um Nome de Equipe, Tricode ou Nome de Invocador se não refletir os padrões profissionais buscados pela Liga, e a Equipe/Jogador serão obrigados a realizar essa alteração.

7.9.4. Os Jogadores receberão Contas do Servidor de Torneio. É responsabilidade dos Jogadores configurar sua conta de acordo com suas preferências. O Nome do Invocador (Summoner Name) da conta deve ser definido como o nome oficial do Jogador na Liga, conforme aprovado pelos Oficiais da Liga.

7.9.5. O uso de skins de sentinelas e emotes nos Servidores do Torneio é permitido, a menos que o uso tenha sido barrado pelos Oficiais da Liga.

8. Vestuário

Membros da Equipe deverão usar vestimentas de acordo com as diretrizes compartilhadas pelo Organizador da Liga (“**Política de Uniformes**”). Os Oficiais da Liga detém o direito de impor ou banir um objeto de vestuário a qualquer momento, caso seja considerado ofensivo, assim como se reservam o direito de recusar a entrada ou a participação de qualquer Membro da Equipe que não cumpra as regras de vestuário estabelecidas.

8.1. Diretrizes Gerais de Vestuário

8.1.1. Contendo qualquer informação falsa, infundada e/ou injustificada de qualquer produto ou serviço, ou depoimento que os Oficiais da Liga, em seu próprio critério, considerem antiético.

8.1.2. Propaganda de drogas, tabaco, arma de fogo, munição, etc., ou qualquer produto que dependa de prescrição ou autorização especial.

8.1.3. Contendo qualquer material que constitua ou seja relativo a quaisquer atividades que sejam ilegais, incluindo, mas não se limitando a, sites que promovem apostas.

8.1.4. Contendo qualquer produto que seja difamatório, obsceno, profano, vulgar, repulsivo ou abusivo, ou que descreva/retrate toda e qualquer função corporal interna ou resultados sintomáticos de condições internas, ou se refira a qualquer questão que não seja considerada um tema socialmente aceitável.

8.1.5. Publicidade de qualquer conteúdo pornográfico ou site pornográfico.

- 8.1.6. Contendo qualquer marca material protegida por direitos autorais ou qualquer outro elemento de propriedade intelectual que seja usado sem o consentimento do proprietário, que possa dar origem a qualquer alegação de violação, apropriação indébita, ou qualquer outra forma de concorrência desleal ao Organizador da Liga.
- 8.1.7. Desprezar ou difamar qualquer Equipe adversária, Jogador ou qualquer outra pessoa ou produto.

8.2. Uniforme dos Jogadores

- 8.2.1. Os Jogadores de uma Equipe devem vestir o uniforme oficial da Equipe durante todas as Partidas, pré-Partidas, entrevistas, pós-Partidas e em outras produções de conteúdo. O uniforme oficial completo é composto por camisa, calça e jaqueta, sendo todas as peças idênticas para todos os Jogadores, apenas com variação de nomes.
- 8.2.2. O uniforme oficial pode ser alterado durante a Temporada, desde que previamente aprovado pelos Oficiais da Liga.
- 8.2.3. Os Jogadores deverão usar calçado fechado durante todas as atividades da Temporada, incluindo dias de testes e produções de conteúdo.
- 8.2.4. Todos os itens citados acima estão sujeitos à aprovação prévia dos Oficiais da Liga.
- 8.2.5. Caso o Jogador precise usar uma peça que não faz parte do uniforme oficial, esta deverá estar por baixo de uma peça oficial do uniforme. Em nenhum momento será permitido que um jogador utilize uma peça não oficial sobre uma oficial.

8.3. Vestimenta do Treinador

O Treinador da Equipe não deverá usar peças idênticas às dos Jogadores. O Treinador deverá usar traje social (camisa, terno, gravata e sapato) ou esporte fino (camisa/camisa polo, blazer, calça social/jeans escuro, sapato/tênis). Nenhuma peça do Treinador deve conter o logotipo da Equipe, ou outras marcas. Os Treinadores poderão utilizar *pins* da logo da Equipe. A Equipe deverá solicitar a aprovação da Riot antes da utilização.

9. Competitivo

9.1. Escolha de Lado na Fase Regular

A escolha de lado na Fase Regular será pré-selecionada pelo Organizador da Liga e informada a cada Equipe. No segundo turno, os lados dos Jogos serão invertidos em relação ao definido no primeiro turno.

9.2. Escolha de Lado na Fase Eliminatória

- 9.2.1.** A escolha de lado para o primeiro Jogo de uma Partida da Fase Eliminatória, deverá ser informado aos Oficiais da Liga pela Equipe com pelo menos 48 horas de antecedência para o início da Partida. Caso uma Equipe adversária seja definida em menos de 48 horas antes do início de uma Partida, a Equipe com o direito de escolha deverá escolher o lado em até 2 horas após o fim do Jogo em que seu adversário foi definido. Esse prazo pode ser alterado a critério dos Oficiais da Liga.
- 9.2.2.** O direito de Escolha de Lado para o primeiro Jogo de uma Partida da Fase Eliminatória será da Equipe melhor posicionada no Ranque da Fase Regular, exceto para a final da Chave Inferior (Partida 4B) e Grande Final, das quais o direito de escolha será da Equipe que perder a final da Chave Superior (5A) e da Equipe que ganhar a final da Chave superior, respectivamente.
- 9.2.3.** Para os Jogos seguintes de uma Partida, e Equipe com direito de escolha de lado deverá informar aos Oficiais da Liga em que lado irão jogar em até cinco (5) minutos após o final do Jogo anterior.
- 9.2.4.** Caso as Equipes não cumpram o prazo informado, o lado padrão para a Equipe que tinha o direito de escolha, será o lado azul.

9.3. Resultado em Impedimento e Desclassificação

Partidas em que Equipes sejam desclassificadas ou impedidas de competir por qualquer razão, serão declaradas como vitória pelo placar mínimo possível. Por exemplo, 2 a 0 para Partidas Md3 e 3 a 0 para Partidas Md5. Nenhuma estatística ou número adicional será válido para Partidas em que uma Equipe tenha sido desclassificada.

9.4. Confrontos da Fase Eliminatória

- 9.4.1.** Ao final da Fase Regular, a Equipe que terminar em primeiro lugar no Ranque, terá o direito de escolher em qual Partida da Semifinal da Chave Superior irá disputar (Partida 3A ou Partida 4A). A escolha deverá ser informada pela Equipe que ficou em primeiro

lugar no Ranque até cinco minutos após o fim do último Jogo da Fase Regular. Se a Equipe que ficou em primeiro lugar no Ranque estiver disputando na última Partida da Fase Regular, o período de escolha será de até 15 minutos após o fim do último Jogo. Caso a Equipe não informe a escolha dentro do período estipulado, o confronto será definido automaticamente como sendo o 3A.

- 9.4.2.** A Equipe que terminar a Fase Regular em segundo lugar, disputará a Partida da Semifinal da Chave Superior que a Equipe que ficou em primeiro escolheu por não disputar.

9.5. Uso de Programas Irregulares

Jogadores estão proibidos de usar qualquer programa que possa prover qualquer tipo de vantagem durante um Jogo. A identificação desses programas pode resultar na desclassificação da Equipe. Durante Partidas presenciais, os Jogadores deverão usar os programas fornecidos pelo Organizador da Liga. Caso seja necessário um programa específico, a Equipe deve solicitar o uso de tal programa com até 48h de antecedência ao horário programado para início do evento.

9.6. Equipamentos Não Essenciais

- 9.6.1.** É proibido conectar equipamentos não essenciais como, mas não se limitando a, celulares e dispositivos USB aos computadores fornecidos pelo Organizador da Liga.
- 9.6.2.** Não será permitido que os Jogadores e/ou Treinadores levem à Área de Partida equipamentos considerados não essenciais para o início e andamento da mesma. Sendo eles, mas não se limitando a, dispositivos de armazenamento portáteis, relógios e/ou pulseiras com qualquer tipo de conectividade, celulares, tablets, óculos que não sejam prescritos por receitas médicas, brinquedos, pelúcias e etc

9.7. Controle de Áudio

- 9.7.1.** Será solicitado aos Jogadores que mantenham o volume de áudio acima da configuração mínima. Oficiais da Liga podem solicitar aos Jogadores que ajustem seus volumes a seu critério caso determinado que o volume esteja muito baixo.
- 9.7.2.** Os headphones devem ser colocados diretamente no ouvido dos Jogadores, e devem assim permanecer durante toda a duração do Jogo. Jogadores não podem obstruir o posicionamento do headphone em nenhum momento.

9.8. Adulteração de Equipamentos

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

9.9. Comunicações não autorizadas

Os Jogadores não podem enviar mensagens ou e-mail na Área da Partida. Durante um jogo, a comunicação dos 5 Jogadores Titulares será limitada aos 5 Jogadores Titulares e Treinadores enquanto estiverem na Área da Partida.

9.10. Participação dos Treinadores

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

9.11. Papel dos Juízes

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

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

9.12. Comportamento dos Juízes

O Juiz deverá se comportar de maneira profissional durante todo o tempo, e deverá tomar decisões de maneira imparcial e sem paixão ou preconceito em relação a qualquer Jogador, Equipe, Treinador, patrocinador ou indivíduo.

9.13. Finalidade do Julgamento de Juízes

Se um Juiz fizer um julgamento incorreto, o julgamento está sujeito a ser alterado. Os Oficiais da Liga, a seu próprio critério, podem avaliar a decisão durante ou após o Jogo para determinar se o procedimento

adequado foi aplicado para a tomada de uma decisão justa. Se o procedimento apropriado não tiver sido usado, os Oficiais da Liga reservam-se o direito de invalidar a decisão do Juiz. Os Oficiais da Liga sempre terão a palavra final em todas as decisões durante a Temporada.

9.14. Servidor de Torneio

Todas as Partidas de uma Etapa, tanto do CBLOL quanto do CBLOL Academy, acontecerão no Servidor de Torneio. Novas atualizações, bem como novos Campeões, serão disponibilizados com um tempo de atraso em relação ao Servidor Convencional, e esse prazo pode variar caso a caso. Caso necessário, a critério dos Oficiais da Liga, o Servidor Convencional será onde as Partidas acontecerão e o patch mais recente será o considerado para a competição.

9.15. Novos Campeões

Novos Campeões e/ou reworks serão automaticamente proibidos por um período mínimo de três (3) semanas contando o dia em que forem lançados no Servidor de Torneio. Ou seja, somente estão disponíveis na atualização seguinte ao seu lançamento. Esse período de atraso pode ser alterado de acordo com novas atualizações competitivas.

9.16. Procedimentos de Pré-Partida

9.16.1. As configurações de Pré-Partida são:

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

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

9.17. Criação do Jogo

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

9.18. Pontualidade para Iniciar a Partida

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

9.19. Início do Jogo

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

9.20. Configuração do Saguão

O saguão deve ser criado de acordo com o seguintes parâmetros:

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

9.21. Configuração de Jogo

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

9.22. Restrição de Elementos do Jogo

Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento antes ou durante uma Partida, caso existam Bugs conhecidos com Campeões, Skins, Runas, Itens ou Feitiços de Invocador, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério do Organizador da Liga.

9.23. Modo Competitivo

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

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

- Fase de Picks 2: B A A B

9.24. Troca de Campeão

- 9.24.1.** As Equipes devem completar todas as trocas de Campeões antes da marca de 20 segundos durante a fase de trocas. O não cumprimento desta regra é passível de penalidade ao Jogador e Equipe.
- 9.24.2.** O processo de Seleção de Campeões não será refeito caso algum Jogador tenha escolhido o Campeão errado.

9.25. Início do Jogo após Seleção de Campeões

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

9.26. Início de Jogo Controlado

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

9.27. Problemas ao Carregar o Jogo

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

9.28. Tipos de Desconexões

- 9.28.1. Desconexão Involuntária.** Jogador é desconectado do jogo por problemas no cliente, plataforma, rede ou computador.
- 9.28.2. Desconexão Intencional.** Um Jogador se desconecta do jogo intencionalmente (ex: fechar o jogo). Qualquer ação do Jogador que o leve a desconectar da partida será considerado intencional, não importando a real intenção do jogador com a ação. Essas ações são passíveis de penalidade.

9.29. Jogo Salvo

Um Jogo Salvo (“JS”) se refere a um Jogo em que os dez Jogadores se conectaram ao mapa e que tenham progredido ao ponto de alguma interação relevante entre as Equipes tenha ocorrido. Quando um Jogo atinge o status JS, o período em que reinícios podem ocorrer se encerra, e o Jogo passa a ser considerado oficial a partir desse momento. Depois de atingido o JS, os reinícios de Jogos apenas serão permitidos em condições excepcionais. Exemplos de condições que iniciam o JS.

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

9.30. Interrupções de Jogo

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

9.31. Pausa Direcionada

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

9.32. Pausa de Jogador

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

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

9.32.1. Doenças, machucados ou deficiências não são razões aceitas para uma pausa. Nessas situações, a Equipe deve alertar os Oficiais da Liga, que podem, a seu critério, solicitar uma pausa para avaliar se o Jogador tem possibilidade de continuar a partida no momento. Caso seja identificado que o jogador não tem condições de continuar a partida, a sua equipe será considerada derrotada. A menos que um

Oficial da Liga definir que a partida pode se enquadrar em um Jogo Finalizado.

9.33. Retornando ao Jogo

Os Jogadores não têm permissão para recomeçar o Jogo após uma pausa. O Jogo só pode ser reiniciado após um Oficial da Liga se certificar de que todos os Jogadores estão prontos para dar continuidade ao Jogo, e então autorizar a volta do Jogo.

9.34. Pausas Não Autorizadas

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

9.35. Comunicação Durante Pausas

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

9.35.2. Caso uma pausa dure muito tempo, os Oficiais da Liga podem, a seu critério, permitir que os Jogadores se comuniquem antes que o Jogo seja retomado. Os Jogadores serão informados quando a comunicação for liberada.

9.36. Reinício do Jogo

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

9.37. Reinício antes do Jogo Salvo

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

- Caso um Jogador perceba que as Runas e suas configurações não foram carregados corretamente entre a sala do Jogo e o mapa. Se as configurações não puderem ser corrigidas, o jogo pode sofrer reinício.
- Se um Oficial da Liga determinar que dificuldades técnicas não permitem que o Jogo se inicie. Ex: Uma equipe não estar na posição

adequada para determinados eventos, como o nascimento das tropas.

9.38. Reinício após o Jogo Salvo

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

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

9.39. Ambiente Controlado

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

9.40. Confirmação dos Jogadores

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

9.41. Vitória de Jogo Concedida

Em caso de os Oficiais da Liga desejarem efetuar um remake, os Oficiais da Liga devem, primeiramente, considerar se a vitória deve ser concedida a uma Equipe. Os oficiais da Liga, a seu exclusivo critério, podem determinar que uma Equipe não pode evitar a derrota (por exemplo, não conseguir se recuperar e vencer o Jogo) com um grau de certeza razoável. Os Oficiais da Liga podem, mas não são obrigados a, usar qualquer ou todos os seguintes critérios na determinação de uma Equipe não pode evitar a derrota com um grau de certeza razoável.

9.41.1. Diferencial de Ouro. Do total de ouro obtido no jogo, uma Equipe ganhou 57,5% ou mais desse ouro. Por exemplo, se 10.000 de ouro foram obtidos no jogo, a equipe líder ganhou pelo menos 5.750 de ouro como equipe.

9.41.2. Diferencial de Torres Restantes. A diferença no número de torres restantes entre as Equipes é de oito (8) ou superior.

- 9.41.3. **Diferencial de Inibidores Restantes.** A diferença no número de inibidores em pé entre as Equipes é de três (3).
- 9.41.4. **Diferencial de Torres do Nexus Restantes.** A diferença no número de torres do nexus restantes entre as Equipes é de dois (2)
- 9.41.5. **Diferencial de Jogadores Ressurgindo.** A diferença no número de personagens de Jogadores vivos entre as Equipes é de pelo menos quatro (4), com os cronômetros de morte restantes em todos os Jogadores mortos sendo de pelo menos quarenta (40) segundos ou mais.
- 9.41.6. **Vitória Direta.** No momento de dificuldade técnica, não há cenário que, na opinião dos Oficiais da Liga, poderia resultar em algo diferente da vitória de uma Equipe (por exemplo, aos 45 minutos uma Equipe é aniquilada e o Meio e o Jungler da equipe adversária possuem uma onda de minions e estão correndo para a base adversária).

9.42. Processos de Pós-Jogo

- 9.42.1. Oficiais da Liga confirmaram os resultados de Partidas e Jogos.
- 9.42.2. Os Jogadores devem relatar qualquer problema técnico encontrado aos Oficiais da Liga.
- 9.42.3. Os Oficiais da Liga informarão aos Jogadores quanto tempo de intervalo os Jogadores terão entre Partidas e Jogos. As Seleções de Campeões poderão começar no horário, não importando se a Equipe está completa na Área da Partida ou não. Os Oficiais da Liga podem, a seu critério, logar-se na conta de um Jogador e entrar na sala da partida.

9.43. Chronobreak

- 9.43.1. É uma ferramenta para recuperação de uma certa instância de jogo.
- 9.43.2. **Bug.** Um erro, falha, defeito ou falha que produz um resultado incorreto ou inesperado, ou faz com que um jogo ou dispositivo de hardware se comporte de maneiras não pretendidas.
- 9.43.3. **Bug Leve.** Um Bug (incluindo uma falha de hardware) que, no máximo, é inconveniente para os jogadores. Isso pode incluir Bugs que alteram estatísticas do jogo ou mecânicas de jogabilidade de uma maneira que, embora não seja ideal, pode ser jogado mesmo se necessário. Para evitar dúvidas, em um caso em que o Chronobreak não estiver disponível, esses Bugs não resultarão em um Reinício de Jogo.

- 9.43.4. Bug Mitigável.** Um Bug que não altera significativamente a integridade competitiva do jogo. Isso pode significar que existem etapas de mitigação disponíveis para um Bug que, de outra forma, seria difícil de contornar (como reiniciar o cliente de jogo ou o computador). Alternativamente, isso pode incluir situações onde o impacto do Bug pode ser mitigado por outras funções no jogo.

Esta categoria também inclui Bugs fornecidos sob a "Inform Bugs", ou seja, aqueles Bugs fornecidos às equipes antes dos jogos (geralmente interações de campeões, itens ou ambiente e efeitos persistentes) para os quais não será oferecido o Chronobreak ou Reinício de Jogo. Esses efeitos ou interações não podem ser evitados ou mitigados por meio de qualquer outro meio que não seja a desativação dos campeões, skins ou itens, e portanto, o Chronobreak e refazer não estão disponíveis para esses Bugs.

- 9.43.5. Falha de Hardware Não Intencional.** A falha de qualquer peça de hardware, incluindo falha do servidor, falha do monitor ou PC ou falha periférica do jogador. Isso não inclui qualquer falha de hardware induzida pelo jogador, incluindo danos intencionais a periféricos, danos ao monitor ou interferência de um jogador em um PC. A determinação se uma falha de hardware é não intencional é de exclusiva discricionariedade dos Oficiais da Liga.

- 9.43.6. Bug Crítico.** Um Bug (incluindo uma Falha de Hardware Não Intencional) que prejudica significativamente a capacidade de um jogador competir na situação de jogo, altera significativamente estatísticas do jogo ou mecânicas de jogabilidade, ou uma situação na qual as condições ambientais externas se tornam insustentáveis. A determinação se o Bug prejudicou significativamente a capacidade de competição de um jogador é de exclusiva interpretação dos Oficiais da Liga.

- 9.43.7. Bug Verificável.** Um Bug ou Bug Crítico que está conclusivamente presente e não é atribuível a erro do jogador. O espectador deve ser capaz de reproduzir a instância em questão e verificar o Bug ou Bug Crítico.

- 9.43.8. Situação Terminante.** Um Bug ou outra circunstância que exige que um jogo seja refeito. Estas circunstâncias incluem (i) instâncias de Bugs Críticos em que o Chronobreak não está disponível ou incapaz de recuperar o jogo; (ii) Bugs que não podem ser remediados ou evitados pelo uso do Chronobreak, incluindo Bugs de campeões ou skins que podem exigir a desativação de tais campeões ou skins; ou (iii) qualquer outra instância a critério dos

Oficiais da Liga, onde a continuação do jogo é insustentável (incluindo preocupações ambientais e falha catastrófica de hardware).

9.43.9. Estado "Jogo Interrompido". Um ponto no jogo em que nenhuma equipe está profundamente envolvida uma com a outra, embora algum envolvimento mínimo ainda possa constituir um estado de Jogo Interrompido. Na definição de um estado de jogo interrompido, deve-se fazer todo esforço para identificar um tempo o mais próximo possível da instância do Bug, ao mesmo tempo fornecendo uma janela aproximada de 2 segundos antes de um possível engajamento em situações onde o jogo foi retrocedido a partir de um ponto em que as equipes estavam engajadas. O objetivo é localizar um momento no tempo em que um engajamento permaneça possível, mas não inevitável. Um estado de jogo interrompido perfeito pode não existir e, nessas situações, o objetivo principal de identificar um estado em que não haja um grande engajamento o mais próximo possível da instância do Bug deve ser priorizado (por exemplo, retroceder muito pode potencialmente remover a preparação que uma equipe fez, incluindo wards, pressão de rota e flanqueamento)

9.43.10. Custo. Qualquer (i) mortes de jogadores; (ii) objetivos (torre, inibidor, dragão, arauto ou barão) conquistados que não estavam em andamento no estado de Jogo Interrompido (ou seja, dragão estava sendo atacado ou três jogadores na torre com uma onda de tropas e sem oposição); ou (iii) uso de habilidades últimas, itens ou feitiços de Invocador onde tal habilidade última no Nível 1 (independentemente do nível ou tempo de recarga da habilidade no momento do Bug) ou feitiço ou item básico (ou seja, sem reduções de recarga de runas ou itens) tem um tempo de recarga de 110 segundos ou mais. Uma habilidade Ultimate ou feitiço de invocador usado, na opinião dos Oficiais da Liga, fora dos padrões normais de jogo com o propósito de desencadear um custo sob esta Regra, não constituirá um custo. Outros fatores como visão (wards colocadas ou destruídas), tropas abatidas, etc., embora tenham valor no jogo, não atingem o nível de consideração em relação ao uso do Chronobreak.

9.44. Disponibilidade e Uso do Chronobreak.

9.44.1. Se um jogo enfrentar um Bug em qualquer momento durante a partida, os Oficiais da Liga devem primeiro determinar se o jogador seguiu o protocolo de pausa. Se o jogo foi pausado de maneira oportuna, os Oficiais da Liga devem em seguida determinar se o

Bug é um Bug verificável. Se for um Bug verificável, os Oficiais da Liga devem então determinar se o Bug é um Bug menor, crítico ou uma situação terminal.

- 9.44.2.** Se o Bug for um Bug Leve e não for um Bug Mitigável, os Oficiais da Liga devem determinar qual seria o estado apropriado do jogo interrompido e se há algum custo associado ao uso do Chronobreak para voltar a esse estado do Jogo Interrompido. Se houver um custo associado ao Bug Leve, o Chronobreak não estará disponível e os jogadores devem ser instruídos a continuar jogando apesar do Bug.
- 9.44.3.** No caso de um Bug Leve sem custo, os Oficiais da Liga devem determinar (i) se o Chronobreak pode restaurar o jogo; e (ii) se reverter o jogo para um estado anterior irá corrigir o Bug ou evitar a condição de gatilho para o Bug. Se o Chronobreak não puder restaurar o jogo ou reverter o jogo para um estado anterior não corrigirá ou evitará o Bug, ou no caso de qualquer Bug Mitigável, o Chronobreak não será usado e os jogadores serão instruídos a continuar jogando apesar do Bug.
- 9.44.4.** Se os Oficiais da Liga determinarem que o uso do Chronobreak é apropriado, eles deverão determinar se uma ou ambas as equipes foram significativamente prejudicadas pelo Bug Leve, e qualquer equipe significativamente prejudicada terá a oportunidade de usar o Chronobreak no jogo, embora não seja informada qual estado do Jogo Interrompido será utilizado. Se ambas as equipes forem significativamente prejudicadas, qualquer equipe que solicitar o Chronobreak acionará o uso do Chronobreak.
- 9.44.5.** Se alguma equipe significativamente prejudicada solicitar o Chronobreak, os Oficiais da Liga utilizarão o Chronobreak para restaurar o jogo ao estado apropriado do jogo interrompido. Se um estado apropriado do jogo interrompido não existir, os jogadores ainda podem ser colocados de volta a um ponto recuperado antes do Bug ocorrer a critério dos Oficiais da Liga.
- 9.44.6.** No caso de um Bug Crítico (quando tal Bug Crítico não é um Bug Mitigável), os Oficiais da Liga devem determinar (i) se o Chronobreak pode restaurar o jogo; e (ii) se reverter o jogo para um estado anterior irá corrigir o Bug ou evitar a condição de gatilho para o Bug.
- 9.44.7.** Se o Chronobreak não puder restaurar o jogo, ou reverter o jogo para um estado anterior, não corrigirá ou evitará o Bug, então o Bug constitui uma Situação Terminante.

9.44.8. No caso de um Bug Crítico, os Oficiais da Liga determinarão se uma ou ambas as equipes foram significativamente prejudicadas pelo Bug crítico, e qualquer equipe significativamente prejudicada terá a oportunidade de usar o Chronobreak no jogo, embora não seja informada qual estado do Jogo Interrompido será utilizado. Se alguma equipe significativamente prejudicada solicitar o Chronobreak, os Oficiais da Liga tentarão encontrar um estado apropriado do jogo interrompido antes do Bug ocorrer. Se um estado apropriado do jogo interrompido não existir, os jogadores ainda podem ser colocados de volta a um ponto recuperado antes do Bug ocorrer a critério dos Oficiais da Liga.

9.44.9. No caso de uma Situação Terminal, os Oficiais da Liga devem seguir o procedimento de recriação do jogo.

10. Critérios de Desempate

10.1. Aplicação dos Critérios de Desempate

Caso ao fim de uma Fase Regular duas ou mais Equipes estiverem empatadas no Ranque, critérios de desempate serão aplicados considerando as vitórias em Partidas de uma Equipe sobre uma ou mais Equipes (“**Confrontos Diretos da Fase Regular**”) com a qual estiver empatada. Se não for possível desempatar Equipes considerando apenas os Confrontos Diretos da Fase Regular, novas Partidas de desempate deverão ser agendadas, conforme definido pelos Oficiais da Liga, para definição do desempate (“**Novos Confrontos Diretos**”). Os critérios para Confrontos Diretos da Fase Regular e Novos Confrontos Diretos serão conforme as definições abaixo.

10.2. Confrontos Diretos da Fase Regular

Dois possíveis cenários de desempate serão considerados, sendo eles o desempate para duas Equipes empatadas (“**Desempate Simples**”) ou o desempate para três ou mais Equipes empatadas (“**Desempate Múltiplo**”).

10.2.1. Desempate Simples. Se uma Equipe ganhou mais de uma Partida entre as duas Equipes empatadas durante a Fase Regular, ela será declarada vencedora do desempate, portanto será alocada na classificação mais alta no Ranque da Fase Regular entre as Equipes empatadas. Se as duas Equipes tiverem registros de confronto direto idênticos (sendo uma vitória para cada uma das Equipes), deverá ser aplicado um Novo Confronto Direto entre as Equipes. Os critérios a serem considerados para os Novos Confrontos Diretos serão de acordo com a Seção 10.3.

10.2.2. Desempate Múltiplo. Para que um desempate seja aplicado entre três ou mais Equipes, serão adotados critérios específicos. Para que uma Equipe seja desempatada das demais Equipes em Confronto Direto da Fase Regular, ela precisará ter vencido ou perdido todas as partidas nos Confrontos Diretos anteriores contra todas as demais Equipes empatadas.

I. Exemplo 1

Caso 1	Vitória	Derrota
Equipe A	4	0
Equipe B	2	2
Equipe C	0	4

Neste caso, a Equipe A venceu todos os Confrontos Diretos entre as Equipes empatadas e com isso assumirá a posição mais alta do Ranque dentre as três Equipes empatadas. A Equipe B venceu o confronto direto contra a Equipe C, portanto, ficará com a segunda mais alta posição do Ranque, enquanto a Equipe C perdeu todos os Confrontos Diretos e com isso, ficará com a posição mais baixa, não sendo necessário aplicar o critério de Novos Confrontos Diretos entre as Equipes.

II. Exemplo 2

Caso 1	Vitória	Derrota
Equipe A	4	0
Equipe B	1	3
Equipe C	1	3

Caso 2	Vitória	Derrota
Equipe A	3	1
Equipe B	3	1
Equipe C	0	4

Assim como no caso anterior, a Equipe que venceu ou perdeu todos os Confrontos Diretos, assumirá respectivamente a maior ou menor posição dentre as três Equipes empatadas. Porém, neste caso será necessário a aplicação do critério de Novos Confrontos Diretos entre as Equipes restantes, conforme definição para Desempate Duplo, seguindo as definições de Pontos de Desempenho Regular (Seção 10.4) ou Tempo de Vitória Acumulado (Seção 10.5).

III. Exemplo 3

Caso 1	Vitória	Derrota
Equipe A	3	1
Equipe B	2	2
Equipe C	1	3

Caso 2	Vitória	Derrota
Equipe A	2	2
Equipe B	2	2
Equipe C	2	2

Neste caso, nenhuma Equipe venceu ou perdeu todos os Confrontos Diretos contra as demais Equipes empatadas, portanto, nenhuma Equipe assumirá uma posição específica no Ranque. Isto posto, será necessário aplicar o critério de Novos Confrontos Diretos entre as Equipes empatadas, conforme as diretrizes definidas na Seção 10.3.

10.3. Novos Confrontos Diretos

Novos Confrontos Diretos serão aplicados ao fim da Fase Regular caso não seja possível resolver os desempates, sejam eles Desempate Simples ou Desempate Múltiplo, com base apenas nos critérios de Confrontos Diretos da Fase Regular definidos acima. As Partidas de Novos Confrontos Diretos serão Md1, podendo haver a criação de tabelas de Eliminação Simples ou Eliminação Dupla, além de disputas de 3º e 4º lugares, se necessário. As Equipes terão que jogar todas as Partidas até que todas as posições do Ranque da Fase Regular sejam definidas.

Partidas de desempate somente serão aplicadas para a definição das posições de 1 a 6 no Ranque, portanto, caso haja Equipes empatadas em posições inferiores às citadas, o desempate será com base no Menor Tempo de Vitória Acumulado da Fase Regular, não sendo aplicado Novos Confrontos Diretos para tal.

- 10.3.1. Escolha de Lado em Novos Confrontos Diretos.** A Escolha de Lado será concedida à Equipe com a maior PDR (Seção 10.4). Na medida em que as duas Equipes tenham pontuações idênticas de PDR, a Equipe com o menor Tempo Total de Vitória Acumulado da Fase Regular (Seção 10.5) será concedida a escolha de lado. Se as Equipes empatadas tiverem pontos totais de PDR e Tempos Totais de Vitória Acumulado da Fase Regular idênticos, a escolha de lado será determinada por um sorteio a ser realizado imediatamente antes da partida de desempate. A escolha de lado deve ser informada em até dez minutos após a conclusão da partida que determinou o cenário de desempate. O início do prazo para fornecer a escolha de lado será comunicado pelos Oficiais da Liga.
- 10.3.2. Desempate Duplo.** As duas Equipes empatadas jogarão uma nova Partida de desempate para determinar a classificação final no Ranque da Fase Regular.
- 10.3.3. Desempate Triplo.** As três Equipes serão distribuídas em uma tabela de Eliminação Simples, com os confrontos sendo definidos com base nos critérios de PDR ou Tempo de Vitória Acumulado. A Equipe com o maior PDR ou o menor Tempo de Vitória Acumulado, com os critérios aplicados nesta ordem, avançará para a segunda rodada da tabela, já as outras duas Equipes se enfrentarão na primeira rodada.
- 10.3.4. Desempate Quádruplo.** As quatro Equipes serão distribuídas em uma tabela de Eliminação Simples, com os confrontos sendo definidos com base nos critérios de PDR ou Tempo de Vitória Acumulado, e ocorrendo na primeira rodada da tabela (Jogo 1 e Jogo 2). A Equipe com o maior PDR ou o menor Tempo de Vitória Acumulado, com os critérios aplicados nesta ordem, enfrentará a Equipe com o menor PDR ou o maior Tempo de Vitória Acumulado, respectivamente.

Os vencedores da Partida 1 e da Partida 2 se enfrentarão na Partida 3, enquanto os perdedores se enfrentarão na Partida 4. O vencedor da Partida 3 receberá a classificação mais alta do Ranque da Fase Regular decidida pelo desempate, e o perdedor da Partida 3 receberá a próxima classificação mais alta decidida pelo desempate. O

vencedor da Partida 4 receberá a próxima classificação mais alta decidida pelo desempate, e o perdedor da Partida 4 receberá a classificação mais baixa decidida pelo desempate.

- 10.3.5. Desempate Quintuplo.** As cinco Equipes serão distribuídas em uma tabela de Eliminação Simples, com os confrontos sendo definidos com base nos critérios de PDR ou Tempo de Vitória Acumulado, com os critérios aplicados nesta ordem. Será necessário que um dos confrontos ocorra em uma rodada anterior (Fase de Entrada). Este confronto será entre as duas Equipes com o menor PDR ou maior Tempo de Vitória Acumulado, com os critérios aplicados nesta ordem, para definir a equipe que se classificará para a segunda rodada, se juntando às demais três Equipes. Na segunda rodada, a Equipe com o maior PDR ou o menor Tempo de Vitória Acumulado, com os critérios aplicados nesta ordem, enfrentará a Equipe com o menor PDR ou o maior Tempo de Vitória Acumulado, com os critérios aplicados nesta ordem, e assim sucessivamente.
- 10.3.6. Desempate de seis Equipes.** As seis Equipes serão distribuídas em uma tabela de Eliminação Dupla, com os confrontos sendo definidos com base no PDR ou Tempo de Vitória Acumulado. As duas Equipes com o maior PDR ou o menor Tempo de Vitória Acumulado, com os critérios aplicados nesta ordem, avançarão diretamente para a segunda rodada. Já as demais Equipes se enfrentarão na primeira rodada, com isso, a Equipe com o maior PDR ou o menor Tempo de Vitória Acumulado, com os critérios aplicados nesta ordem, enfrentará a Equipe com o menor PDR ou o maior Tempo de Vitória Acumulado, com os critérios aplicados nesta ordem, e assim sucessivamente.
- 10.3.7. Desempate de sete Equipes.** As sete Equipes serão distribuídas em uma tabela de Eliminação Dupla, com os confrontos sendo definidos com base em seu PDR ou Tempo de Vitória Acumulado. A Equipe com o maior PDR ou o menor Tempo de Vitória Acumulado, com os critérios aplicados nesta ordem, avançará para a segunda rodada, já as demais Equipes se enfrentarão na primeira rodada, com isso, a Equipe com o maior PDR ou o menor Tempo de Vitória Acumulado, com os critérios aplicados nesta ordem, enfrentará a Equipe com o menor PDR ou o maior Tempo de Vitória Acumulado, com os critérios aplicados nesta ordem, e assim sucessivamente.
- 10.3.8. Desempate de oito Equipes.** As oito Equipes serão distribuídas em uma tabela de Eliminação Dupla, com os confrontos sendo

definidos com base em seu PDR ou Tempo de Vitória Acumulado. A Equipe com o maior PDR ou menor Tempo de Vitória Acumulado, com os critérios aplicados nesta ordem, enfrentará a Equipe com o menor PDR ou o maior Tempo de Vitória Acumulado, com os critérios aplicados nesta ordem, e assim sucessivamente.

10.3.9. Desempate de nove Equipes. As nove Equipes serão distribuídas em uma Tabela de Eliminação Dupla, com os confrontos sendo definidos com base em seu PDR ou Tempo de Vitória Acumulado. Será necessário que um dos confrontos ocorra em uma rodada anterior (Fase de Entrada). Este confronto será entre as duas Equipes com o menor PDR ou o maior Tempo de Vitória Acumulado, com os critérios aplicados nesta ordem, para definir a equipe que se classificará para a segunda rodada, se juntando às demais oito Equipes. Na segunda rodada, a Equipe com o maior PDR ou o menor Tempo de Vitória Acumulado, com os critérios aplicados nesta ordem, enfrentará a Equipe com o menor PDR ou o maior Tempo de Vitória Acumulado, com os critérios aplicados nesta ordem, e assim sucessivamente.

10.3.10. Desempate de dez Equipes. As dez Equipes serão distribuídas em uma Tabela de Eliminação Dupla, com os confrontos sendo definidos com base em seu PDR ou Tempo de Vitória Acumulado. Será necessário que dois confrontos ocorram em uma rodada anterior (Fase de Entrada). Estes confrontos serão entre as quatro Equipes com o menor PDR ou o maior Tempo de Vitória Acumulado, com os critérios aplicados nesta ordem. Dentre essas quatro Equipes, a Equipe com o maior PDR ou o menor Tempo de Vitória Acumulado, com os critérios aplicados nesta ordem, enfrentará a Equipe com o menor PDR ou o maior Tempo de Vitória Acumulado, com os critérios aplicados nesta ordem, e assim sucessivamente, a fim de definirmos as duas Equipes que se classificarão para a segunda rodada, e que se juntarão às demais seis Equipes na rodada seguinte. Na segunda rodada, a Equipe com o maior PDR ou o menor Tempo de Vitória Acumulado, com os critérios aplicados nesta ordem, enfrentará a Equipe com o menor PDR ou o maior Tempo de Vitória Acumulado, com os critérios aplicados nesta ordem, e assim sucessivamente.

10.4. Ranque de Desempenho da Fase Regular

10.4.1. O Ranque de Desempenho da Fase Regular é uma classificação para definir as Equipes de acordo com seu desempenho ao fim da Fase Regular, do primeiro lugar ao décimo lugar. As colocações no

Ranque de Desempenho Regular (“**RDR**”) serão com base em Pontos de Desempenho Regular (“**PDR**”) atribuídos a cada colocação.

- 10.4.2.** Em situações em que duas Equipes tiverem a mesma pontuação, se uma das duas Equipes tiver ganho mais de uma Partida contra a Equipe da qual estiver empatada, tal Equipe deverá ser alocada acima no RDR. Se nenhuma Equipe venceu ao menos duas Partidas, ambas as Equipes serão alocadas na mesma posição no RDR.
- 10.4.3.** Quando Equipes empatadas forem alocadas na mesma posição do RDR, tal alocação irá considerar a quantidade de Equipes empatadas em tal posição para então refletir a mesma quantidade de colocações no RDR. Por exemplo, se duas Equipes ocuparem a primeira colocação no RDR, a Equipe subsequente deverá ser alocada na terceira posição e assim sucessivamente.
- 10.4.4.** Após a definição de colocações no RDR, cada Equipe será representativa de uma quantidade de pontos de acordo com sua colocação. Vitórias durante a Fase Regular contra Equipes que estiverem nas primeiras colocações no RDR, resultarão em mais PDR enquanto vitórias contra Equipes que estiverem nas colocações mais baixas resultarão em menos PDR.

Colocação	Pontos de Desempenho Regular
1º Lugar	5.0
2º Lugar	4.5
3º Lugar	4.0
4º Lugar	3.5
5º Lugar	3.0
6º Lugar	2.5
7º Lugar	2.0
8º Lugar	1.5
9º Lugar	1.0
10º Lugar	0.5

Por exemplo, no RDR, se a equipe que está em 6º lugar conseguiu uma vitória contra a Equipe em 1º lugar durante a Fase Regular, isso lhe dará 5 pontos. Contra as Equipes em 2º e 3º lugar, essa Equipe em 6º lugar não tem vitórias. Contudo, ela obteve duas vitórias

contra a Equipe em 4º lugar e mais uma vitória contra outra Equipe que também está empatada em 4º lugar. Essas vitórias contra as Equipes em 4º lugar totalizam 10.5 pontos (considerando que cada vitória contra a Equipe em 4º lugar vale 3.5 pontos, temos 2 vitórias que somam 7 pontos, e a vitória contra a Equipe empatada em 4º lugar acrescenta mais 3.5 pontos). Não existe uma Equipe classificada em 5º lugar, pois há um empate na 4ª posição. Além disso, a Equipe de 6º lugar conseguiu uma vitória em Partida contra cada uma das equipes em 7º, 8º, 9º e 10º lugares. Essas vitórias somam mais 5 pontos ao total, pois cada uma dessas Equipes oferece um multiplicador diferente: 7º lugar oferece 2 pontos, 8º lugar oferece 1.5 pontos, 9º lugar oferece 1 ponto e 10º lugar oferece 0.5 pontos. Com isso, a equipe de 6º lugar teria um total de 20.5 PDR.

10.5. Tempo de Vitória Acumulado

O tempo total de vitória em Jogo (“**Tempo de Vitória Acumulado**”) deve ser considerado como a soma do tempo que uma Equipe levou para vencer todos os seus Jogos na Fase Regular da Etapa atual.

10.6. Recurso Final para Desempate

Na medida em que surgir um desempate que não esteja contemplado ou abordado por estas Regras, a ordem de precedência para os desempates será (a) PDR, (b) Tempo Total de Vitória Acumulado e (c) sorteio. Oficiais da Liga estão autorizados a resolver quaisquer empates não contemplados por estas Regras utilizando esta metodologia.

11. Código de Conduta

O Código de Conduta Global (“**Código de Conduta**”) é a política que rege as diretrizes globais de conduta que se aplicam ao CBLOL e ao CBLOL Academy, assim como qualquer outra competição da Riot e devem ser seguidas conforme qualquer outra definição destas Regras. O Organizador da Liga compartilhará o Código de Conduta com as Equipes.

* * *

Anexo A

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

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

[Lista de Penalidades Temporada 2024](#)

[Índice Global de Penalidades](#)

[Global Contract Database](#)