

## **1. Circuito Desafiante – Classificatória CD 2019 - 1ª Etapa**

A classificatória CD 2019 é a porta de acesso para o Circuito Desafiante. Em parceria com a Riot Games, a BBL será responsável pela execução e transmissão oficial dos jogos desta primeira Etapa.

### **1.1 Introdução**

A Classificatória CD - 1ª Etapa será composta por duas fases. A primeira será a Fase Classificatória, composta por quatro torneios classificatórios que darão vaga direta ao vencedor de cada torneio para a próxima fase, além das sete melhores equipes (do 2º ao 8º lugar) de cada classificatória somarem pontos no ranking. A segunda fase será a Fase Eliminatória, ao final das quatro classificatórias, os quatro melhores times do ranking se juntarão com as quatro equipes campeãs, de cada classificatória, respectivamente. A Fase Eliminatória dará duas vagas para a Série de Promoção da primeira Etapa do Circuito Desafiante 2019.

### **1.2 Informações do torneio**

#### **1.2.1 Formato**

Modo de Jogo: 5 vs. 5 - Eliminação Simples – Torneio Competitivo;

Servidor: O servidor utilizado será o servidor online da Riot Games;

Patch: O patch utilizado será o mais atual e estável do servidor, conforme definido pelos organizadores da competição para cada disputa;

Classificatórias: Todas as partidas serão realizadas no modo melhor-de-um (Md1), exceto a final que será realizada em melhor-de-três (Md3);

Fase Eliminatória (Disputa de Vaga): Todas as partidas serão realizadas no modo melhor-de-três (MD3);

#### **1.2.2 Ranking**

As sete melhores equipes de cada classificatória garantirão pontos no ranking. Ao final das quatro classificatórias, as quatro melhores equipes do ranking se juntarão às quatro equipes vencedoras e jogarão a Fase Eliminatória do torneio. Segue abaixo a pontuação para cada posição:

<b>Posição</b>	<b>Pontuação</b>
2º Lugar	100 pontos
3º Lugar	75 pontos
4º Lugar	50 pontos
5º/8º Lugar	25 pontos
5º/8º Lugar	25 pontos

5º/8º Lugar	25 pontos
5º/8º Lugar	25 pontos

Em caso de empates no ranking, os seguintes critérios serão adotados para desempates:

- 1 - Maior número de vezes em segundo lugar na soma das classificatórias;
- 2 - Maior número de vezes em terceiro lugar na soma das classificatórias;
- 3 - Maior número de vezes em quarto lugar na soma das classificatórias;
- 4 - Maior número de vitórias em partidas únicas na soma das classificatórias;
- 5 - Maior número de participações na soma das classificatórias;
- 6 - Novo confronto direto entre as equipes (jogo único).

Caso seja necessário o confronto direto (critério 6), as equipes empatadas se enfrentarão em partida única (Md1), para definir quem avançará.

No caso de empate entre mais de duas equipes após o quinto critério, será criada uma tabela adicional em que os adversários serão sorteados para definição dos confrontos.

Partidas de desempate ocorrerão após a classificatória #4, mas antes do início da segunda fase (eliminatórias) da Classificatória CD.

### **1.3 Premiação**

A premiação será apenas para as equipes vencedoras da disputa de vaga.

Vencedores da Disputa: 3.200 Riot points para cada um dos 5 jogadores titulares de cada equipe;

Obs: Prazo para recebimento da premiação é de até 90 dias após o término do evento;

A premiação será paga pela Riot Games;

### **1.4 Inscrições**

As Inscrições estão abertas, basta acessar o nosso site e se inscrever nas classificatórias (<https://br.lol.esports.com/noticias/circuito-desafiante-2019-classificatorias-etapa-1>).

É imprescindível que as equipes sigam as obrigações abaixo:

Apenas times com cinco ou mais jogadores podem se inscrever no Torneio [Limite máximo de 10 pessoas, incluindo o Coach/Owner do time];

Todos os jogadores devem possuir a Game Account [LoL ID] preenchida corretamente no momento da inscrição da equipe na plataforma do torneio.

Os times não podem usar nomes e imagens impróprias ou ofensivas ou de conteúdo +18.

#### **1.4.1 Classificatória 1**

Será realizada nos dias 23 e 24 de março (sábado e domingo). No sábado, a classificatória terá início às 14h00, horário oficial de Brasília. No domingo, a classificatória terá continuidade a partir das 18h00, horário oficial de Brasília. Confira as principais informações abaixo:

#### Sábado (23/03)

Inscrições: Se encerram às 11h00 do dia 23 de março, horário oficial de Brasília. ([clique aqui](#) para inscrever-se);

Check-in: das 12h30 às 13h30, horário oficial de Brasília.;

Tabela: Será disponibilizada às 13h50 (aproximadamente), horário oficial de Brasília.;

Início dos jogos: às 14h00, horário oficial de Brasília.

#### Domingo (24/03)

As partidas remanescentes serão realizadas a partir das 18h00. Demais informações serão repassadas através do Discord.

OBS: Caso seja necessário, o cronograma poderá ser alterado pela organização do torneio.

### **1.4.2 Classificatória 2**

Será realizada nos dias 30 e 31 de março (sábado e domingo). No sábado, a classificatória terá início às 14h00, horário oficial de Brasília. No domingo, a classificatória terá continuidade a partir a partir das 18h00, horário oficial de Brasília. Confira as principais informações abaixo:

#### Sábado (30/03)

Inscrições: Se encerram às 11h00 do dia 30 de março, horário oficial de Brasília. ([clique aqui](#) para inscrever-se);

Check-in: das 12h30 às 13h30, horário oficial de Brasília.;

Tabela: Será disponibilizada às 13h50 (aproximadamente), horário oficial de Brasília.;

Início dos jogos: às 14h00, horário oficial de Brasília.

#### Domingo (31/03)

As partidas remanescentes serão realizadas a partir das 18h00. Demais informações serão repassadas através do Discord.

OBS: Caso seja necessário, o cronograma poderá ser alterado pela organização do torneio.

### **1.4.3 Classificatória 3**

Será realizada nos dias 06 e 07 de abril (sábado e domingo). No sábado, a classificatória terá início às 14h00, horário oficial de Brasília. No domingo, a classificatória terá continuidade a partir a partir das 18h00, horário oficial de Brasília. Confira as principais informações abaixo:

#### Sábado (06/04)

Inscrições: Se encerram às 11h00 do dia 06 de abril, horário oficial de Brasília. ([clique aqui](#) para inscrever-se);

Check-in: das 12h30 às 13h30, horário oficial de Brasília.;

Tabela: Será disponibilizada às 13h50 (aproximadamente), horário oficial de Brasília.;

Início dos jogos: às 14h00, horário oficial de Brasília.

#### Domingo (07/04)

As partidas remanescentes serão realizadas a partir das 18h00. Demais informações serão repassadas através do Discord.

OBS: Caso seja necessário, o cronograma poderá ser alterado pela organização do torneio.

#### **1.4.4 Classificatória 4**

Será realizada nos dias 15 e 16 de abril (segunda e terça-feira). Na segunda-feira, a classificatória terá início às 18h00, horário oficial de Brasília. Na terça-feira, a classificatória terá continuidade a partir a partir das 18h00, horário oficial de Brasília. Confira as principais informações abaixo:

#### Segunda-feira (15/04)

Inscrições: Se encerram às 16h00 do dia 15 de abril, horário oficial de Brasília. ([clique aqui](#) para inscrever-se);

Check-in: das 16h30 às 17h30, horário oficial de Brasília.;

Tabela: Será disponibilizada às 17h50 (aproximadamente), horário oficial de Brasília.;

Início dos jogos: às 18h00, horário oficial de Brasília.

#### Terça-feira (16/04)

As partidas remanescentes serão realizadas a partir das 18h00. Demais informações serão repassadas através do Discord.

OBS: Caso seja necessário, o cronograma poderá ser alterado pela organização do torneio.

#### **1.4.5 Fase Eliminatória**

Acontecerá nos dias 22 e 23 de abril a partir das 18h00, horário oficial de Brasília. Os confrontos serão distribuídos da seguinte forma:

#### Chave I

Campeão 1ª Classificatória vs 8º Colocado do Ranking

Campeão 4ª Classificatória vs 5º Colocado do Ranking

#### Chave II

Campeão 2ª Classificatória vs 7º Colocado do Ranking

Campeão 3ª Classificatória vs 6º Colocado do Ranking

OBS: Caso seja necessário, o cronograma poderá ser alterado pela organização do torneio.

#### **1.5 Check-In**

O check-in de cada classificatória será aberto **60 MINUTOS ANTES** do início da mesma, e será fechado momentos antes do horário marcado para o início do torneio.

Apenas o líder da equipe poderá fazer o check-in, o check-in é feito no mesmo local em que o Líder inscreveu a equipe, ou seja, na página do torneio. Se o time não fizer o check-in o mesmo será removido do torneio automaticamente.

### **1.6 Summoner Name**

Solicitamos que TODOS os invocadores verifiquem se o LOL SUMMONER NAME que está adicionado no momento da inscrição na plataforma de torneio está correto, ele precisa ser EXATAMENTE IGUAL [Incluindo os caracteres especiais, espaço e etc] da conta do LoL [Tem que adicionar o NICK IN-GAME, e não o NICK de LOGIN], caso um dos jogadores do time esteja

com o SUMMONER NAME errado o sistema não passará o resultado automaticamente e os admins precisarão analisar o caso, e a equipe poderá sofrer punições.

### **1.7 Código de Torneio**

As equipes deverão jogar utilizando o código torneio que é informado dentro de cada partida na plataforma do Battlefy.

Obs: Se por motivo de força maior não der para utilizar o código de torneio, o torneio será realizado pelo modo manual.

### **1.8 Contato**

Todos os times deverão estar online no grupo da Classificatória no Discord (<https://discord.gg/GgyThwH>), sendo assim, facilitará o contato das equipes com os Administradores.

É obrigatório um responsável de cada equipe estar disponível no Discord durante todo torneio ou até a sua equipe ser eliminada;

Todos os membros de equipe [Seja Líder, Jogador ou ORG] deverão alterar o nick utilizado no Discord para facilitar o contato com a organização, por exemplo: "[NOME DO TIME] NOME DE INVOCADOR";

As equipes deverão se comunicar com os adversários pelo Discord e/ou chat da partida no BattleFy e iniciar a partida assim que estiver tudo certo [Dispensável as equipes que possuem contato via cliente do jogo];

A administração entrará em contato com as equipes que forem ter suas partidas transmitidas pelos narradores oficiais do torneio;

Se houver qualquer problema os jogadores deverão entrar em contato com os juízes através do Discord.

### **1.9 Cronograma**

Confira o cronograma de cada classificatória diretamente nos respectivos torneios no BattleFy e/ou no Discord oficial (<https://discord.gg/GgyThwH>).

### **1.10 Seed**

As seeds da primeira classificatória serão realizadas pela organização do torneio. As demais classificatórias terão as seeds de acordo com o ranking de pontuação.

As partidas deverão ser jogadas com o Código de Tomeio, e a definição de equipe deverá seguir a regra abaixo, exceto quando a partida indua uma equipe que esteja nos seeds mencionados anteriormente;

Maior Tier > Posição de cima da tabela - Equipe Azul - Equipe 01 [First Pick];

Menor Tier > Posição de baixo da Tabela- Equipe Roxa - Equipe 02;

### **1.11 Pick Coringa**

Na seleção de campeões um time deverá informar **IMEDIATAMENTE** ao adversário que estará utilizando o "Pick coringa". Caso a equipe não consiga avisar durante os Picks & Bans, um jogador da equipe que estiver utilizando o pick coringa deverá **quitar IMEDIATAMENTE** da sala e informar o pick correto ao adversário, após isto continuar os "Picks & Bans" normalmente até finalizar todos os picks e bans.

### **1.12 Remake**

O Remake **SOMENTE** em casos expressamente autorizados pelos organizadores do tomeio; Procedimentos para pedir uma autorização para remake: Pause o jogo, entre em contato com os administradores e explique os motivos.

#### **1.12.1 Comando de Pause**

Pause é uma ferramenta utilizada para parar o jogo em um torneio. A Pause pode ser usada para verificar possíveis falhas de hardware ou de servidor sem que o resultado do tomeio seja afetado.

Cada equipe terá direito a 10 minutos de pause e os 10 minutos restantes serão da organização, caso o tempo da equipe seja esgotado, a mesma poderá solicitar tempo extra para um membro da organização;

Para utilizar a Pause, basta digitar [/pause] no chat da partida e a mesma poderá ser solicitada pelo administrador de um torneio ou por um jogador nas seguintes condições:

Após qualquer jogador desconectar do jogo devido a problemas de conexão ou no computador;

Após serem solicitado por alguma equipe [Essa opção só é válida no caso de problemas de hardware (periféricos), perturbações físicas ao jogador ou Desconexões];

O jogo não poderá ser retirado da pausa até que uma das equipes ou algum organizador autorize

a ação, para tirar a pausa os jogadores deverão digitar [/unpause] no chat da partida;

#### **1.12.2 Penalidades:**

Utilizar o comando Pause desnecessariamente será considerado "falta de espírito esportivo" e o jogador poderá ser punido pelos organizadores do torneio;

### **1.13 Interrupção do jogo:**

#### **1.13.1 Perda de conexão não intencional:**

Se um jogador perder a conexão com o jogo devido a problemas com o cliente do jogo, plataforma, rede ou computador as equipes deverão pausar e se precisam comunicar os

organizadores;

### **1.13.2 Sair do jogo/Perda de conexão intencional:**

Se um jogador perder a conexão com o jogo/deixar um jogo intencionalmente sem prévia autorização do organizador do campeonato, o jogador poderá ser julgado pelos organizadores, sendo cogitado até uma desclassificação para a equipe;

### **1.13.3 Problema como servidor:**

Se um ocorrer problema com o servidor antes de passados 5 minutos da partida e antes do first blood ou o cliente de um jogador apresentar problemas ou não conseguir carregar o jogo, então a partida poderá ser reiniciado.

Se ocorrer um problema com o servidor, os organizadores responsáveis deverão decidir o que acontecerá com a partida.

## **2. Regras de Jogo**

### **2.1 Modo de Jogo: Torneio Competitivo**

O jogador deverá possuir no mínimo 16 campeões [sem contar os campeões gratuitos da semana], para conseguir participar do modo de jogo. Caso alguma equipe possua um jogador com menos de 16 campeões e não possua um "jogador reserva" previamente cadastrado no Torneio, a equipe será desclassificada;

**2.2** É estritamente proibida a transmissão dos jogos (streams), pelos jogadores participantes, membros da organização e/ou qualquer outro tipo de transmissão que não tenha sido previamente autorizada pela organização da competição.

**2.3** As equipes deverão reportar o resultado assim que o jogo for finalizado, é obrigatória a apresentação da Screenshot de cada partida (OBS: Apenas se o código de torneio não estiver funcionando);

**2.4** Ao sentir dificuldade no torneio, precisar sanar alguma dúvida ou realizar uma pergunta, procure por um administrador no grupo do Discord. Basta nos acionar através do chat suporte;

**2.5** Se algum time não se apresentar por completo em até 15 minutos após o horário marcado na sala do jogo, o mesmo perderá a partida por W.O. Para solicitar o W.O, a equipe deverá enviar uma comprovação, por exemplo, screenshot (print) da tela mostrando a sala do jogo e o horário do windows, além de todo conteúdo de chat da sala de jogo; [Esta regra é válida apenas se não houver atrasos regulares na partida/torneio, caso haja atrasos regulares na partida a administração irá avisar os novos horários através do Discord].

**2.6** É estritamente proibido jogar na conta de terceiros. Isso é uma violação dos Termos de Uso do League of Legends e pode acarretar em perda da conta;

**2.7** Só estarão aptos a participar do torneio os jogadores que tiverem 17 anos completos até o dia 31/07/2019;

**2.8** O vencedor será definido em duas situações: Destruir o Nexus inimigo ou adversário se render à partida - ou W.O., já contemplado em item anterior;

**2.9** Espectadores durante os "Picks & Bans" só serão permitidos se ambas as equipes concordarem. Caso uma das duas equipes não concorde, a partida não poderá ter

espectadores. Caso a partida em questão seja transmitida oficialmente pela organização do torneio, as vagas de espectador serão exclusivas da organização do torneio;

**2.10** Novos campeões lançados ou que sofreram alterações (rework) com menos de 07 dias de antecedência do torneio, não poderão ser utilizados. A equipe que desrespeitar esta regra será punida;

**2.11** A fase eliminatória dará duas vagas para disputa na Série de Promoção da primeira Etapa do Circuito Desafiante 2019;

**2.12** As equipes que se classificarem para a fase eliminatória deverão manter no mínimo 60% da formação utilizada no momento em que garantiu a vaga e/ou pontuação no ranking. A equipe poderá alterar apenas dois jogadores da formação considerada titular/principal;

**2.13** Caso uma equipe não mantenha ao menos 60% da formação que garantiu a vaga e/ou pontos no ranking na formação titular/principal, perderá a vaga/ponto garantido até o momento da competição;

**2.14** As equipes vencedoras de cada classificatória poderão disputar os demais torneios classificatórios, porém o que contará oficialmente para esta equipe, será a primeira vaga por ela garantida. Um jogador que tenha atuado oficialmente por uma determinada equipe, ficará impedido de jogar por outra equipe participante desta Etapa do CCD, a partir do momento em que a equipe que ele tenha atuado garanta vaga e/ou pontuação no ranking do CCD;

**2.15** Caso uma equipe que já tenha garantido uma vaga na Fase Eliminatória seja campeã de uma nova classificatória, a segunda vaga adquirida por esta equipe será repassada para o segundo lugar da classificatória atual. Caso a equipe que tenha ficado no segundo lugar também tenha vaga garantida, a vaga será repassada para o terceiro lugar e assim sucessivamente;

**2.16** Caso uma equipe que já tenha garantido uma vaga direta para a Fase Eliminatória, ao vencer uma etapa classificatória, e ela esteja entre as quatro melhores equipes pontuadas no ranking, a vaga será preenchida pela quinta melhor equipe do ranking. Caso a quinta melhor equipe do ranking também já tenha garantido uma vaga direta, a vaga será preenchida pela sexta melhor equipe do ranking, e assim sucessivamente;

**2.17** Um jogador que tiver atuado ao menos uma vez como titular em uma equipe do CB ou do CD, não poderá ser inscrito em uma equipe do CCD na mesma Etapa. Portanto, um jogador que não tiver atuado nenhuma vez como titular em uma equipe do CB ou CD, poderá ser inscrito em uma equipe do CCD, desde que primeiro este seja dispensado formalmente de sua equipe original;

**2.18** As equipes que ficarem entre as oito melhores colocadas de cada etapa deverão fornecer todas as informações solicitadas pela organização do torneio, como por exemplo, nome completo, data de nascimento, cópia/foto do RG/CNH dos jogadores utilizados nas partidas. O não cumprimento desta regra será passível de punição e, a equipe que o infringir, poderá ser desclassificada, mesmo que tenha garantido vaga para a próxima fase;

**2.19** Caso uma equipe consiga a vaga para a Série de Promoção do Circuito Desafiante e posteriormente para a segunda etapa do Circuito Desafiante 2019, e a mesma não possuir uma organização/empresa à qual representa, a vaga será do perfil que consta como dono da equipe no Battlefy.

OBS: As regras referentes às vagas do Circuito Desafiante, são exclusivamente definidas e de



responsabilidade da Riot Games;

**2.20** As equipes classificadas para a fase eliminatória, deverão entrar em contato com o administrador para enviar a arte e demais informações da equipe;

**2.21** A equipe vencedora poderá ser contatada, para que conceda entrevistas oficiais e exclusivas aos canais da Riot Games e/ou de parceiros autorizados Riot Games, pela organização;

**2.22** Caso uma equipe que já tenha garantido uma vaga ou pontos no ranking deseje alterar o nome nas próximas etapas, a alteração deverá ser solicitada via e-mail e autorizada pela organização do torneio. Caso uma equipe altere o nome sem uma autorização prévia, ela estará abdicando da vaga ou pontos adquiridos nas etapas anteriores;

**2.23** Na Fase Eliminatória, será permitido a participação de apenas uma equipe por organização. Caso uma organização tenha mais de uma equipe classificada para a Fase Eliminatória, a equipe que garantiu primeiro a vaga ou que esteja melhor posicionada no ranking, terá a sua participação mantida, portanto, a segunda equipe de uma mesma organização, será substituída pelo quinto colocado do ranking. Caso o quinto colocado do ranking já esteja classificado para a Fase Eliminatória, a vaga será preenchida pelo sexto colocado e assim sucessivamente.

### **3. Regras Gerais e de Conduta**

#### **3.1 Elegibilidade de Jogadores**

Para ser elegível e competir no torneio, os jogadores deverão ser cadastrados na plataforma de torneio indicada, e preencher todos os dados necessários solicitado pela plataforma.

#### **3.2 Papel dos Admins**

As designações abaixo se aplicam.

**3.2.1** Responsabilidade – Os admins são responsáveis por auxiliar os jogadores em qualquer questão relacionada a partidas e o que ocorre antes e depois das mesmas.

A supervisão dos admins inclui, mas não se limita a:

**3.2.2** Comunicar/autorizar o início da partida.

**3.2.3** Solicitar pausas e resumir o jogo.

**3.2.4** Aplicar punições em resposta a violações de regras durante partidas.

**3.2.5** Confirmar o final da partida e o resultado.

**3.2.6** Finalidade do Julgamento – Toda a decisão tomada pelos admins será considerada final, e absoluta. Não existe processo de apelação para as decisões tomadas.

#### **3.3 Conduta dos Jogadores**

##### **3.3.1 Hacking**

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

##### **3.3.2 Profanação e Hate Speech**

O membro de uma equipe não poderá usar linguagem obscena, chula, vulgar, insultos, ameaças, abusos, calúnia, difamação ou portar-se de qualquer maneira ofensiva ou repreensível, nem promover ou incitar ódio ou conduta discriminatória dentro ou perto da

área de partida em qualquer momento.

### **3.3.3 Comportamento Disruptivo/Insultos**

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

### **3.3.4 Comportamento Abusivo**

Não será tolerado abusar dos organizadores, membros de equipe, ou espectadores. Repetições dessas violações incluem, mas não se limitam a: tocar o computador de outro jogador, corpo ou bens, e essas atitudes resultarão em punições. Membros das equipes e seus convidados (se houver) devem tratar todos os que frequentam uma partida com respeito.

## **3.4 Comportamento não profissional**

### **3.4.1 Responsabilidade sob Código**

Salvo indicação contrária, ofensas e quebras dessas regras são passíveis de punição, tendo sido

ou não cometidas propositalmente. Tentativas de quebra de regras também são passíveis de punição.

### **3.4.2 Assédio**

Assédio é proibido. Assédio é definido como atos sistemáticos, hostis e repetidos que ocorrem durante um período considerado de tempo, que são destinados a isolar uma pessoa e/ou afetar a dignidade da pessoa.

### **3.4.3 Assédio Sexual**

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

### **3.4.4 Discriminação e Difamação**

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

### **3.4.5 Recusa de cumprimento**

Nenhum membro de uma equipe poderá recusar ou se negar a executar as instruções dos organizadores do Torneio.

### **3.4.6 Combinação de Resultados**

Nenhum membro de uma equipe poderá oferecer, concordar, conspirar ou tentar influenciar o resultado de um jogo ou partida por qualquer meio que seja proibido pela lei ou por estas Regras.

### **3.4.7 Sujeição a Penalidades**

Qualquer pessoa envolvida ou com tentativa de envolvimento em qualquer ação que os organizadores acreditem, a seu critério exclusivo e absoluto, que constitua uma vantagem desigual, será sujeita a uma punição imposta devido a esses atos. A natureza e extensão das punições impostas devido a essas operações obedecerão a critérios exclusivos e absolutos da Organização.

### **3.5 Penalidades**

Após a descoberta de violação por um membro de uma equipe de qualquer uma das regras listadas acima, os organizadores poderão, sem limitação de sua autoridade sob a seção 3.2.4 emitir as seguintes penalidades:

3.5.1 Advertência Verbal

3.5.2 Perda da escolha de lado para o Jogo atual e/ou futuros

3.5.3 Multas e/ou Perda de Premiação

3.5.4 Perda de Jogos

3.5.5 Perda de Partidas

3.5.6 Suspensões

3.5.7 Desclassificação

Infrações repetidas ou graves (abusos, hack, entre outros) estão sujeitas a escalação de penalidades, e até mesmo incluindo ou não a desclassificação de eventos futuros e/ou banimento do evento. É importante notar que penalidades não precisam seguir uma ordem. A critério dos organizadores, um jogador pode ser desclassificado por uma primeira ofensa se a ação do jogador for o suficiente para uma desclassificação.

### **3.6 Direito de Publicação**

Ao se inscrever no campeonato, os participantes concordam em ceder, neste ato, os direitos de uso de sua imagem e da equipe que representam para a organização do torneio, em banners, peças publicitárias, PR's, comunicação em mídias em redes sociais, e-mail marketing, Streaming ao vivo, Replays, VOD's e eventuais ações relacionadas a promover o campeonato. A organização do torneio terá todos os direitos de publicar e declarar que um membro da equipe foi penalizado. Qualquer membro da equipe ou time poderá ser citado nessas declarações, renunciando assim a qualquer direito de ação judicial contra a organização do torneio, Riot e/ou seus parceiros, subsidiários, afiliados, funcionários, agentes ou contratados.

### **3.7 Espírito das Regras**

#### **3.7.1 Atrasos**

Em caso de atraso por motivos técnicos, superior a duas horas, ou que seja constatado que não haverá uma solução rápida, para que ocorra o início e andamento do mesmo, a organização poderá adiá-lo para outra data.

#### **3.7.2 Decisões Finais**

Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de jogadores, cronograma do evento e penalidades por mau comportamento dependem apenas das decisões da organização, que são finais. As decisões da organização, em respeito a essas regras, não podem ser objeto de recurso e não darão origem a qualquer redamação por danos monetários ou qualquer outra medida legal.

#### **3.7.3 Termo de Concordância**

Ao se inscrever no torneio, a equipe está inteiramente de acordo com as regras e deverá cumpri-las conforme foram determinadas pela organização do torneio, sem direito a redamação futura.

#### **3.7.4 Alteração de Regras**

Estas regras podem ser alteradas, modificadas ou complementadas pela organização do evento a fim de assegurar partidas justas e a integridade do evento.